

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Visual Novel

Visual novel merupakan narasi interaktif yang menggabungkan *storytelling* berbasis teks dengan berbagai elemen visual seperti *background* dan *sprite* karakter. Visual novel cukup sederhana untuk dibuat dan dapat dimainkan oleh siapa pun tanpa membutuhkan keterampilan khusus sehingga banyak dipakai dalam berbagai penelitian akademis terutama di bidang edukasi dan kesehatan (Camingue et al., 2021, h. 285). Edukasi melalui visual novel terbukti efektif karena narasi yang interaktif yang menarik dan juga beberapa strategi yang meningkatkan pembelajaran seperti membuat keputusan, *mini games*, dan eksplorasi (Camingue et al., 2020).

*Storytelling* yang digunakan pada visual novel tidak hanya menggunakan dialog, namun juga narasi. Tipe media tersebut juga banyak menggunakan perspektif orang pertama untuk menyorot fitur interaktivitas dan melibatkan pemain lebih dalam sehingga membuat mereka merasa seperti menjadi protagonis dalam cerita yang disajikan (Kretzschmar & Raffel, 2023). Visual novel dapat mendorong pemainnya untuk membaca dan mengerti topik yang diangkat. Dengan alur cerita yang bercabang dimana pemain bisa memilih keputusan yang salah, hal tersebut dapat membuat mereka memikirkan kembali konten dari teks yang ada dan memungkinkan mereka untuk membenarkan kesalahpahaman mereka mengenai topik tersebut (Tokarskaya et al., 2023).

##### 2.1.1 Ilustrasi

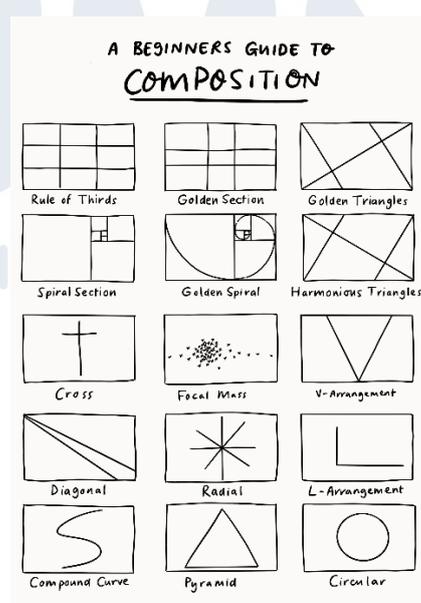
Ilustrasi adalah sebuah wujud visual yang digunakan untuk menjelaskan, mendekorasi maupun mendukung suatu teks. Sebuah karya ilustrasi dapat menjadi sebuah media untuk menyampaikan pesan. Biasanya mereka menggambarkan isi dari sebuah karya tulisan seperti komik, novel, karya ilmiah, dan lain-lain. (Susiloningtyas, 2021, h. 79)

Selain memiliki karakteristik untuk komunikasi dan menghubungkan antara kata dan gambar, ilustrasi juga memiliki faktor yang menggugah, yang membuat orang untuk merasakan ketertarikan pada sebuah ilustrasi. Hal ini dikarenakan ilustrasi merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang dapat menimbulkan emosi atau drama. (Putra, 2021, h. 125)

Dalam bukunya yang berjudul “Ilustrasi Digital: Teori dan Penerapan”, Yusa et al. (2024, h. 23) mengatakan bahwa beberapa prinsip seperti komposisi, warna, proporsi dan naratif visual dapat membantu dalam membuat karya yang baik secara estetis maupun dalam penyampaian pesan.

### 1. Komposisi

Komposisi merupakan pengaturan elemen visual seperti garis, bentuk, warna, objek dan ruang dalam sebuah karya untuk membangun keharmonisan, keseimbangan dan fokus. Komposisi yang baik dapat mengarahkan perhatian penglihatnya ke suatu titik yang penting dalam karya tersebut untuk menyampaikan pesan atau suasana yang diinginkan. Ada beberapa prinsip komposisi seperti: *rule of thirds*, *golden spiral*, *diagonal*, *focal point*, *compound curve*, dan *circular*.

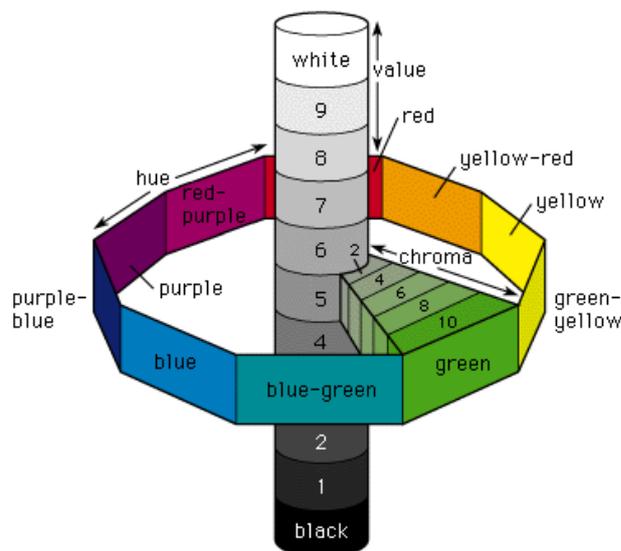


Gambar 2.1 Contoh Macam-Macam Komposisi

Sumber: <https://www.workovereasy.com/2019/06/13/a-beginners-guide-to-composition/>

## 2. Warna

Warna memiliki peran penting dalam sebuah karya karena tidak hanya untuk estetika dan keindahan, namun juga dapat memberikan kehidupan, suasana, dan emosi pada karya tersebut. Warna membantu respon manusia dan menarik perhatian dengan kekuatannya untuk menggambarkan situasi dan kondisi yang menimbulkan sebuah pikiran secara spontan pada manusia (Fajar Paksi, 2021). Menurut Albert H. Munsell (Nuova & Heryanto, 2022, h. 59), terdapat tiga dimensi warna yaitu: *hue*, *value*, dan *saturation*.



©1994 Encyclopaedia Britannica, Inc.

Gambar 2.2 Munsell Color System

Sumber: <https://www.britannica.com/science/Munsell-color-system>

Hue adalah nama umum dari spektrum warna murni, value merupakan gelap terangnya sebuah warna, dan terakhir, saturasi adalah kepekatan sebuah warna.

Setiap warna menyampaikan emosi yang berbeda-beda (Carman, 2018). Berikut beberapa contoh warna dan emosi yang disampaikan:

- Merah: semangat, berbahaya, keberanian, dan biasanya paling menonjol diantara warna-warna lain.
- Oranye: kreativitas, perubahan, dan energi.

- Kuning: kehidupan, kebahagiaan, dan harapan.
- Biru: dingin, maskulin, kecerdasan, ketenangan. Biasanya dihubungkan dengan kedalaman dan stabilitas.
- Hijau: warna alam, pertumbuhan, kesegaran, harmoni, dan kesuburan. Biasanya dapat diasosiasikan dengan keamanan.
- Ungu: bangsawan, kekayaan, dan kekuatan.
- Coklat: kerendahan hati, kuat, dan kenyamanan.

### 3. Proporsi

Proporsi yang dimaksud adalah perbandingan skala dan ukuran antara satu objek ke objek lain dalam sebuah komposisi seperti tubuh manusia maupun latar belakangnya. Proporsi yang baik dapat membuat kesan yang alami dan realistis, seperti saat menggambar anatomi manusia, penting untuk mengikuti proporsi yang benar untuk membuatnya terlihat lebih natural.



Gambar 2.3 *The Hunters in the Snow*

Sumber: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pieter\\_Bruegel\\_the\\_Elder...](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pieter_Bruegel_the_Elder...)

Namun, proporsi dalam karya tidak selalu harus benar atau realistis. Proporsi dalam gaya gambar seperti kartun atau abstrak sering kali sengaja

diubah dan dilebih-lebihkan untuk menunjukkan ekspresi ataupun pesan tertentu sehingga penggunaan proporsi dapat membantu mengatur apa yang dirasakan audiensnya.

#### 4. Naratif Visual

Ilustrasi yang baik dapat memberikan informasi atau bercerita kepada audiens hanya dengan melalui media visual atau gambar. Naratif visual merujuk kepada penyampaian pesan melalui elemen visual seperti komposisi, warna, ekspresi karakter, gestur, dan lingkungan, untuk membuat alur cerita. Biasanya prinsip ini digunakan pada media seperti komik, poster, visual novel, dan buku anak-anak.

##### 2.1.2 *Style*

*Style* atau *art style* merujuk kepada elemen visual yang membangun penampilan dan suasana pada suatu game. Setiap *style* dapat memberikan impresi, persepsi, maupun ekspektasi yang berbeda-beda kepada pemainnya sehingga penting untuk menyesuaikannya dengan genre. (Sarver, 2021)

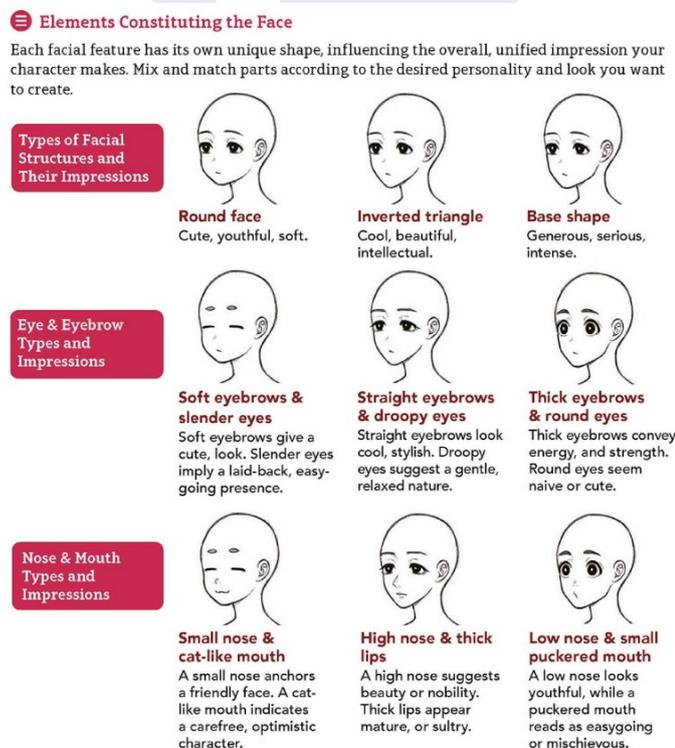
Dari berbagai definisi visual novel, beberapa darinya menyebutkan bahwa visual novel memiliki memakai gambar dan ilustrasi terutama dengan *style anime* (Camingue et al., 2021). Hal ini terjadi karena banyak visual novel sebelumnya berasal dari anime atau manga (Kretzschmar & Raffel, 2023). *Style anime* merupakan gaya seni yang memiliki hubungan erat dengan budaya Jepang. Biasanya, gaya tersebut ditandai dengan ciri khas seperti mata yang besar, bermacam-macam warna rambut, dan ekspresi yang dramatis (Gama, 2024).

##### 2.1.3 *Character Design*

Menurut Nashville Film Institute (NFI Team, 2023), *character design* adalah sebuah proses yang membangun gaya, sifat, kepribadian, dan penampilannya secara keseluruhan untuk menyampaikan sebuah cerita. Maka, setiap detail dari warna, bentuk, dan bahkan psikologi dipilih secara hati-hati untuk membuat desain karakter yang baik. Kepribadian dari sebuah karakter

harus dirancang sesuai dengan cerita dari *gamenya*, maupun tantangan yang ada (Kuntjara & Almanfaluthi, 2021). Bagian-bagian tubuh dari sebuah karakter, dari yang besar sampai kecil, sangatlah penting dan dapat mempengaruhi pandangan mengenai karakter tersebut. Bentuk dan ukuran tubuh, wajah, tipe pakaian, dan bahkan aksesoris yang berbeda dapat memberikan impresi yang berbeda juga.

Teori bentuk dalam sebuah desain karakter dapat menyampaikan informasi mengenai karakter tersebut karena orang tanpa sadar mengasosiasikan arti tersendiri untuk masing-masing bentuk. Contohnya, sebuah persegi menggambarkan tokoh yang dapat diandalkan, kokoh, terpercaya, ataupun kaku. Lingkaran menggambarkan tokoh yang tidak berbahaya, kepribadian ceria, manis, atau karismatik. Sedangkan, segitiga menggambarkan tokoh yang licik, agresif, dinamik, ataupun tajam (Saturday AM, 2024).



Gambar 2.4 Elemen pada wajah  
 Sumber: [https://www.google.co.id/books/edition/Manga\\_Character\\_Design/KpAD...](https://www.google.co.id/books/edition/Manga_Character_Design/KpAD...)

Detail dan aksesoris dari sebuah karakter tidak hanya membuat mereka unik, tetapi juga dapat menunjukkan banyak hal mengenai karakter tersebut maupun dunia dari sebuah *game* (Węgiel, 2021). Karakter dan stylenya menjadi salah satu elemen penting pada visual novel yang mempengaruhi ketertarikan pemainnya serta mempengaruhi daya tarik estetika secara keseluruhan. Desain karakter dapat mengunggah emosi para pemainnya, sehingga mendukung narasi dan memberikan pengalaman yang lebih imersif. (Pratama et al., 2018)

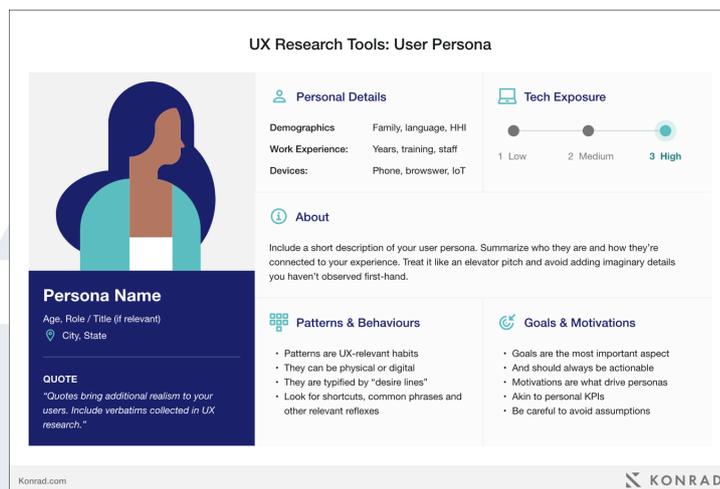
Sebuah karakter juga dapat dikembangkan secara perilaku dengan menggunakan arketipe. Menurut Finley (Finley, 2022), terdapat beberapa arketipe yang umum untuk karakter utama maupun sampingan dalam sebuah visual novel. Untuk karakter utama, ada “*Everyday Joe or Jane*”, “*Overachiever*”, “*Underachiever*”, “*Investigator*”, dan “*Villain-as-Protagonist*”. Sedangkan beberapa arketipe untuk karakter sampingan ada “teman masa kecil”, “*Tsundere*”, “*Yandere*”, “*rival*”, “*Disinterested*”, dan “*Absolute Jerk*”. Sebuah arketipe dapat membuat cerita dan interaksi karakter menjadi mudah ditebak, namun jika diberikan beberapa perubahan, karakter yang unik dan berkesan dapat dibuat.

#### **2.1.4 User Experience (UX)**

UX merupakan pengalaman keseluruhan yang dirasakan oleh pengguna saat mereka memakai sebuah produk atau jasa, terutama dalam konteks digital seperti website dan aplikasi (Deacon, 2020). UX memperhatikan kebutuhan, preferensi, motivasi, dan perilaku pengguna serta psikologi kognitifnya melalui *user research*. Dalam bukunya, Albert Chipman (2021) menyebutkan beberapa metode *UX research* seperti *card sorting*, *usability testing*, *user interview*, survey dan kuesioner, *diary studies*, observasi kontekstual, dan *first click testing*. Dari *user research*, beberapa hal dapat dibuat untuk membantu proses desain UX:

##### **1. User Persona**

Persona adalah pengguna fiksi yang dibuat realistis dan detail dari perilaku, sikap, dan tujuan, untuk merepresentasikan pengguna yang nyata. Hal ini dapat membantu desainer untuk membuat desain yang sesuai dengan target mereka. (Jones, 2022)

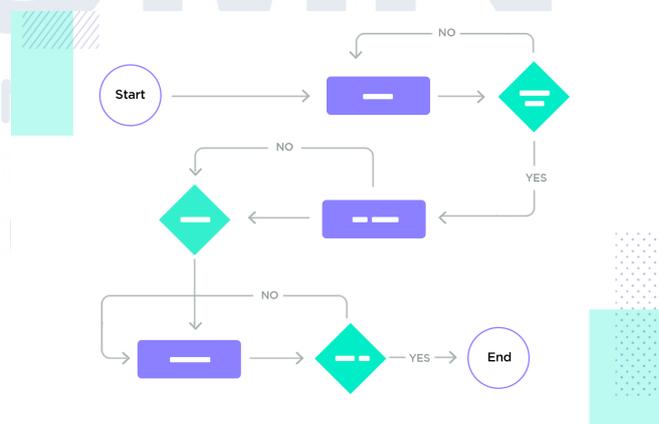


Gambar 2.5 *User Persona*

Sumber: <https://www.konrad.com/research/user-persona>

## 2. *User Flow*

*User Flow* merupakan sebuah *flowchart* yang menggambarkan alur pengguna dalam menggunakan suatu produk. Dengan menggunakan *user flow*, desainer dapat lebih mengerti seperti target market mereka ataupun mengerti kesulitan pengguna dalam menyelesaikan hal yang ingin dikerjakan. (Chipman, 2021)

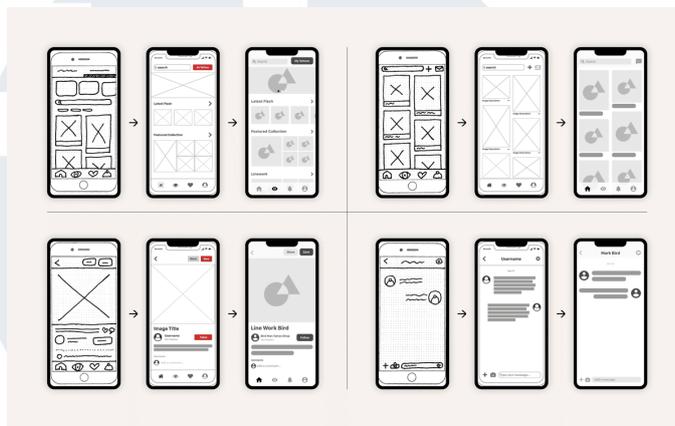


Gambar 2.6 *User Flow*

Sumber: <https://www.justinmind.com/blog/user-flow/>

### 3. *Wireframe*

*Wireframe* membantu para desainer untuk menggambarkan kerangka dari perangkat digital yang sedang dirancang atau diteliti. *Wireframe* menjadi bagian yang cukup penting dalam mendesain *UX* karena dapat menghemat waktu, membantu dalam mengumpulkan feedback, dan dapat memetakan kerangka yang cukup akurat untuk bisa membayangkan hasil final nantinya. (Gingerich, 2021)



Gambar 2.7 *Wireframe*

Sumber: <https://itbox.id/blog/wireframe-adalah/>

#### 2.1.5 *User Interface (UI)*

UI atau *User Interface* adalah sebuah sistem atau desain yang membantu pengguna berinteraksi dengan sebuah objek (Bodker, 2021) ataupun sebuah perangkat digital seperti aplikasi, *website*, atau perangkat lunak. UI yang baik membuat penggunaan fokus kepada hal yang diinginkan. Sebuah UI dapat berpengaruh kepada beban kognitif penggunanya, sehingga desain UI yang kurang baik dapat menimbulkan rasa stress dan dapat mengurangi minat penggunaan sebuah aplikasi (Ahmad Faudzi et al., 2023, h. 16).

Desain UI dibuat dengan tujuan untuk membuat sesuatu yang sederhana dan menyenangkan untuk digunakan. Ada beberapa prinsip yang dapat digunakan dalam desain UI yaitu dengan menempatkan diri dari sudut pandang pengguna, utamakan kesederhanaan namun mudah dimengerti, menarik, dan menjaga konsistensi (Chipman, 2021). Menurut Ruben Gingerich

(2021), terdapat beberapa prinsip desain visual yang umum dipakai dalam desain UI:

### 1. *Scale Idea*

Prinsip ini sering digunakan dalam desain visual yang efektif dengan membedakan besar kecilnya suatu objek. Perbandingan ukuran secara relatif dapat menciptakan kesan kepentingan pada objek yang berukuran lebih besar.



Gambar 2.8 Scale Principle

Sumber: <https://www.invisionapp.com/defined/principles-of-design>

### 2. *Visual Heirarchy*

Hirarki visual mengacu pada pengarahan perhatian penggunanya kepada komponen desain berdasarkan kepentingannya. Prinsip ini dapat diwujudkan melalui variasi ukuran, warna, *value*, posisi, *spacing*, dan lainnya sehingga *experience* pengguna dapat terarahkan.

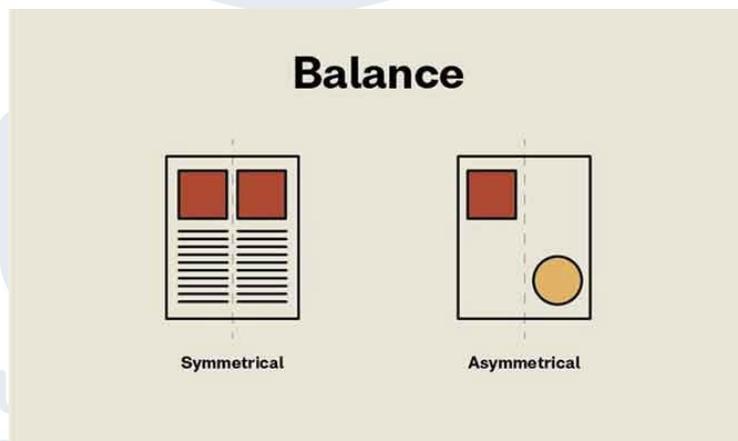


Gambar 2.9 Contoh *Visual Heirarchy*

Sumber: <https://www.appletoncreative.com/understanding-visual-hierarchy-helps...>

### 3. *Balance*

Prinsip *balance* atau keseimbangan adalah ketika komponen desain disusun atau memiliki proporsi yang enak dilihat karena tersebar rata pada layar. Pada prinsip ini, ukuran dari komponen tersebut akan lebih berpengaruh daripada jumlahnya.



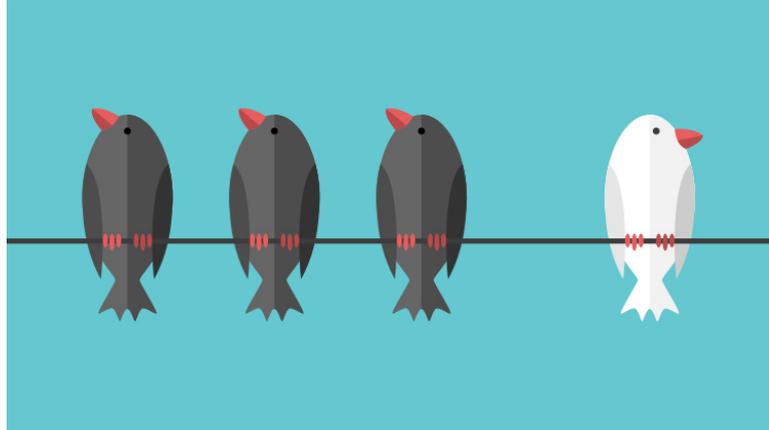
Gambar 2.10 *Balance*

Sumber: <https://prerit.org/%EF%BF%BCprinciples-of-design-balance/>

### 4. *Contrast*

Perbandingan tampilan objek secara visual yang berbeda dapat dikatakan juga sebagai kontras. Prinsip ini dapat menarik perhatian pengguna pada perbedaan yang ada sehingga menunjukkan bahwa kedua

objek tersebut adalah hal yang terpisah. Biasanya, kontras diwujudkan melalui warna.



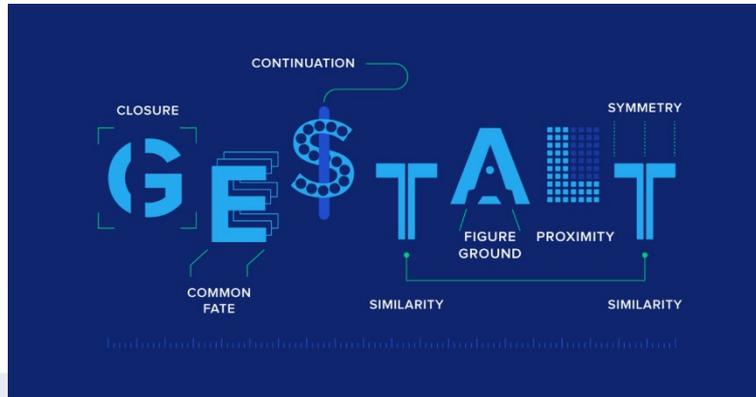
Gambar 2.11 *Contrast*

Sumber: <https://webdesignledger.com/keep-out-of-trouble-with-these-basic-design...>

## 5. Gestalt

Teori Gestalt berdasar kepada kecenderungan otak manusia untuk menyederhanakan dan mengatur sesuatu yang kompleks seperti sebuah desain dengan menyusun komponen di dalamnya menjadi sebuah keseluruhan. Terdapat enam prinsip Gestalt yaitu: *closure*, *continuation*, *similarity*, *figure/ground*, *proximity*, dan *symmetry*. *Similarity* mengacu kepada pengelompokan suatu objek berdasarkan kemiripan warna, bentuk, maupun ukuran. *Continuation* mengacu kepada bagaimana mata manusia selalu melihat mengikuti garis atau alur yang paling mulus sehingga prinsip ini dapat membantu dalam memandu mata pengguna sesuai untuk menavigasi sebuah UI. Selanjutnya, *closure* adalah prinsip dimana manusia dapat mengisi bagian yang kosong dengan pikirannya sendiri sehingga mereka dapat mengetahui sebuah objek walau hanya sebagian yang ditunjukkan. *Proximity* adalah seberapa dekat satu elemen ke elemen lainnya sehingga dapat mengelompokkan objek-objek kedalam kelompok yang berbeda walau hanya dari jarak. *Figure* atau *ground* adalah prinsip yang menggunakan negative space untuk memanipulasi cara otak melihat suatu gambar. Prinsip ini menggunakan warna dan kontras untuk memandu

pengguna kepada apa yang harus dilihat. Terakhir adalah symmetry dan order adalah prinsip dimana elemen yang diatur dalam simetri biasanya dilihat lebih harmonis.



Gambar 2.12 Prinsip Gestalt

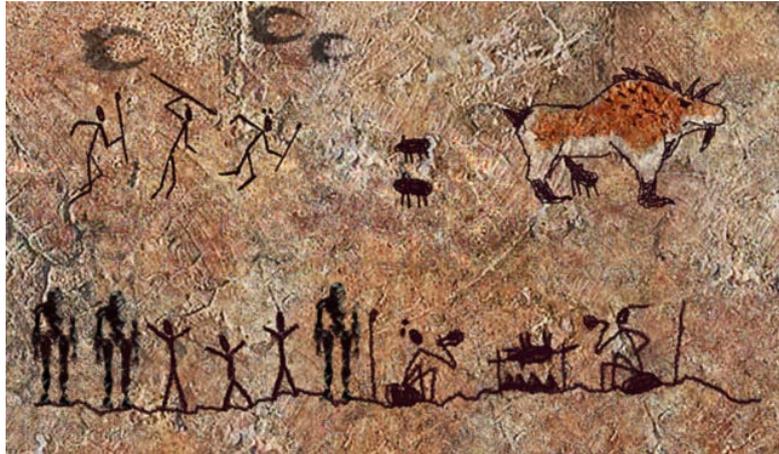
Sumber: <https://www.toptal.com/designers/ui/gestalt-principles-of-design>

## 2.2 Storytelling

*Storytelling* merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan kata-kata, gambar, maupun suara yang menyampaikan sebuah narasi atau pesan. *Storytelling* sudah ada sejak zaman purba, dari generasi ke generasi, membangun opini, persuasi, dan kepercayaan. Sebuah cerita adalah hal yang kuat, dapat menginspirasi dan menggerakkan orang-orang (Paulsen, 2021). Dalam evolusi *storytelling* dari tahun ke tahun, terdapat tiga macam *storytelling* (Moin, 2024):

### 1. *Visual Storytelling*

*Visual storytelling* adalah bentuk dari *storytelling* yang tertua, dapat dilihat dari karya orang kuno yang memakai bebatuan, kayu, tanah liat, dan sebagainya untuk membuat lukisan pada dinding gua, hieroglif, dan petroglif. Karya-karya tersebut menceritakan pengalaman mereka, kultur, dan kepercayaan. *Visual storytelling* adalah bercerita tanpa menggunakan kata-kata. Contohnya, di dalam sebuah *game* dapat ditunjukkan melalui *world building* sehingga pemainnya dapat mengeksplor untuk mengetahui ceritanya lebih dalam (Breault, 2020).



Gambar 2.13 Lukisan Zaman Batu

Sumber: <https://medium.com/universal-storyteller/storytelling-in-the-stone...>

## 2. *Oral Storytelling*

*Oral storytelling* juga sudah ada sejak lama di dunia. Pada zaman dahulu, orang menggunakan suara dan gestur untuk menceritakan sesuatu sehingga terdapatlah karya-karya seperti puisi, nyanyian, dan lagu. Pada masa kini, *oral storytelling* dapat dilihat dalam berbagai media seperti *podcast*, radio, *talk show*. Mitos dan legenda juga merupakan salah satu bentuk *oral storytelling*.

## 3. *Written Storytelling*

Seiring berkembangnya zaman dan bahasa, manusia mulai menggunakan tulisan untuk bercerita. *Written storytelling* juga didukung dengan perkembangan teknologi seperti mesin cetak sehingga cerita maupun berita dapat tersebar luas melalui tulisan.



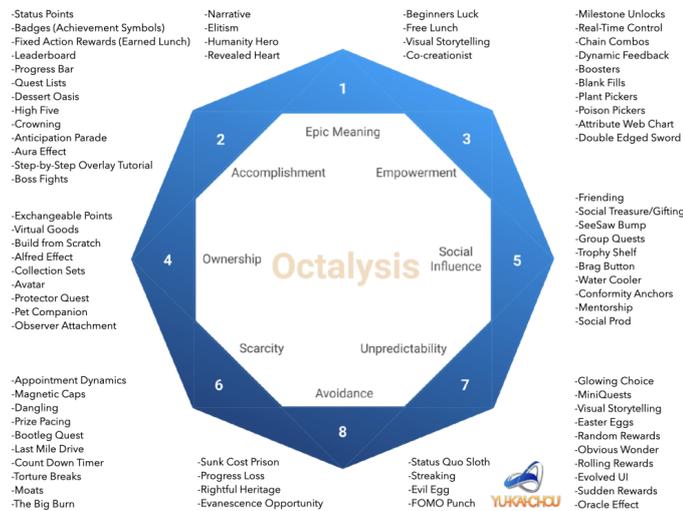
Gambar 2.14 Ilustrasi Penemuan Mesin Cetak  
Sumber: <https://asset.kompas.com/crops/KSa4a16ccwV0T5SujXD...>

Dalam sebuah *game*, *storytelling* dapat berada dimana saja, dalam bentuk apa saja dari detail kecil pada karakter hingga cerita yang mendominasi dunia *game* tersebut. *Storytelling* biasanya selaras dengan mekanik yang berada dalam *game* tersebut seperti eksplorasi dan *puzzle-solving*. (Suter, 2021)

### 2.3 Gamifikasi

Gamifikasi adalah sebuah pendekatan yang menerapkan prinsip dan elemen permainan kedalam sesuatu yang bukan permainan untuk menyelesaikan sebuah masalah. Hal ini dilakukan untuk melibatkan pemain, dan bukan hanya melihat sehingga membuat sebuah materi lebih menarik dan meningkatkan motivasi untuk terlibat. (Yunita & Indrajit, 2022)

Terdapat beberapa elemen motivasi utama dalam gamifikasi. Motivasi-motivasi tersebut disusun dan membentuk sebuah framework bentuk bersegi delapan yang disebut dengan *Octalysis*. Dalam *framework Octalysis*, terdapat delapan *core drives* dalam gamifikasi: *meaning*, *empowerment*, *social influence*, *unpredictability*, *avoidance*, *scarcity*, *ownership*, dan *accomplishment*. (Chou, 2019)



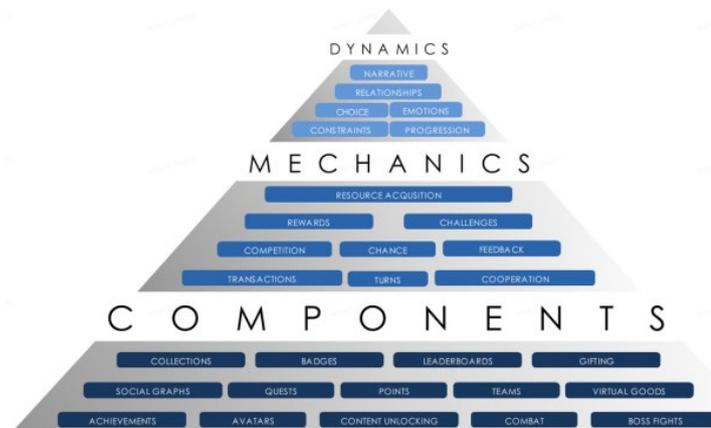
Gambar 2.15 *Octalysis Framework*

Sumber: <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete...>

Selain kedelapan *core drive* tersebut, Marczewski menyarankan lima motif lainnya yang menggambarkan tipe pengguna (Bernardes et al., 2022). Kelima motif tersebut adalah: *Relatedness* untuk tipe pengguna *Socializer*, *Autonomy* untuk tipe pengguna *Free Spirits*, *Mastery* untuk tipe pengguna *Achievers*, *Purpose* untuk tipe pengguna *Philantrophis*, dan *Reward* untuk tipe pengguna *The Player*. Kombinasi dari berbagai elemen gamifikasi bisa menjadi lebih baik di dalam konteks tertentu yang dapat memberikan respon yang berbeda juga (Schöbel et al., 2020). Maka, gamifikasi perlu dipersonalisasi.

### 2.3.1 Elemen Desain Gamifikasi

Menurut Werbach dan Hunter terdapat tiga macam elemen desain gamifikasi yaitu, *dynamics*, *mechanics*, dan *components* (Topal & Karaca, 2021). Ketiga elemen tersebut membentuk sebuah piramida dimana *components* yang berada dipaling bawah harus menopang *mechanics* yang ditengah, dan *mechanics* menopang *dynamics* yang berada di paling atas (Sansyzbayev, 2023, 166).



Gambar 2.16 *The DMC Pyramid*

Sumber: <https://gamedeveloper.com/game-platforms/gamification-design-not...>

### 1. *Dynamics*

*Dynamics* adalah sesuatu yang abstrak dan tersirat, namun penting untuk pengalaman keseluruhan dari sebuah *game* (da Paixão & Dias E Cordeiro, 2021, h. 4). *Dynamics* yang paling penting adalah emosi, limitasi, narasi, relasi, dan progresi. Contoh dari emosi dan narasi bisa berupa *storytelling* yang membawakan cerita yang dapat menimbulkan perasaan pada pemainnya. Contoh lainnya adalah *player mode* untuk relasi, *rules* untuk limitasi, dan *goals* untuk progresi. Hal-hal tersebut tidak dapat dilihat secara langsung pada sebuah gamifikasi, namun sangat penting untuk membuat *game* yang baik.

### 2. *Mechanics*

*Mechanics* adalah elemen-elemen dalam *game* yang melibatkan pemainnya, membuat pengalaman mereka lebih menarik dan menyenangkan (Gatautis et al., 2020). Beberapa contoh dari mechanics ada *chances*, *challenge*, *competition*, *team*, *feedback*, *sources*, *interactions*, *turns*, dan *winning status*.

### 3. *Components*

*Components* mengacu kepada elemen-elemen yang terlihat dan berinteraksi dengan pemain. Ada beberapa components menurut Werbach dan Hunter seperti *avatars*, *achievements*, *badges*, *collections*, *boss fights*,

*combat, content unlocking, papan peringkat, gifting, poin, level, social graphs, tim, quests, dan virtual goods.* (Durnali, 2019)

## **2.4 Schizoid Personality Disorder**

*Schizoid personality disorder* atau gangguan kepribadian skizoid merupakan salah satu gangguan yang dikelompokkan pada Cluster A, yang ditandai dengan cara berpikir mereka yang terkesan aneh atau eksentrik. Gangguan kepribadian ini merupakan pola keterpisahan dari hubungan sosial dan keterbatasan ekspresi emosi yang dideteksi masa dewasa awal (American Psychiatric Association, 2013). Individu dengan kepribadian skizoid merasa bahwa dunia luar dapat mengancam rasa aman mereka sehingga mereka cenderung menutup diri (Khan, n.d.).

*Schizoid personality disorder* dapat menyebabkan masalah-masalah psikiatri lainnya seperti dapat menjadi pendahulu dari skizofrenia dan cukup umum dialami bersamaan dengan gangguan kepribadian lain seperti paranoid, skizotipal, dan *avoidant personality disorder* (Torrice & Madhanagopal, 2024). Gangguan kepribadian ini membuat seorang individu untuk tidak meminta pertolongan dan menolak kenyamanan relasi sehingga dapat menjadi salah satu faktor kuat untuk percobaan maupun tindakan bunuh diri (Attademo et al., 2021).

### **2.4.1 Gejala**

Terdapat tujuh gejala *schizoid personality disorder* dalam psikopatologi, dimana seorang individu dapat dinyatakan menderita gangguan tersebut jika memiliki lima dari antaranya (Putri, 2022, h. 54). Menurut DSM-5 (American Psychiatric Association, 2013, h. 653), ketujuh gejala tersebut adalah: tidak menginginkan atau menikmati hubungan dekat termasuk dengan keluarga, cenderung selalu memilih aktivitas bersifat soliter, sedikit atau tidak ingin terlibat dalam aktivitas seksual dengan orang lain, sedikit atau tidak ada aktivitas yang disenangi, tidak memiliki teman dekat atau yang dipercaya selain keluarga inti, tampak acuh tidak acuh dengan kritik maupun pujian dari orang lain, dan menunjukkan emosi yang dingin, ketidakpedulian, atau afektivitas yang datar.

Dari gejala-gejala tersebut, individu dengan gangguan kepribadian ini mengalami dampak secara sosial maupun individual dengan merasakan kesepian, perasaan campur aduk, kurang motivasi, kesulitan menjalani tugas kognitif, dan relasi sosial yang kurang baik (Li, 2021). Mereka juga mengalami anhedonia (Attademo et al., 2021), kondisi yang membuat mereka tidak memiliki minat dan membuat hidupnya terasa hampa, membosankan, dan tidak menyenangkan sehingga semakin mudah untuk mereka terputus dari dunia sekitarnya. Selain itu, gejala skizoid yang berkepanjangan dapat mengganggu fungsi sebuah individu serta menyebabkan stress internal (Putranto, 2015).

#### **2.4.2 Penyebab**

Tidak ada satu penyebab pasti dari *schizoid personality disorder*, tetapi ada berbagai faktor yang meningkatkan resiko terkenanya gangguan kepribadian. Beberapa penelitian menemukan beberapa faktor yang dapat mengganggu perkembangan emosi sosial dan kepribadian seperti kultur, psikologi sosial, pola asuh kurang baik, genetik, maupun faktor biologis seperti masalah pada kelahiran atau cedera otak (Li, 2021). Sebagai salah satu gangguan kepribadian di Cluster A, ada faktor risiko secara genetik maupun sosial seperti lingkungan yang tidak mendukung atau pengalaman traumatis (Agustini et al., 2023). Faktor risiko yang dimaksud adalah ketika memiliki orang tua atau kerabat yang terkena *schizoid*, *schizotypal*, ataupun skizofrenia. Sedangkan, contoh faktor lingkungan adalah kurangnya diperhatikan secara emosional, dan masa kecil yang suram (Gunawan & Hidayatulloh, 2023). Dikatakan juga bahwa anak yang “kurang cocok” dengan pengasuh utamanya rawan menjadi skizoid. Beberapa penelitian mengatakan bahwa orang tua yang meremehkan kebutuhan anaknya dapat membuat anak tersebut menjadi defensif, mandiri, menghindari keintiman, dan mengandalkan dunia batin mereka, untuk melindungi dirinya sendiri dari terlalu banyak kebingungan atau kemarahan (Mcwilliams, 2020).

*Schizoid Personality Disorder* diketahui memiliki prevalensi cukup langka dalam klinis, namun diketahui bahwa laki-laki lebih rentan terkena

kondisi ini dan dapat lebih merugikan daripada pada perempuan (American Psychiatric Association, 2013). Hal ini dapat disebabkan oleh kultur dan stigma masyarakat yang mengharuskan laki-laki untuk bersikap tangguh dan tidak cengeng sehingga mereka tidak dapat menunjukkan emosi mereka dengan bebas. Pengalaman di mana penderita skizoid tidak tervalidasi secara emosional, intuitif, maupun sensorik, menyebabkan keterasingan pada mereka (McWilliams, 2020).

### 2.4.3 Penanganan

Gangguan kepribadian Cluster A seperti *schizoid personality disorder* dapat didiagnosa terlebih dahulu berdasarkan DSM-5. Setelah itu barulah dapat ditangani melalui terapi. Terapi seperti terapi psikososial, terapi *cognitive behaviour*, dan terapi kelompok dilakukan untuk mengembangkan keterampilan sosial klien sehingga mengurangi gangguan dari gejala yang dialami (Agustini et al., 2023). Namun, individu dengan *schizoid personality disorder* jarang hadir pada sesi perawatan mereka dengan pilihan mereka sendiri, kecuali ada dorongan dari keluarga atau adanya gangguan lainnya yang dialami (Attademo et al., 2021). Gunawan & Hidayatulloh (2023, h. 294) menyebutkan tiga cara mengatasi gangguan kepribadian skizoid:

1. Psikoterapi

Jenis terapi ini dilakukan dengan mempelajari diri, mengenal bagaimana diri sendiri berpikir dan berperilaku.

2. Terapi Kognitif

Pada terapi kognitif, klien diajak untuk mengubah cara berpikir. Hal tersebut akan susah jika tidak ada keinginan sendiri atau komitmen dari kliennya.

3. Terapi psikodinamik.

Pada jenis terapi psikodinamik, klien akan diminta untuk mengingat kembali dan menceritakan masa lalu mereka yang traumatis untuk melatihnya menghadapi memori trauma tersebut.

Sulit untuk menentukan penanganan untuk *schizoid personality disorder* karena penderitanya tidak merasa mereka harus berubah dan diagnosis nya yang mirip dengan gangguan-gangguan perilaku Cluster A lainnya (Li, 2021).

## 2.5 Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat landasan dan menunjukkan kebaruan penelitian ini, penting untuk mempelajari penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang dibahas. Dalam sub bab ini, beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kontribusi relevan terhadap pemahaman isu *schizoid personality disorder* akan ditelaah. Penelitian-penelitian tersebut akan dijabarkan berdasarkan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian ini, metodologi yang digunakan, dan temuan yang dihasilkan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	An Overview of Schizoid Personality Disorder	Tianxin Li	Karena jarang nya kasus, masyarakat menjadi salah paham dan berprasangka kepada penderita <i>ScPD</i> sehingga dibutuhkan publikasi mengenai <i>ScPD</i> agar penderita dapat	Perancangan yang akan dibuat akan dibuat lebih menarik dan mudah dibaca dengan informasi mengenai skizoid yang singkat dan jelas.

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			diperlakukan sebagai pasien.	
2.	Sistem Pakar Diagnosis Gangguan Kepribadian Menggunakan Metode Certainty Factor Berbasis Web	Arif Setya Permana, Phitsa Mauliana	Aplikasi sistem pakar diagnosis gangguan kepribadian dibuat agar masyarakat dapat melakukan diagnosis mandiri untuk mengetahui tingkat gangguan kepribadiannya dan cara menanganinya tanpa ke psikolog.	Perancangan ini tidak akan melakukan diagnosis untuk penggunaanya, namun akan memberikan informasi dan lebih spesifik kepada topik skizoid.
3.	Suicidality in Individuals with Schizoid Personality Disorder or Traits: A Clinical Mini-Review of A Probably Underestimated Issue	Luigi Attademo, Francesco Bernardini, Roberta Spatuzzi	Ditemukan bahwa dibalik perilaku skizoid, terdapat faktor risiko besar untuk mereka melakukan atau mencoba	Perancangan ini akan menunjukkan dampak lainnya yang dialami penderita skizoid

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			bunuh diri. Kondisi gangguan kepribadian mereka tidak memungkinkan mereka untuk meminta tolong ataupun mencari bantuan.	melalui <i>storytelling</i> .

Dari tabel diatas, didapatkan bahwa jarang sekali ada penelitian yang hanya fokus kepada topik *Schizoid Personality Disorder*. Kebanyakan membahas mengenai keseluruhan gangguan kepribadian cluster A yang terdiri dari beberapa gangguan lainnya seperti paranoid, skizoid, dan skizotipal. Sejauh ini, belum ada penelitian yang membuat media informasi yang menarik mengenai skizoid dan informasi cenderung dituliskan dalam bentuk makalah maupun buku. Maka, perancangan yang akan dibuat memiliki nilai kebaruan dengan merancang media informasi yang spesifik pada topik skizoid, menarik dan mudah dimengerti, dan disampaikan melalui *storytelling*.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA