

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam perancangan media informasi pengidap *Dissociative Identity Disorder* ini penulis menggunakan metode *hybrid* dalam mengumpulkan data, sehingga penulis akan mencari data secara kualitatif dan kuantitatif. Penggunaan metode kualitatif yang dipilih oleh penulis adalah wawancara dengan dua psikiater yang pernah menangani pengidap *DID*, kedua psikiater mempunyai pasien dengan rentan usia yang berbeda sehingga *insight* yang didapatkan oleh penulis lebih luas. Penulis juga melakukan studi eksisting pada beberapa media yang sudah dipublikasikan dengan topik *DID*, hal ini berguna untuk mendapatkan informasi bagaimana media tersebut menyampaikan informasi mengenai *DID*. Secara kuantitatif, penulis melakukan penyebaran kuesioner kepada orang-orang yang sesuai dengan target yang sudah ditentukan pada batasan masalah. Hal ini berguna untuk mengetahui lebih lanjut tentang pengetahuan orang awam tentang pengidap *DID* dan juga media informasi yang tersebar di lingkungan target, sehingga dapat membantu penulis dalam mengembangkan perancangan.

3.1.1 Metode Kualitatif

Dalam metode kualitatif penulis melakukan wawancara ahli dengan psikiater, dan juga studi referensi dari media yang sebelumnya sudah ada. Metode kualitatif merupakan salah satu pendekatan yang dilakukan dengan cara bertanya guna memahami lebih dalam sekelompok individu (Creswell & Creswell, 2018).

3.1.1.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada dua orang psikiater yang sebelumnya mempunyai pengalaman dalam menangani pasien yang mengidap *Dissociative Identity Disorder* guna mendalami

pemahaman penulis mengenai *Dissociative Identity Disorder* dan juga apa yang dialami pengidap *DID*.

1) Wawancara dengan dr. Liko Maryudhiyanto, Sp.KJ

Wawancara pertama dilakukan dengan psikiater dari rumah sakit Hermina cabang Bekasi dr. Liko Maryudhiyanto, Sp.KJ pada hari Kamis, 22 Februari 2024, pukul 19.30 WIB secara daring menggunakan Google Meet. Secara umum Dokter Liko menjelaskan *DID* adalah sebuah keadaan dimana seseorang tidak dapat mengontrol emosi karena trauma sehingga mempengaruhi alam bawah sadar dan terjadi perpecahan dari emosi tersebut dan menciptakan sebuah kepribadian baru yang memiliki memori dan sifat yang berbeda dari sifat asli pengidap sebagai bentuk coping mechanism. Secara umum pengidap tidak menyadari bahwa ada kepribadian lain di dalam dirinya, orang yang sadar akan perbedaan yang ditunjukkan penderita adalah orang sekitar yang melihat perubahan dari segi sifat, intonasi, dan gaya tubuh penderita.

Masyarakat awam tidak jarang salah paham atas kepribadian lain, orang-orang awam biasanya akan menganggap pengidap hanya memiliki mood swing yang sangat mempengaruhi cara penderita berperilaku. Beliau memberi contoh ketika seseorang merasakan amarah ketika disalib sedang berkendara walaupun watak asli dari orang tersebut adalah orang yang penyabar, sedangkan penderita akan bertingkah berbeda karena kepribadian lain dalam dirinya muncul dan bukan karena merasakan marah seperti orang normal. Kesalahpahaman kedua yang sering terjadi adalah orang awam mengira kalau pengidap kesurupan sehingga tidak bertindak seperti biasanya.

Dissociative Identity Disorder adalah sebuah disorder yang serius dan harus ditangani oleh profesional. Pengidap *DID* mempunyai kemungkinan besar dalam melakukan bunuh diri karena gejala

depresi yang diidap penderita, ide tersebut juga dapat tumbuh karena pengidap biasanya memiliki kesulitan dalam bidang relasi karena kepribadian gandanya, dan rasa kesepian hebat akibat trauma dari permasalahan relasi.

Cara terbaik untuk menangani orang yang mengidap *DID* adalah untuk meminta bantuan profesional dan memahami trigger yang memicu agar tidak mengganggu pengidap, cara lain dalam menolong pengidap adalah untuk tidak meninggalkan penderita sendiri ketika merasa rapuh dan sedih.



Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara dengan dr. Liko Maryudhiyanto, Sp.KJ.

2) Wawancara dengan dr. Tommy Raharja, Sp.KJ.

Wawancara kedua dilaksanakan dengan dr. Tommy Raharja psikiater yang sebelumnya memiliki beberapa pasien yang menderita *Dissociative Identity Disorder* pada tanggal 24 Februari 2024, wawancara dilaksanakan secara daring melewati Google Meet pada pukul 21.45 WIB. Hasil wawancara yang didapatkan penulis, Dokter Tommy menjelaskan bahwa *DID* adalah keadaan yang terjadi karena hal yang terjadi di masa lampau akibat pengalaman traumatik, kejadian tidak menyenangkan secara terus menerus yang mendalam dan tidak bisa ditanggulangi secara adaptif. *DID* merupakan salah satu dari beberapa bentuk *Dissociative* yang ada dan merupakan bentuk coping mechanism pengidap dalam menghindari kejadian tidak menyenangkan.

Pengidap *DID* tidak selalu sadar bahwa ada kepribadian lain, sehingga penderita dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu, yang menyadari ada kepribadian lain dan yang tidak menyadari kepribadian lain tergantung dari potongan menurut psikodinamika. Setiap pengidap belum tentu memiliki jumlah kepribadian yang sama. Penderita yang menyadari akan keberadaan kepribadian lainnya akan merasa seperti ia ditarik ke dalam kepalanya dan menonton kepribadian lainnya yang sedang menggerakkan tubuh pengidap, sedangkan pengidap yang tidak sadar akan adanya kepribadian ganda hanya akan mengingat ingatan sebelum alter lainnya mengambil alih tubuh penderita.

Salah pemahaman yang sering dipunyai orang awam tentang *DID* adalah mengira dirinya mempunyai kepribadian ganda dengan alasan orang tersebut merasakan satu emosi secara hebat yang menyebabkan orang tersebut berperilaku berbeda. Syarat untuk seseorang didiagnosa dengan *Dissociative Identity Disorder* adalah memiliki dua kepribadian layaknya dua orang yang berbeda bergabung di satu tubuh.

Efek fatal yang dapat terjadi jika *DID* tidak ditangani oleh pihak profesional adalah potensi penderita dapat menyakiti orang lain dan diri sendiri, hal ini disebabkan oleh alter lainnya yang berfungsi layaknya manusia normal sehingga orang-orang tidak akan tahu apa yang akan dilakukan alter lain dengan tubuh pengidap. Dalam menghadapi penderita *DID* orang sekitar pengidap disarankan untuk menangani layaknya manusia pada umumnya saat bersosialisasi dengan teman, dan keluarga. Orang sekitar penderita juga disarankan untuk menghindari trigger yang membuat pengidap tidak nyaman dan dapat memicu trauma kembali.

Orang-orang diimbau untuk memahami informasi *Dissociative Identity Disorder* secara baik agar dapat menghimbau orang yang

mungkin memiliki gejala *DID* untuk mengambil pertolongan profesional agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan.



Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara dengan dr. Tommy Raharja, Sp.KJ.

3.1.1.2 Studi Eksisting

Dalam mendesain perancangan media informasi sudut pandang pengidap *DID* penulis melakukan studi eksisting dengan melakukan observasi kepada media yang sebelumnya sudah ada dan mengamati kekurangan dan juga kelebihan dari media tersebut.

1) Darker



Gambar 3.3 Homescreen gim Darker
Sumber: Webster Game Design (2021)

Darker merupakan gim bergenre horror yang dimainkan dalam mode *first person*. Pemain akan memainkan peran Parker Jones yang merupakan penderita *DID*. Darker menggunakan warna yang dominan gelap diiringi warna merah dan hijau untuk memberikan kesan menakutkan karena *alter* Parker lainnya bernama Walker yang sebelumnya melakukan pembunuhan, Parker tidak memiliki ingatan pernah melakukan pembunuhan.

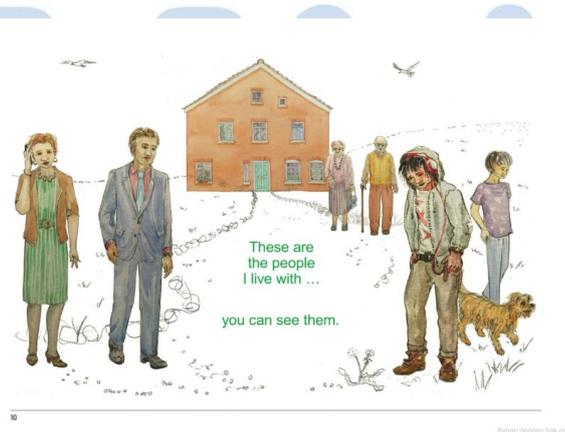


Gambar 3. 4 *Gameplay* Gim Darker
Sumber: Webster Game Design (2021)

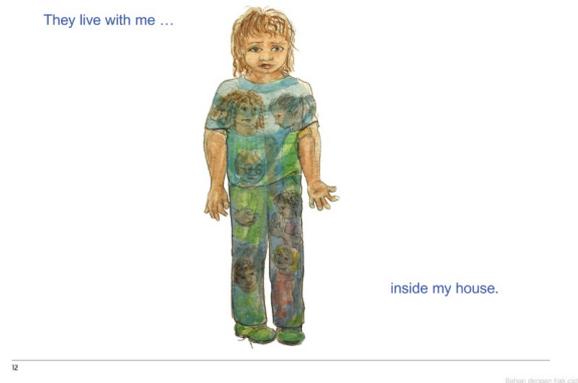
2) **Our House**

Our House merupakan buku yang ditulis oleh L. Schofield yang bercerita tentang seorang anak yang mengidap *DID*, anak di dalam buku diceritakan hidup dengan orang-orang, namun orang-orang tersebut tidak semuanya dapat terlihat oleh mata manusia pada umumnya, hal ini karena orang-orang yang tidak bisa dilihat adalah kepribadian lain dari anak tersebut.

Hal ini diilustrasikan dengan menggunakan latar belakang berbeda, gaya visual menggunakan beragam warna yang lembut, dan diceritakan dalam sudut pandang orang pertama.



Gambar 3.5 Isi Buku Our House
Sumber: Schofield (2021)



Gambar 3. 6 Isi Buku Our House

3.1.1.3 Kesimpulan Kualitatif

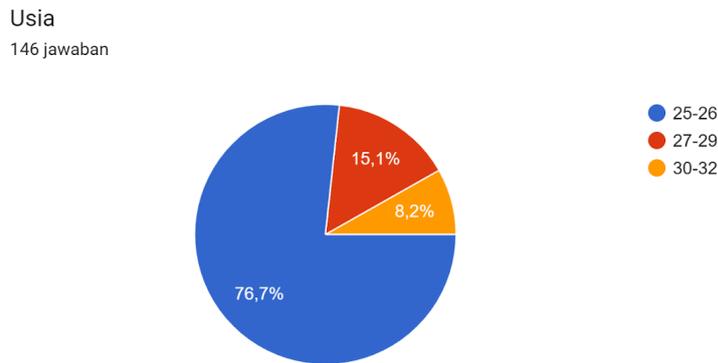
Dari beberapa metode kualitatif yang penulis sudah lakukan, penulis mendapatkan ilmu mengenai *Dissociative Identity Disorder* dan apa yang dialami pengidap, masyarakat juga masih melabel pengidap mengalami kesurupan, atau salah paham bahwa ketika emosi masyarakat awam berubah dengan drastis maka akan dianggap mempunyai kepribadian ganda, dari wawancara dengan kedua psikiater dr. Liko Maryudhiyanto, Sp.KJ dan dr. Tommy Raharja, Sp.KJ mendorong adanya upaya dari masyarakat untuk mencari informasi yang lebih tepat mengenai dan memilah informasi mengenai *Dissociative Identity Disorder* yang didapatkan.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Menurut Raihan (2017) metode kuantitatif merupakan sebuah metode yang dipakai dalam mengumpulkan data, data yang terkumpul dari pengumpulan melalui metode ini berupa angka karena informasi yang didapatkan berasal dari sampel populasi. Dalam metode ini penulis menyebarkan pra kuesioner yang bertujuan untuk mencari tahu seberapa paham orang tentang *DID* dan pengidap *DID*. Kuesioner juga digunakan untuk mengkonfirmasi perkiraan penulis dalam kurangnya media informasi tentang *DID* yang menarik untuk diakses. Penulis membuat kuesioner dengan opsi skala 1-6, dimana 1 berarti sangat kurang dan 5 sangat cukup. Kuesioner

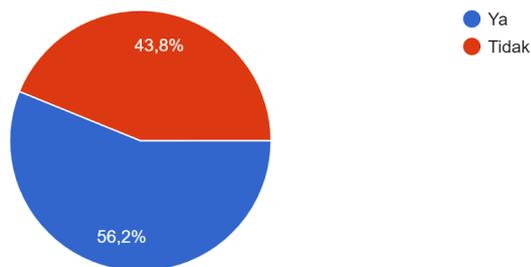
lalu disebarikan kepada dewasa berumur 25-32 tahun di daerah jabodetabek sesuai dengan batasan masalah yang sudah ditentukan.

Usia responden yang mendominasi dalam pengisian kuesioner berumur 25 sampai 26 tahun keatas sebanyak 76,7%. Berdasarkan kuesioner sebanyak 56,2% dari 146 responden pernah mendengar namun tidak mengetahui informasi *DID* secara detail.



Gambar 3.7 Pie chart Usia Responden

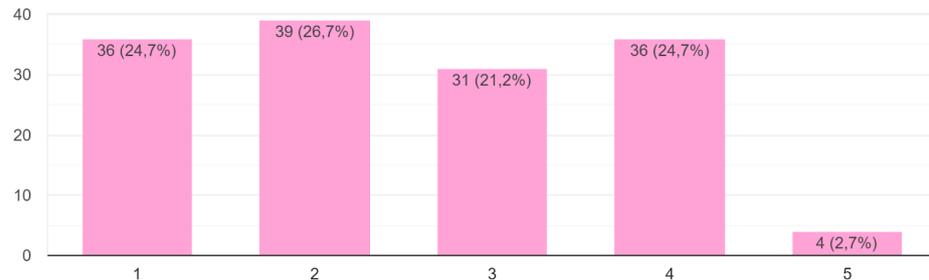
Apakah anda pernah mendengar tentang Dissociative Identity Disorder?
146 jawaban



Gambar 3.8 Pie Chart Pengetahuan akan DID

Hanya terdapat 2,7% yang memahami tentang *DID* secara keseluruhan, dan 2,7% responden yang mengerti tentang mengapa seseorang dapat mengidap *DID*.

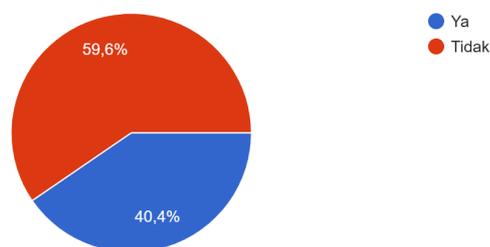
Anda mengetahui penyebab orang bisa memiliki kepribadian ganda secara detail
146 jawaban



Gambar 3.9 Grafis Pemahaman Penyebab DID

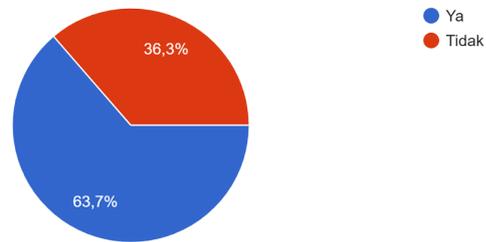
Penulis juga memberikan pertanyaan seputar ketertarikan responden seputar *DID*, dan memberikan pertanyaan tentang stigma negatif yang mungkin tersebar di masyarakat. Dengan angka ketertarikan yang tinggi ironisnya masih banyak responden yang mengaku bahwa mereka pernah berpikir stigma negatif mengenai *DID*, jumlah responden yang mengaku telah melakukan hal tersebut sebanyak 40,4% dan 60,4% mengaku mempunyai kerabat yang juga memiliki stigma negatif terhadap pengidap *DID*. Mayoritas responden mengaku stigma yang paling banyak dipikirkan adalah pengidap *DID* mengaku memiliki kepribadian ganda hanya untuk mendapatkan perhatian, stigma terbanyak kedua adalah pengidap *DID* kemungkinan besar memiliki kepribadian lain yang jahat.

Apakah anda pernah berpikir stigma negatif tentang orang berkepribadian ganda?
146 jawaban



Gambar 3.10 Pie Chart Responden yang Pernah Berpikir Stigma Negatif

Apakah teman anda pernah berpikir stigma negatif tentang orang berkepribadian ganda?
146 jawaban



Gambar 3.11 *Pie Chart* Kerabat Responden yang Pernah Berpikir Stigma Negatif

3.2 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang digunakan penulis dalam perancangan media informasi interaktif adalah tahapan-tahapan yang terdapat dalam buku “*The Design of Everyday Things*” dengan metode *Human Centered Design* (Norman, 2013):

3.3.1 *Human Centered Design*

Metode *Human Centered Design* (IDEO, 2015) atau yang dapat disingkat sebagai HCD adalah sebuah metode yang berfokus kepada penggunaannya. Metode ini merancang sebuah desain berdasarkan keperluan, kebiasaan, dan kapabilitas manusia. Dalam metode *HCD* tahapan dibagi menjadi 3, yaitu:

3.3.1.1 *Inspiration*

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data dari masyarakat yang akan dijadikan sebagai target untuk dijadikan sebagai referensi dalam menciptakan desain yang akan digunakan sebagai solusi dari masalah.

1) *Frame your Design Challenge*

Penulis menemukan isu sosial yang terdapat di masyarakat. Isu tersebut dijadikan sebagai peluang dalam menciptakan solusi untuk menangani masalah tersebut.

2) *Define your Audience*

Proses ini berfokus dalam menentukan target yang akan menggunakan desain yang dijadikan sebagai solusi dari permasalahan sosial.

3) *Existing Study*

Tahap ini memerlukan penulis untuk mempelajari media-media yang sebelumnya sudah ada terkait masalah yang diambil untuk dianalisa kekurangan dan kelebihan.

4) *Secondary Research*

Tahap ini mengharuskan penulis untuk melakukan riset lebih dalam dari segi lain. Penulis akan menggunakan riset literatur lewat jurnal dan buku yang tersedia.

5) *Expert Interview*

Penulis melakukan wawancara dengan ahli untuk menambahkan data dan ilmu sehingga tidak bersifat subjektif.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA