

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut ini merupakan subjek perancangan dari Tugas Akhir “Perancangan *Graphic Novel* dalam Menghadapi Pasangan dengan Gangguan Kepribadian *Borderline Personality Disorder*” :

3.1.1 Primer

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin : Laki-laki

Berdasarkan prevalansi diagnostik saja, ditemukan bahwa sekitar 75% dari individu yang didiagnosis dengan BPD adalah perempuan (Bozzatello dkk., 2024, h.2). Didukung dengan hasil kuisioner yang disebarluaskan pada para dewasa muda yang pernah atau sedang menjalin hubungan, ditemukan bahwa perempuan lebih menunjukkan kecenderungan memiliki karakteristik yang berhubungan dengan gejala-gejala BPD dibandingkan laki-laki. Hal ini ditandai dengan tingkat *mood swings* yang cukup tinggi (43.8%), merasa kurang mampu dalam meregulasi emosi (47.6%), merasa takut ditinggalkan (67.1%), dan sering menguji rasa sayang pasangannya (58.9%). Di sisi lain, pasangan laki-laki menunjukkan kecenderungan untuk merasa terjebak dalam pola hubungan dengan pasangan yang berkomunikasi dengan pasif-agresif (59.4%) dan melelahkan secara emosional (68.8%). Sejalan dengan hal ini, riset menunjukkan bahwa kurang dari setengah pria yang berada dalam hubungan romantis dengan wanita pengidap BPD memiliki gejala yang mengarah pada gangguan psikiatris lainnya (Kroener dkk., 2023, h.2).

b. Usia : 19 – 24 tahun

Dewasa muda adalah fase peralihan dari remaja menuju dewasa ditandai oleh perubahan signifikan dalam aspek fisik, kognitif, dan psikologis-emosional (Nasution dkk., 2024, h.109). Adanya perkembangan yang cukup signifikan di rentan usia 19 – 25 tahun berpotensi meningkatkan resiko terjadinya *Borderline Personality Disorder* (BPD) yang ditandai dengan ketidakstabilan citra diri, emosi, dan ketakutan akan ditinggalkan (Chanen dkk., 2022, h.27). Di tengah ketidakpastian pada usia dewasa muda, pernikahan menjadi salah satu isu yang dianggap penting dan banyak individu yang mulai memutuskan untuk mencari pasangan hidup. Namun, untuk dapat membangun pernikahan atau rumah tangga yang sehat terdapat faktor psikologis yang perlu dipersiapkan oleh kedua pasangan seperti kesiapan mental dan emosional serta pemahaman diri untuk menghadapi fase transisi ini (Aundrea & Riyanto, 2024, h.84). Dalam sesi wawancara bersama Efnie Infidiane, S.Psi., M.Psi., Psikolog disampaikan bahwa masih banyak dewasa muda yang berada dalam hubungan tidak sehat dengan pola perilaku impulsif, ketidakstabilan emosi, serta pertengkaran berulang yang menyebabkan *chronic stress* pada pasangan yang menghadapi dinamika hubungan tersebut.

Namun, mereka tidak menyadari bahwa hal ini dapat dilatarbelakangi oleh adanya gangguan kepribadian BPD pada pasangan mereka. Kondisi ini dapat berdampak pada kesehatan mental pasangan yang menghadapi dinamika hubungan tersebut bahkan menyebabkan munculnya resiko gangguan psikiatris lainnya (Kroener dkk., 2023, h.2). Maka dari itu, sebelum memutuskan untuk berkomitmen atau membawa hubungan yang melibatkan individu dengan karakteristik BPD ke jenjang pernikahan, diperlukan pertimbangan, pemahaman, serta

kesiapan yang matang secara mental dan emosional. Sejalan dengan hal ini, Bimas Islam mengeluarkan Surat Edaran Dirjen Bimas Islam No.2 Tahun 2024 yang mewajibkan para calon pengantin untuk melakukan Bimbingan Perkawinan (Bimwim) untuk mempersiapkan pasangan secara psikologis yang fokus pada komunikasi, empati, serta penyelesaian konflik sebagai upaya meningkatkan kualitas dan ketahanan pernikahan (Kemenag, 2024).

- c. Pendidikan : SMA, D3, D4, S1
- d. SES : A-B

Menurut McCleod (2025) kebutuhan manusia dibagi menjadi lima tingkat yang terdiri dari kebutuhan fisiologis, keamanan (*safety*), cinta dan hubungan (*love and belonging*), penghargaan (*esteem*), dan aktualisasi diri (*self-actualitation*) di posisi paling atas piramida kebutuhan manusia (h.1). Dalam *Maslow's Hierandy of Needs* dinyatakan bahwa pada dasarnya manusia harus memenuhi kebutuhan defisit dari keempat tingkat yang lebih rendah terlebih dahulu untuk dapat memenuhi kebutuhan pertumbuhan pada tingkat yang lebih tinggi, yaitu aktualisasi diri (h.7). Dengan kata lain, manusia cenderung untuk tidak akan memprioritaskan pengembangan diri yang berhubungan dengan kesejahteraan secara mental jika belum terpenuhi secara finansial dalam kehidupan sehari-harinya (h.24). Maka dari itu, penulis memilih SES A-B karena topik pada perancangan yang hendak dibuat termasuk dalam kategori kebutuhan pertumbuhan atau aktualisasi diri yang berhubungan dengan proses perdamaian dengan diri di mana kebutuhan primer mereka secara finansial sudah terpenuhi.

2. Geografis

Jabodetabek

Jabodetabek merupakan kawasan perkotaan di Pulau Jawa yang dapat dikatakan berkembang dari sisi pembangunan dan ekonomi (Ibrahim, 2016, h.2). Sejalan dengan hal ini, terdapat studi menyatakan bahwa sebagian besar penduduk muda kelas menengah di Jabodetabek baik yang belum atau sudah menikah di Jabodetabek memiliki kemampuan untuk memenuhi kebutuhan dan gaya hidup modern yang dapat dimasukkan ke dalam kategori SES A-B (Ningrum dkk., 2014, h.103). Namun, meski kondisi finansial penduduk dewasa muda di Jabodetabek dapat dikatakan cukup baik, riset psikologi menunjukkan bahwa permasalahan kesehatan mental dewasa muda di Jabodetabek terutama yang berkaitan dengan hubungan romantis masih perlu diberikan perhatian (Amelia dkk., 2023, h.77).

3. Psikografis

- a. Laki-laki di masa dewasa muda yang sedang menjalin hubungan romantis serius sebagai persiapan ke jenjang pernikahan.
- b. Memiliki hubungan romantis dengan dinamika yang tidak stabil ditandai dengan konflik dan intensitas pertengkaran berulang yang tinggi.
- c. Memiliki pasangan yang menunjukkan karakteristik dari gejala-gejala gangguan kepribadian BPD
- d. Merasa kelelahan dan tertekan secara emosional atau mental dalam menghadapi dinamika hubungan.

3.1.2 Sekunder

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin : Laki-laki
- b. Usia : 25 – 30 tahun

Survei oleh Populix menunjukkan 61% Gen Z dan Milenial beranggapan bahwa usia 25 – 30 tahun adalah usia yang tepat untuk memasuki jenjang pernikahan (Liputan6, 2025).

Namun, Menteri Agama Nasaruddin Umar menyatakan bahwa mayoritas perceraian di Indonesia terjadi pada pasangan muda dengan usia pernikahan di bawah 5 tahun dengan majoritasnya dilatarbelakangi oleh pertengkaran atau konflik berulang serta ketidakmatangan secara psikologis dari kedua belah pihak (kumparanNews, 2024). Oleh karena itu, walau dua orang sudah terikat dalam hubungan pernikahan dengan komitmen yang lebih tinggi diperlukan juga kesadaran dalam meningkatkan kematangan psikologis diri sendiri dan pasangan untuk dapat mempertahankan kondisi pernikahan dan membangun rumah tangga yang sehat.

- c. Pendidikan : SMA, D3, D4, S1
- d. SES : A-B

2. Geografis

Jabodetabek

3. Psikografis

- a. Laki-laki sebagai suami dalam pernikahan muda.
- b. Berada dalam pernikahan dengan dinamika yang tidak stabil ditandai dengan konflik dan intensitas pertengkaran berulang yang tinggi.
- c. Memiliki pasangan yang menunjukkan karakteristik dari gejala-gejala gangguan kepribadian BPD.
- d. Merasa kelelahan dan tertekan secara emosional atau mental dalam menghadapi dinamika pernikahan.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *10 Development Checklist* yang tertulis dalam buku berjudul, “*Digital Storytelling 4E: A Creator’s Guide to Interactive Entertainment*” oleh Miller (2019). Seperti namanya, Miller (2019) menyatakan bahwa *10 Development Checklist* adalah sepuluh tahapan utama yang dapat diperhatikan dalam pembuatan sebuah media interaktif dengan unsur *storytelling* (h.246). Metode *10 Development Checklist*

digunakan karena dapat membantu penulis dalam menciptakan sebuah media *interactive storytelling*, seperti *graphic novel* berbasis *website* yang berfokus pada pembuatan konsep utama, tujuan *storytelling*, target audiens, struktur narasi, *character design*, dan mekanisme interaktivitas yang akan digunakan dalam perancangan *user experience* dari media yang hendak disajikan (h.246). Pada sub bab berikutnya akan dijelaskan langkah-langkah dari metode 10 *Development Checklist* yang akan digunakan dalam perancangan *graphic novel* berbasis *website* dalam menghadapi pasangan yang memiliki BPD sesuai dengan yang dicantumkan dalam buku, “*Digital Storytelling 4E: A Creator’s Guide to Interactive Entertainment*”.

3.2.1 Premise and Purpose

Premise dan *purpose* adalah tahap di mana penulis melakukan pengumpulan informasi, wawasan, dan memahami permasalahan agar dapat menciptakan konsep dan tujuan dari media interaktif yang hendak dirancang (Miller, 2019, h.246). Menurut Miller (2019) *premise* berhubungan dengan ide utama dari media yang akan dirancang (h.246). Di sisi lain, *purpose* berhubungan dengan tujuan utama dari solusi desain berhubungan dengan apakah media yang dirancang diperuntukan sebagai media informasi, hiburan, atau promosi (h.246). Dalam perancangan *graphic novel* berbasis *website* dalam menghadapi pasangan yang memiliki BPD, penulis menentukan bahwa tujuan utama dari keseluruhan tugas akhir ini adalah memberi informasi mengenai pemahaman dan bagaimana cara menghadapi pasangan dengan karakteristik yang memiliki BPD untuk dapat membangun hubungan yang memuaskan dengan cara yang dapat diterima oleh audiens melalui media interaktif.

3.2.2 Audience

Audience adalah tahap di mana penulis menentukan target audiens dari media yang akan dirancang (Miller, 2019, h.246). Miller (2019) menyatakan bahwa setelah menentukan target audiens seorang desainer dapat melakukan riset dan mempertimbangkan kebutuhan, preferensi, dan harapan para audiens (h.247). Dalam menyelesaikan tahapan ini, penulis akan

memposisikan diri sebagai target audiens dan melakukan pendekatan dengan empati agar dapat lebih memahami masalah yang mereka hadapi dan melakukan studi referensi yang melibatkan para target audiens. Hal ini bertujuan untuk membuat media yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan para audiens.

3.2.3 Medium

Medium berhubungan dengan media, *platform*, dan teknologi yang digunakan dalam perancangan (Miller, 2019, h.247). Dalam menyelesaikan tahapan ini, penulis akan melakukan analisis terhadap media *interactive storytelling* dan *platform* yang membahas mengenai BPD terutama dalam konteks berhubungan. Hal ini bertujuan untuk menentukan pemilihan media yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan audiens (h.247).

3.2.4 Narrative

Narrative atau narasi berhubungan dengan perancangan alur cerita dari media yang akan disajikan (Miller, 2019, h.247). Pada tahapan ini seorang desainer dapat menyusun bagian-bagian dari sebuah cerita sehingga dapat membentuk sebuah alur cerita yang utuh (h.247). Dalam pembuatan narasi, desainer juga harus memerhatikan tujuan utama yang dapat mendorong audiens untuk mengikuti cerita dan menyelesaikan tantangan yang disajikan. Hal ini dapat dilakukan dengan cara merancang runtutan kejadian dan hambatan yang perlu dilalui oleh audiens selama mengikuti perjalanan media *interactive storytelling* ini (h.247). Dalam tahapan ini, penulis juga akan menentukan *tone* dari narasi yang disesuaikan dengan tujuan utama pembuatan media ini, yaitu meningkatkan pemahaman terhadap BPD terutama dalam konteks membangun hubungan yang memuaskan dengan pasangan yang memiliki karakteristik dari BPD.

3.2.5 Character

Seperti namanya, *character* adalah tahapan di mana desainer merancang tokoh dari *visual storytelling* yang akan ditampilkan dalam media yang hendak disajikan (Miller, 2019, h.247). Pada tahapan ini, desainer juga

bertugas untuk menentukan fungsi atau *role*, kepribadian, dan latar belakang dari karakter-karakter yang ada (h.248). Dalam menyelesaikan tahapan ini, penulis akan merancang karakter untuk *graphic novel* dengan cara membuat *character sheet* yang terdiri dari *inner life* yang menjadi latar belakang tindakan mereka dan visualisasi yang dapat mendeskripsikan kepribadian tiap karakter.

3.2.6 User's Role

User's role berhubungan dengan bagaimana desainer memposisikan audiens dalam media *interactive storytelling* yang disajikan (Miller, 2019, h.247). Pada tahapan ini desainer juga bertugas untuk menentukan perspektif audiens dalam berinteraksi dengan *visual storytelling* yang akan dirancang (h.247). Hal ini dapat dilakukan dengan cara menentukan apakah audiens melihat dunia yang dirancang dari POV orang pertama, orang ketiga, atau bahkan campuran keduanya (h.247).

3.2.7 Structure

Structue adalah tahap di mana desainer merancang struktur pengalaman *user* dari awal hingga akhir perjalanan dalam berinteraksi dengan media yang ingin disajikan (Miller, 2019, h.248). Hal ini dapat dilakukan dengan cara menentukan interaktivitas apa saja yang perlu dilalui *user* untuk dapat memulai, melanjutkan, dan mengakhiri alur cerita yang dibawakan (h.248). Dalam menyelesaikan tahapan ini, penulis akan membuat *userflow*, *storyboard*, serta *prototype* awal dari *graphic novel* berbasis website ini dengan tujuan menguji keterlibatan, kejelasan, dan kemudahan *user* dalam menavigasinya. Selain itu, tahapan ini juga dapat digunakan untuk menentukan durasi serta memastikan pemahaman *user* terhadap alur *interactive storytelling*.

3.2.8 Storyworld

Storyworld berhubungan dengan penggambaran dunia yang berhubungan dengan visualisasi latar tempat, waktu, dan situasi dalam *interactive storytelling* yang hendak disajikan (Miller, 2019, h.248). Dikarenakan tahapan ini merupakan turunan dari tahapan *narrative*, aspek

visual dari perancangan *storyworld* pada media ini akan disatukan dengan *interface design* pada tahapan sebelumnya. Di mana penulis akan memastikan bahwa elemen-elemen visual yang mendukung penggambaran *storyworld* dari *graphic novel* ini dapat saling mendukung untuk menciptakan pengalaman yang lebih imersif.

3.2.9 User Engagement

User engagement berhubungan dengan bagaimana desainer merancang interaksi *user* dengan media yang disajikan (Miller, 2019, h.248). Hal ini dapat dilakukan dengan cara memilih jenis atau merancang mekanik dari interaktivitas yang berhubungan dengan eksplorasi cerita, pemecahan masalah, atau respons terhadap elemen-elemen pada *interactive storytelling* (h.248). Dalam pembuatan *graphic novel* ini, penulis akan berfokus untuk merancang interaktivitas yang dapat membantu meningkatkan pemahaman *user* terhadap BPD dan pengambilan keputusan yang bermakna dalam konteks menghadapi pasangan yang memiliki karakteristik BPD. Hal ini ditujukan untuk meningkatkan motivasi *user* dalam berpartisipasi dengan media interaktif dan meningkatkan pemahaman dengan pesan yang bermakna.

3.2.10 Overall Look

Overall look adalah tahap terakhir dalam perancangan media *interactive storytelling*. Dalam menyelesaikan tahapan ini, desainer akan mengumpulkan seluruh elemen dan komponen yang sudah dirancang sebelumnya menjadi satu keluaran media (Miller, 2019, h.249). Pada tahapan ini, penulis akan membuat *prototyping* sebagai tampilan akhir dari *graphic novel* yang akan disajikan dengan menunjukkan narasi, ilustrasi karakter, dan interaktivitas yang sudah dirancang pada tahapan sebelumnya. Setelah itu, penulis juga akan melakukan *alpha* dan *beta testing* terhadap *prototype* yang sudah jadi agar dapat melakukan proses iterasi jika hasilnya kurang sesuai dengan yang diharapkan para audiens. Dengan adanya perancangan *graphic novel* berbasis *website* sebagai bentuk *interactive storytelling* ini, penulis berharap media ini dapat memberikan pengalaman *engaging* dan bermakna bagi para audiens.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Dalam melaksanakan pengumpulan data, metode yang digunakan oleh penulis adalah *mixed methods*. Menurut Johnson (dalam Harahap, 2025), *mixed methods* adalah metode penelitian yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam pengumpulan serta analisis dalam (h.2185). Tujuan digunakannya metode pengumpulan data *mixed methods* adalah untuk lebih memahami objek permasalahan atau pola perilaku target audiens secara mendalam tanpa membuat generalisasi dan menggunakan data angka yang dapat mendukung dan memperkuat analisis penulis (h.2186). Penulis akan menggunakan beberapa metode kualitatif dalam pelaksanaan penelitian ini berupa wawancara yang melibatkan *expert interview* dan *Focus Group Discussion* (FGD), diikuti dengan observasi mengenai media informasi yang membahas BPD atau dinamikanya dalam hubungan romantis, dan kuisisioner sebagai salah satu cara pengumpulan data secara kuantitatif.

3.3.1 Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan data-data bersifat subjektif. Penulis akan melakukan dua tahapan wawancara, yaitu *expert interview* dan *interview* yang melibatkan target audiens yang terkait dengan topik yang diangkat. *Expert interview* yang akan dilaksanakan akan ditujukan pada seorang psikolog yang merupakan ahli dan memiliki pengalaman dalam menangani pasien dengan gangguan kepribadian BPD. Sedangkan *interview* pada target audiens akan ditujukan pada pasangan yang menghadapi dinamika pengidap BPD dalam hubungan romantis.

1. Psikolog

Wawancara pertama yang akan dilakukan oleh penulis merupakan *expert interview* pada seorang psikolog yang memiliki pengalaman dalam menangani pasien dengan gangguan kepribadian BPD bernama Efnie Indiranie, M.Psi, Psikolog. *Expert interview* ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan data mengenai kondisi nyata pola

perilaku dari pengidap BPD dalam menjalin sebuah hubungan romantis, *triggering content* yang harus dihindari agar karya desain tidak memicu ketidaknyamanan kedua belah pihak dari target sasaran desain, dan menanyakan pandangan dari seorang ahli mengenai konsep dari *digital storytelling* yang akan dirancang. Berikut merupakan pertanyaan wawancara yang sudah disusun untuk pelaksanaan tahap *expert interview*:

1. Sudah berapa lama berpengalaman dalam menangani pasien dengan gangguan kepribadian BPD dan mengapa Ibu memilih untuk menjadi spesialis yang menangani gangguan kepribadian, hubungan pernikahan, dan keluarga?
2. Berdasarkan pengalaman Ibu dalam menangani pasien dengan gangguan kepribadian BPD, apa saja pola umum atau karakteristik hubungan romantis yang dijalani oleh individu dengan BPD?
3. Apa saja tantangan utama yang kedua belah pihak hadapi dalam menjalin hubungan romantis yang melibatkan individu dengan BPD terutama mereka yang sudah menjalin hubungan pernikahan?
4. Bagaimana pasangan dari individu dengan BPD biasanya merespons hubungan romantis mereka?
5. Apa saja cara-cara yang dapat dilakukan pasangan dari individu dengan BPD dalam menghadapi dinamika hubungan tersebut untuk menjaga kesehatan mental sendiri dan pasangan?
6. Dalam pembuatan digital *storytelling* dalam bentuk *graphic novel* ini, apa saja jenis konten atau narasi yang perlu dihindari agar tidak menjadi *trigger* bagi pembaca dengan BPD maupun pasangannya?
7. Dalam konteks representasi pengidap BPD dan pasangannya, apa saja hal yang harus dihindari agar tidak menimbulkan ketidaknyamanan bagi kedua belah pihak?

8. Apakah menurut Anda representasi individu dengan BPD yang terlalu dramatis atau sederhana dapat memperburuk stigma negatif masyarakat terhadap gangguan kepribadian BPD? Bagaimana cara yang efektif untuk menghindari terbentuknya stigma negatif tersebut?
9. Adakah pendekatan *storytelling* yang efektif untuk dapat menyampaikan cerita dari sudut pandang kedua belah pihak yang menjalin hubungan pernikahan tersebut?
10. Apakah Ibu memiliki masukkan mengenai dialog dan skenario yang dapat membangun pemahaman pembaca secara emosional?
11. Apa harapan Ibu mengenai karya desain digital *storytelling* yang mengangkat isu kesehatan mental terutama gangguan kepribadian BPD?
12. Apa saja hal yang perlu diperhatikan agar karya desain yang ingin dirancang tetap edukatif tapi tidak terkesan menggurui?
13. Adakah saran-saran tambahan agar karya desain ini dapat menjadi ruang aman, inklusif, dan bermakna bagi para audiens?
14. Apakah Ibu memiliki rekomendasi buku panduan mengenai cara menghadapi pasangan dengan BPD sebagai sumber informasi dari karya desain saya?
15. Berdasarkan dari pengalaman Ibu dalam menghadapi kasus hubungan yang melibatkan individu dengan BPD lebih banyak yang melakukan konsultasi mengenai hubungan sebelum atau sesudah menikah?
16. Menurut Ibu, media ini lebih efektif jika dipertujukan untuk dewasa muda di masa pra nikah atau di pernikahan muda?

2. Pasangan yang Menghadapi Dinamika Hubungan Romantis dengan Pengidap BPD

Wawancara kedua akan dilakukan penulis ditujukan pada target primer dari perancangan desain, yaitu pasangan laki-laki yang menghadapi dinamika hubungan romantis dengan pasangan yang

memiliki gangguan kepribadian BPD. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan data yang lebih mendalam dari perspektif pasangan yang menghadapi dinamika hubungan romantis dengan pengidap BPD, kesulitan dalam menghadapi karakteristik BPD dalam hubungan romantis yang mereka jalani, dan masukkan untuk karya desain agar sesuai dengan kenyamanan dan ketertarikan target audiens. Selain itu, hasil wawancara ini juga digunakan sebagai dasar dalam penyusunan narasi terutama dalam menggambarkan perspektif dan menentukan *inner life* karakter laki-laki. Berikut merupakan pertanyaan wawancara yang sudah disusun untuk pelaksanaan tahap *interview* :

1. Sejak kapan Anda mulai menyadari bahwa pasangan Anda memiliki gangguan kepribadian BPD dan bagaimana Anda mengetahuinya? Apakah ada media informasi yang membantu Anda dalam mengenali BPD?
2. Bagaimana perasaan Anda saat pertama kali mengetahui hal tersebut atau memahami kondisi pasangan Anda?
3. Apa saja tantangan utama yang Anda hadapi dalam menjalin hubungan dengan pasangan yang memiliki BPD?
4. Apakah ada pola emosi atau perilaku tertentu dari pasangan Anda yang sering menyebabkan konflik dalam hubungan kalian?
5. Bagaimana cara Anda biasanya merespons saat pasangan Anda mengalami emosi yang intens atau perubahan *mood* yang drastis?
6. Apakah Anda sendiri pernah mengalami rasa kewalahan, tidak dipahami, atau megalami perasaan lelah secara emosional? Jika iya, dalam situasi apa?
7. Bagaimana cara Anda menjaga hubungan kalian tetap sehat? Hal apa yang membuat Anda bertahan sejauh ini?
8. Apakah Anda pernah mencari bantuan atau dukungan baik secara profesional atau komunitas untuk diri sendiri dan pasangan Anda?
9. Apakah Anda dan pasangan memiliki kesepakatan atau strategi komunikasi tertentu untuk menghadapi situasi sulit? Terutama

saat pasangan Anda mengalami *emotional crises* atau *clinical relapses*.

10. Narasi seperti apa yang menurut Anda menarik untuk audiens yang sama-sama memiliki pasangan dengan BPD?
11. Harapan apa yang Anda miliki terhadap karya yang bertujuan untuk mengingkatkan empati dan pemahaman mengenai cara menjalin hubungan romantis yang sehat dengan pengidap BPD ini?
12. Dalam mencari informasi, media apa saja yang biasanya Anda gunakan?

3. Pasangan dengan Diagnosis BPD

Wawancara ketiga akan dilakukan penulis ditujukan pada pasangan perempuan dengan diagnosa BPD. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan data yang lebih mendalam dari perspektif pasangan perempuan yang sedang menjalin hubungan sebagai seseorang dengan diagnosis BPD, kesulitan dalam menghadapi karakteristik BPD dalam hubungan romantis yang mereka jalani, dan masukkan untuk karya desain agar sesuai dengan kenyamanan para pembacanya. Selain itu, hasil wawancara ini juga digunakan sebagai dasar dalam penyusunan narasi terutama dalam menggambarkan perspektif dan menentukan *inner life* karakter perempuan dengan BPD. Berikut merupakan pertanyaan wawancara yang sudah disusun untuk pelaksanaan tahap *interview* :

1. Boleh tolong ceritakan bagaimana awal mula Anda sadar mengenai istilah BPD?
2. Apa yang membuat Anda memutuskan untuk melakukan konseling atau mengecek kondisi Anda kepada profesional?
3. Apa yang pertama kali Anda rasakan saat Anda mengetahui tentang kondisi Anda?
4. Apa pandangan Anda terhadap hubungan romantis?
5. Apakah Anda sedang menjalin hubungan romantis dengan seseorang? Jika iya, bolehkah Anda ceritakan apa yang Anda

rasakan selama menjalani hubungan tersebut, apakah ada tantangan-tantangan tertentu? Jika tidak, apa yang membuat Anda tidak mau atau takut untuk menjalin hubungan romantis?

6. Bagaimana pandangan Anda terhadap media-media yang menggambarkan karakter atau tokoh dengan BPD?
7. Boleh tolong sebutkan contoh media yang melakukan penggambaran yang baik?
8. Selama ini apakah Anda suka membaca atau mencari informasi mengenai kondisi Anda?
9. Jika ada sebuah *graphic novel* yang menggambarkan dinamika BPD dalam sebuah hubungan romantis, cerita seperti apa yang menurut Anda paling bermakna?
10. Gaya visual atau narasi seperti apa yang menurut Anda menarik untuk audiens yang sama-sama bertarung melawan BPD?
11. Harapan apa yang Anda miliki terhadap karya yang bertujuan untuk mengingkatkan empati dan pemahaman mengenai cara menjalin hubungan romantis yang sehat dengan pengidap BPD ini?
12. Dalam mencari informasi, media apa saja yang biasanya Anda gunakan?
13. Biasanya media apa yang kalian gunakan sebagai sarana hiburan?

3.3.2 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) akan dilaksanakan penulis pada lima peserta dari kelompok masyarakat dengan latar belakang yang sedikit berbeda. Penulis akan melakukan FGD kepada tiga partisipan yang berada dalam hubungan yang tidak stabil atau memiliki pasangan dengan karakteristik BPD dan tiga partisipan dalam hubungan yang harmonis dengan batasan usia pra nikah (19-24 tahun) dan sudah berada di dalam usia pernikahan awal (25-30 tahun). Hal ini ditujukan untuk mendapatkan *insight* dan pandangan berbeda-beda mengenai pandangan terhadap dinamika hubungan dengan kondisi emosional yang tidak stabil, hal yang perlu diperhatikan untuk dapat

membangun hubungan romantis yang sehat terutama jika memiliki pasangan dengan karakteristik BPD, serta pendapat peserta mengenai media informasi yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan audiens. Berikut adalah pertanyaan yang akan disampaikan pada tahapan FGD :

1. Menurut Anda, hubungan romantis yang sehat itu seperti apa dan nilai atau fondasi apa saja yang penting untuk dapat membangunnya?
2. Menurut Anda, apakah penting untuk memperhatikan kondisi psikologis diri sendiri dan pasangan sebelum memasuki jenjang pernikahan atau bahkan sudah menikah? Jika iya, Apa hal yang pernah Anda lakukan untuk menjaga kondisi psikologis Anda dan pasangan?
3. Apakah kalian pernah berada dalam hubungan dengan dinamika emosional yang tidak stabil atau mengenal seseorang yang menjalin hubungan seperti itu?
4. Bagaimana pandangan kalian terhadap hubungan tersebut?
5. Boleh tolong ceritakan sedikit mengenai hubungan yang sedang kalian jalani dan apa saja tantangan paling berat yang pernah kalian hadapi?
6. Apakah Anda pernah mendengar tentang gangguan kepribadian BPD sebelumnya? Jika iya, bagaimana awal Anda mengetahuinya?
7. Biasanya Anda mendapatkan informasi yang berhubungan dengan membangun hubungan romantis yang sehat atau kesehatan mental pasangan itu dari mana? Jika cari sendiri, media informasi apa yang suka kalian gunakan?
8. Dalam mencari informasi kalian lebih suka media yang bentuknya tulisan saja kah atau yang ada gambarnya?
9. (Menunjukkan *The Boat* dan *florence*) Apa pendapat atau perasaan kalian setelah melihat media ini?
10. Apa pendapat Anda mengenai empat gaya visual ini?

3.3.3 Mini Focus Group Discussion (FGD)

Mini Focus Group Discussion (FGD) akan dilaksanakan penulis pada tiga peserta dari kelompok masyarakat dengan latar belakang yang sama, yaitu terdiagnosa dengan gangguan kepribadian BPD, berada dalam batasan usia pra nikah (19-24 tahun) dan sudah berada di dalam usia pernikahan awal (25-30 tahun), serta sedang berada dalam hubungan romantis yang dibawa ke tahap lebih serius. Hal ini ditujukan untuk mendapatkan *insight* dan pandangan pribadi mengenai pengalaman peserta dalam mengelola gangguan kepribadian BPD dalam konteks hubungan romantis, tantangan yang mereka hadapi dari dalam diri sendiri dan pasangan, cara mereka menghadapi tantangan tersebut, serta pendapat mengenai media informasi yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan audiens. Berikut adalah pertanyaan yang akan disampaikan pada tahapan mini FGD :

1. Boleh ceritakan sedikit mengenai *journey* atau pengalaman kalian hidup dengan BPD selama ini?
2. Apa yang Anda lakukan dalam menghadapi dan mengelola BPD dalam kehidupan sehari-hari?
3. Apakah Anda merasa pasangan kalian memahami kondisi kalian? Hal apa yang pernah pasangan kalian lakukan dalam membantu kalian sejauh ini?
4. Apa tantangan terbesar yang kalian rasakan dalam menjalin hubungan romantis yang menuju tahap lebih serius atau bahkan pernikahan kalian?
5. Sejauh ini, bagaimana cara kalian menghadapi tantangan tersebut dan apa yang membuat kalian bertahan?
6. Apa pendapat kalian mengenai media di Indonesia yang mengangkat BPD atau dinamika hubungan romantis dengan pasangan yang memiliki BPD?
7. (Menunjukkan *The Boat* dan *florence*) Apa pendapat atau perasaan kalian setelah melihat media ini?

8. Jika kalian bisa memberi saran kepada perempuan di luar sana yang memiliki *struggle* dengan BPD dan membangun hubungan yang sehat apa yang ingin kalian sampaikan?

3.3.4 Observasi

Observasi dilakukan secara tidak langsung melalui *platform* digital dan sosial media untuk mencari tahu mengenai media informasi yang mengangkat tentang BPD dan dinamikanya dalam hubungan di Indonesia. Data yang didapatkan melalui observasi ini akan dijadikan pendukung untuk permasalahan desain dari tugas akhir ini.

3.3.5 Kuisioner

Kuisisioner disebarluaskan kepada 105 responden yang sudah memiliki pengalaman dalam menjalin hubungan dengan rentang usia 19-30 tahun dan berdomisili di Jabodetabek melalui *Google Form*. Kuisisioner ini ditujukan sebagai tolak ukur untuk melihat pengetahuan para dewasa muda mengenai gangguan kepribadian BPD, melihat pemahaman para responden mengenai dinamika hubungan romantis dengan pasangan yang memiliki karakteristik BPD, dan mengidentifikasi apakah pola perilaku yang berhubungan dengan gejala BPD lebih banyak ditemukan pada pasangan perempuan atau laki-laki. Penulis akan menggunakan hasil kuisioner ini sebagai data kuantitatif awal dan data pendukung dalam merancang elemen yang dibutuhkan dalam pembuatan karya. Berikut adalah pertanyaan kuisioner yang akan disampaikan melalui *Google Form* :

1. Dalam seminggu, seberapa sering Anda mengalami perubahan suasana hati yang cepat (*mood swings*)? (Tidak Pernah/Jarang/1-2 kali/Lebih dari 3 kali)
2. Saya merasa sangat mampu dalam meregulasi/mengontrol emosi. (Setuju/Tidak Setuju)
3. Saya suka menguji seberapa sayang pasangan saya terhadap saya. (Setuju/Tidak Setuju)

4. Saya suka merasa takut ditinggalkan oleh pasangan saya.
(Setuju/Tidak Setuju)
5. Hubungan yang saya jalani cenderung tidak bertahan lama.
(Setuju/Tidak Setuju)
6. Saya merasa jumlah hubungan romantis saya relatif lebih banyak dibanding teman sebaya. (Setuju/Tidak Setuju)
7. Saya sering merasa tidak puas secara emosional dalam hubungan.
(Setuju/Tidak Setuju)
8. Pasangan saya sering menunjukkan sikap pasif-agresif saat berkomunikasi. (Setuju/Tidak Setuju)
9. Saya sering merasa tidak aman (*insecure*) atau cemas dalam hubungan. (Setuju/Tidak Setuju)
10. Terkadang saya merasa hubungan dengan pasangan terasa melelahkan secara emosional. (Setuju/Tidak Setuju)
11. Saya dan pasangan berusaha mencari solusi bersama ketika terjadi pertengkarannya. (Setuju/Tidak Setuju)
12. Saya merasa sangat kenal dengan diri sendiri dan memiliki penggambaran citra diri yang stabil. (Setuju/Tidak Setuju)
13. Apakah kalian pernah mendengar istilah *Borderline Personality Disorder* (BPD)? (Ya/Tidak)
14. Jika iya, dengar dari mana? (Teman atau pengalaman pribadi/Sosial media (Instagram,Tiktok,X)/Media informasi di internet (Video YouTube, Artikel, Jurnal)/Media informasi cetak (Buku))
15. Menurut kalian, apakah ciri-ciri berikut dalam hubungan romantis adalah tanda pasangan memiliki gangguan kepribadian *Borderderline Personality Disorder* (BPD)?
a.Adanya *insecure* atau *anxious attachment*
b.Merasa diuji terus menerus
c.Durasi hubungan yang cenderung singkat karena konflik intens
d.Hubungan yang tidak stabil karena pertengkaran intens
e.Pasangan menunjukkan perilaku manipulatif atau sulit mengekspresikan kebutuhan secara langsung
f.Pola komunikasi pasif-agresif (Ya/Tidak, karena ciri-ciri di atas

merupakan tanda dari *toxic relationship*/Tidak, karena ciri-ciri di atas wajar dialam dalam hubungan/ Tidak tahu)

16. Bagaimana biasanya kalian mencari informasi mengenai cara membangun hubungan yang sehat? (Menanyakan pada teman yang sudah memiliki pengalaman, Mencari melalui internet, Konseling ke profesional, Membaca buku, Lainnya :_____)
17. Dalam mengakses media informasi, tampilan apa yang membuat Anda merasa nyaman? (Layar komputer atau *dekstop*/Layar *handphone* atau *mobile*/Tablet atau iPad/Tidak memiliki preferensi)
18. Sebagai sarana hiburan, platform atau media apa yang biasanya kalian gunakan? (YouTube, Tiktok, Instagram, *Game digital*, Buku/komik/ novel, Lainnya :_____)

3.3.6 Studi Referensi

Studi referensi akan dilakukan oleh penulis pada novel grafis interaktif berbasis *website* dan media digital *storytelling* yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, penulis juga akan melakukan studi referensi terhadap buku yang membahas mengenai panduan dalam menghadapi pasangan dengan BPD. Tujuan penulis melakukan studi referensi ini adalah sebagai dasar inspirasi perancangan *graphic novel* berbasis *website* yang akan dirancang dan menjadikan buku yang ada sebagai dasar sumber informasi yang kredibel.

Tidak hanya itu, penulis juga melakukan studi referensi untuk menganalisis, membandingkan, dan menjadikan karya yang sudah ada sebagai tolak ukur karya yang akan dirancang oleh penulis. Penulis akan melakukan studi referensi terhadap dua media *digital storytelling*, yaitu Florence : *an interactive story about love and life* karya Mountains (2020) dan *graphic novel* berjudul *The Boat* karya Nam Le dan Matt Huynh (2015) serta buku berjudul, “*When a Loved One Has Borderline Personallity Disorder : A Compassionate Guide to Building a Healthy and Supportive Relationship* adalah buku yang ditulis oleh seorang Daniel S. Lobel PhD (2020)”.