



### **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. Skenario

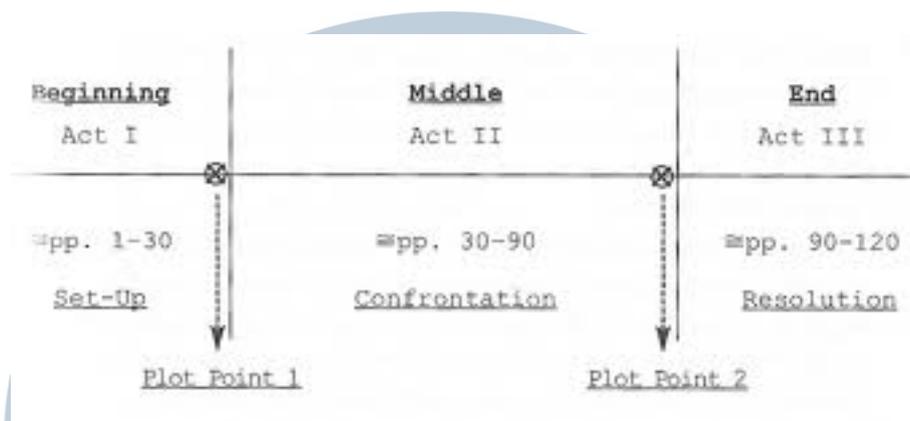
Menurut Field (2005), skenario adalah sebuah cerita yang disajikan dengan gambar, dialog dan deskripsi visualnya, juga sebagai tempat peletakan konteks unsur dramatis. Skenario bermain dengan bahasa aksi dramatik yang membuat kita bisa mengetahui perbuatan tokoh, aksi dan reaksinya terhadap sesuatu, perasaan tokoh dan juga cara tokoh menyelesaikan sebuah masalah (hlm.20).

#### 2.2. Struktur skenario

Field (1984) mengatakan bahwa, sebuah struktur skenario adalah penyatuan berbagai *scene*, *sequence*, karakter, aksi, dll, sebagai elemen penting didalam skenario. Penulis harus dapat membangun isi dari berbagai bagian tersebut, menjadi satu kesatuan yang dapat mengarahkan kita ke sebuah jalan cerita (hlm. 23).

Menurut Grove (2009), semua cerita dibagi menjadi 3 babak besar, yaitu awal (*act 1*), tengah (*act 2*) dan akhir (*act 3*). Struktur yang paling banyak digunakan dalam menulis skenario adalah *three-act structure* (hlm. 43).

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.1. Paradigma *three act structure* (1984)  
(sumber [www.5writers.com](http://www.5writers.com))

### 2.2.1. Act 1

Menurut Field (1984), *act 1* adalah permulaan dari sebuah cerita. Didalam *act 1*, seorang penulis skenario harus dapat menceritakan premis dramatis tentang apa yang ingin diceritakan dalam sebuah skenario tersebut. Penulis juga harus mengilustrasikan situasi dramatis premis agar mulai terlihat keseluruhan ceritanya menceritakan tentang apa. *Act 1* juga berguna untuk menunjukkan situasi dramatik yang mengelilingi aksi-aksi di dalam skenario (hlm. 21).

### 2.2.2. Act 2

Field (1984) juga berpendapat bahwa di akhir *act 2* adalah isi yang dramatik yang dinamakan *confrontation*. *Act 2* terdapat kurang lebih 60 halaman yang merupakan bagian dimana karakter utama mendapatkan berbagai rintangan yang menyulitkan karakter mendapatkan *goal*nya. Di dalam bagian ini, seorang karakter harus dapat menaklukkan berbagai rintangan untuk mendapatkan kebutuhan dramatisnya (hlm. 24).

### 2.2.3. Act 3

Menurut Field (1984), dalam *act 3* terdapat kurang lebih 30 halaman dari *plot point act 2* sampai terakhir. Bagian ini adalah sebuah bagian resolusi. Resolusi adalah bagian yang memperlihatkan apakah karakter kita menang atau kalah, hidup atau mati, berhasil atau tidak, Dll. Ini adalah sebuah akhir dari konflik dramatik (hlm 26).

### 2.3. Naskah *Plot Driven*

Schmidt (2005) mengatakan bahwa *plot driven* merupakan naskah yang memfokuskan kepada *plot* yang ada, dibandingkan dengan protagonis yang ada dalam naskah tersebut. Maka dari itu, karakter bukanlah hal yang utama dalam sebuah naskah *plot driven*. *Plot* ini yang akan membuat sebuah situasi dimana seorang karakter harus bereaksi terhadap situasi tersebut (hlm.5).

Kenning (2006) juga berpendapat bahwa *plot driven* merupakan cerita yang terfokus kepada *goal* sang protagonis dan aksi sang protagonis untuk mencapai *goal* tersebut. Maka dari itu, kita dapat membedakan *plot driven* dan *character driven*. *Plot driven* lebih terfokus pada aksi protagonis, sedangkan *character driven* lebih terfokus pada perkembangan karakter (hlm. 68).

### 2.3. Naskah *Character Driven*

Menurut Field (1984), dalam sebuah naskah, terdapat dua cara menggerakkan cerita. Yang pertama adalah cerita dimana *plotnya* yang membuat karakter untuk beraksi atau yang kedua, cerita dapat digerakan oleh karakter. Cerita yang biasa digerakan oleh karakter biasa disebut *Character Driven*. Karakter yang baik adalah karakter yang manusiawi. Karakter tersebut harus dibuat dengan mempunyai rasa

sakit, pengalaman pahit dan kekurangan-kekurangan lainnya agar dapat menarik simpati pembaca atau penonton (hlm.81).

Dunne (2009) berkata bahwa, seorang karakter adalah sebuah akar dari cerita dan *scene*. Semakin penulis dapat mengenal seorang karakter dan dunia seputar karakter, semakin baik pula penulis dapat menemukan dan mengembangkan segala unsur dramatik dalam skenario. Dunne juga menegaskan bahwa jika seorang penulis skenario ingin mengembangkan sebuah cerita secara dramatik, penulis lebih baik mengarahkan karakter untuk mengembangkan cerita (*character driven*). Karena jika seorang penulis menggunakan *plot* untuk menggerakkan cerita (*plot driven*) yang dramatik, biasanya penonton akan lebih mudah menebak jalan ceritanya dari beberapa *plot poin* (hlm. 4).

Rabiger (2006) juga menyumbangkan pendapatnya tentang *character driven*. Ia berkata bahwa sebuah naskah *character driven* adalah naskah yang ketegangan ceritanya dihasilkan oleh karakter. Ketegangan yang dimaksud adalah ketegangan yang dihasilkan karena seorang karakter tersebut berjuang untuk melawan batasan dan rintangan yang muncul di jalan hidup mereka untuk mendapatkan tujuannya (hlm.75).

### **2.3.1. Karakter**

Akers (2008) berpendapat bahwa sebelum seorang penulis naskah memulai untuk menulis naskahnya, penulis harus terlebih dahulu memastikan bahwa karakter utama yang sang penulis buat sesuai dengan cerita yang akan disajikan. Banyak sekali orang yang baru menyadari kesalahan pemilihan karakter untuk naskahnya

saat sudah mengerjakan seluruhnya. Saat hal itu terjadi, jangan hanya berusaha memperbaiki. Namun mulailah dari awal, kuatkan karakter dalam skenario yang penulis buat dan pastikan karakter tersebut tepat sebelum membuat naskah (hlm. 18).

Menurut Snyder (2005), *hero* atau karakter utama dalam suatu naskah adalah karakter yang paling banyak membawa tema cerita tersebut. Karakter utama adalah karakter yang paling gigih melawan karakter lain dan berkembang karena itu. Selain itu, karakter utama juga merupakan karakter yang mempunyai banyak konflik dan emosi. Seorang karakter utama juga harus dapat menjadi sosok yang mudah disukai oleh penonton. Sosok yang pantas untuk mendapatkan sesuatu dari perjalanannya dan menang (hlm. 62).

Menurut Akers (2008), naskah yang baik dapat dibangun dengan karakter yang baik. Semakin karakter yang dibuat oleh penulis mempunyai sentuhan kemanusiaan semakin baiklah karakter itu. Seorang penulis harus dapat menggerakkan, menyentuh atau menginspirasi penonton melalui karakter. Penulis dapat membangun cerita melalui karakter dengan begitu, penulis dapat menggerakkan emosi penonton yang menontonnya (hlm. 23).

Akers (2008) juga menambahkan bahwa karakter dalam sebuah naskah film panjang harus mempunyai *goal* atau tujuan yang ingin dicapai. Keinginannya meraih goal tersebut harus kuat dan rintangannya pun harus besar dan sulit. Dalam membangun rintangan, seorang penulis naskah dapat mulai dengan

membuat kelemahan karakter agar karakter terlihat lebih mempunyai sentuhan kemanusiaan . (hlm. 23-24)

Grove (2009) berpendapat bahwa kelemahan karakter adalah hal yang akan menghalanginya. Ada dua macam kelemahan katakter. Yang pertama adalah kelemahan psikologikal. Kelemahan ini berasal dari *three-dimensional character* misalnya, fisiologi (buta), sosiologi (tidak mempunyai pasangan), ataupun psikologi (mental karakter). Kelemahan yang kedua adalah kelemahan moral. Contohnya, karakter membuat tuduhan yang salah kepada orang dan membuat orang tersebut tersakiti (hlm.60).

#### **2.4. Background Story dan Ghost**

Akers (2008) mengatakan bahwa kelemahan karakter dapat dibuat berawal dari masa lalu karakter yang menghantuinya dan menjadikannya orang yang seperti sekarang. Kita dapat menyebutnya *ghost* dan *background story*. *Ghost* adalah ketakutan karakter karena kejadian tertentu dimasa lalu yang membuatnya menghindari kejadian tersebut terulang kembali. Sedangkan *background story* adalah cerita kehidupan karakter sebelum cerita yang dinaskahkan berlangsung (hlm.24).

Pentingnya *background story* dan *ghost* diperkuat oleh pernyataan Egri (1960), bahwa sebelum kita membuat *three-dimensional character*, seorang penulis wajib membuat masa lalu karakter. Tokoh yang lahir di kota yang kotor dan yatim piatu, akan mempunyai reaksi yang sangat berbeda dengan tokoh yang hidup di kota besar dengan keluarga yang harmonis (hlm. 16).

## **2.5. Three Dimensional Character**

Egri (1960) berkata bahwa seluruh objek mempunyai tiga dimensi karakter yaitu kedalaman, tinggi dan lebarnya. Begitupun manusia. Manusia mempunyai tiga dimensi yaitu psikologi, sosiologi dan juga fisiologi. Tanpa tahu ketiga unsur ini, seorang penulis tidak akan dapat menilai seorang manusia. Penulis harus bisa mengetahui segala tentang karakter dan kepribadiannya. Selain itu, tidak hanya sampai di sana, untuk bisa benar-benar menilai seseorang, penulis juga harus membuat alasan mengapa seorang karakter berlaku hal-hal yang dilakukan (hlm. 16).

Menurut Baloon (2005), ada 3 unsur penting yang harus ada untuk membuat sebuah biografi karakter, yaitu psikologi karakter, sosiologi, dan bentuk fisiologi karakter. Psikologi karakter berperan penting dalam memperlihatkan tindakan karakter saat dihadapkan sebuah konflik dalam cerita. Kelas sosial memperlihatkan bagaimana karakter melihat dirinya dan masyarakat memandang karakter tersebut. Sedangkan bentuk fisik dapat menyesuaikan konsep cerita dan profesi karakter (hlm.35).

Grove (2009) juga berpendapat tentang *three-dimensional character* bahwa *three-dimensional character* atau *traits* adalah hal yang membedakan karakter dalam sebuah skenario. *Traits* terdiri dari tiga macam yaitu fisiologi, sosiologi dan psikologi. *Traits* adalah cara paling mudah untuk menganalisa apakah karakter yang dibuat oleh penulis termasuk karakter yang unik dan menarik atau tidak (hlm. 65).

Dunne (2009) berpendapat bahwa seorang penulis tidak akan benar-benar mengerti tentang cerita dikerjakan sampai seorang penulis tersebut dapat mengetahui siapa karakter yang sedang dibentuk secara luar dan dalam. Untuk mengetahui seorang karakter, penulis harus dapat mengetahui pencampuran semua aspek fisiologi, psikologi dan sosiologi dalam karakter yang dapat membedakan karakter tersebut dengan karakter lainnya (hlm.3).

### **2.5.1. Fisiologi**

Egri (1960) berkata bahwa Fisiologi merupakan dimensi pertama yang paling terlihat jelas didalam *three-dimensional* manusia. Fisiologi juga dapat mempengaruhi perkembangan mental tokoh. Membantu karakter dalam bertoleransi, membangkang, rendah diri ataupun arogan (hlm.17). Elemen fisik yaitu :

1. Jenis kelamin
2. Umur
3. Tinggi dan berat badan
4. Warna rambut, mata dan kulit
5. Postur
6. Penampilan: kelebihan atau kekurangan berat badan, bersih, rapih atau tidak rapih, menyenangkan, bentuk wajah, kepala dan tungkai lengan.
7. Kecacatan: deformitas, abnormalitas, tanda lahir dan penyakit.
8. Keturunan

### 2.5.1.1. Membuat Fisiologi Karakter

Dunne (2009) berpendapat bahwa untuk dapat mengenal katakter lebih dalam di bagian fisiologinya, penulis dapat memulai dengan menjawab berbagai pertanyaan-pertanyaan berikut (hlm. 17):

1. Kapan karakter lahir dan berapa umurnya sekarang?
2. Pikirkan tentang gender, etnik, tinggi dan berat. Pikirkan juga yang mana dari beberapa hal ini yang berpengaruh dalam cerita.
3. Bagaimana sebagian besar orang akan mendeskripsikan penampilan fisik karakter yang kita buat?
4. Apa fitur yang paling menonjol (buruk atau baik) dari karakter, yang akan penulis buat ?
5. Bagaimana penulis mendeskripsikan ketahanan, kekuatan dan kordinasi karakter saat menjalani aktivitas fisik atau olahraga ?
6. Apa olahraga atau aktivitas fisik yang paling disukai oleh karakter?
7. Bagaimana kesehatan karakter secara fisik sekarang?
8. Apakah karakter sedang dalam medikasi? Jika iya, mengapa karakter itu meminum obat itu dan bagaimana pengaruhnya ke dalam perilakunya?
9. Apakah karakter mempunyai penyakit parah? Yang sudah sembuh maupun belum sembuh? Bagaimana dampaknya ke dalam sejarah kesehatan sang karakter?
10. Apakah karakter pernah mengalami luka yang serius ? Jika iya, apa yang terjadi dan bagaimana hal ini mempengaruhi karakter?

11. Apakah karakter mempunyai kecacatan fisik? Permanen maupun tidak permanen? Jika iya, apa kecacatan fisiknya?
12. Apa karakteristik paling unik yang karakter punya dan karakter dapatkan dari keturunan keluarganya?
13. Apakah karakter menggunakan nikotin, alkohol atau narkoba lainnya? Jika iya, berapa banyak dan bagaimana hal ini mempengaruhi karakter sehari-harinya ?
14. Apa aset fisik yang paling menarik dari karakter?
15. Apa kelemahan terbesar pada fisik karakter tersebut?

### **2.5.2. Sosiologi**

Menurut Ergi (1960), sosiologi adalah dimensi kedua yang dapat dibuat dalam *three-dimensional*. Tempat dan kondisi seseorang hidup akan sangat berpengaruh dalam reaksi seseorang terhadap sesuatu (hlm. 18). Dalam sosiologi tokoh, ada berbagai elemen yaitu:

1. Kelas : bawah, menengah dan atas
2. Pekerjaan : tipe pekerjaan, jam kerja, pendapatan, kondisi kerja, persatuan atau bukan, sikap terhadap organisasi, kecocokan dalam pekerjaan.
3. Edukasi: banyaknya edukasi, macam sekolah, nilai, pelajaran kesukaan, pelajaran yang paling tidak suka, bakat.
4. Kehidupan di rumah: kehidupan orang tua, mendapatkan kekuasaan, yatim piatu, orang tua bercerai, kebiasaan orang tua, perkembangan mental orang tua, keburukan orang tua, ditinggalkan, status pernikahan.
5. Agama

6. Ras dan kewarganegaraan
7. Tempat didalam komunitas : pemimpin di antara teman, olahraga, kelompok
8. Affiliasi politik
9. Hiburan, hobi: buku, koran, majalah yang dibaca

#### **2.5.2.1. Membuat Sosiologi Karakter**

Dunne (2009) juga berpendapat bahwa untuk dapat mengenal karakter lebih dalam di bagian sosiologinya, penulis dapat memulai dengan menjawab berbagai pertanyaan-pertanyaan berikut (hlm.6):

1. Dimana karakter itu tumbuh dan di situasi rumah yang seperti apa?
2. Dimana letak kelas sosial karakter? Bagaimana kelas sosial ini mempengaruhi karakter?
3. Saat karakter masih kecil, siapa yang ada di keluarganya dan bagaimana kecocokan karakter kepada keluarganya itu?
4. Apa pekerjaan orangtua karakter? Berapa penghasilan mereka?
5. Apa saja kelemahan dan kelebihan terbesar yang dimiliki oleh Ayah karakter itu?
6. Apa saja kelemahan dan kelebihan terbesar yang dimiliki oleh Ibu karakter tersebut?
7. Secara singkat, bagaimana penulis mendeskripsikan kehidupan masa kecil karakter?
8. Di dalam dan di luar keluarga, positif atau negatif, siapa yang paling banyak membuat dampak kepada kehidupan karakter saat masih kecil dan bagaimana penulis mendeskripsikan pengaruh itu?

9. Sekolah seperti apa yang karakter lalui dan seberapa baik karakter tersebut melakukan pelajarannya di sekolah?
10. Apa mata pelajaran favorit dan tidak favorit untuk karakter saat di sekolah?
11. Seberapa populer karakter itu dimasa kecil dan remajanya?
12. Seberapa aktif karakter mengikuti organisasi sosial di sekolah?
13. Siapa cinta pandangan pertama karakter saat remaja dan bagaimana penulis dapat mendeskripsikan pengaruhnya?
14. Apa pekerjaan pertama yang karakter lakukan? Bagaimana cara karakter bisa diterima dipekerjaan itu? Dan jika karakter sudah tidak bekerja, mengapa pekerjaannya berakhir?
15. Apa pekerjaan yang karakter punya dan berapa penghasilan karakter perbulannya ? Apakah karakter cocok dengan pekerjaannya?
16. Apa kelas sosial karakter sekarang ?
17. Dimana karakter sekarang tinggal dan dengan siapa?
18. Bagaimana kamu mendeskripsikan rumah karakter yang sekarang?
19. Bagaimana kehidupan seksual karakter?
20. Secara terang-terangan atau diam-diam, siapa yang menarik perhatian karakter secara seksual?
21. Siapa teman baik karakter sekarang? Kenapa?
22. Siapa musuh terbesar karakter sekarang? kenapa?
23. Apakah karakter mempunyai hobi? Apa hobi karakter itu?
24. Selain hobi, apa yang biasanya karakter lakukan untuk bersenang-senang?

25. Apa buku terakhir yang karakter baca?
26. Apa film terakhir yang karakter tonton?
27. Kapan terakhir karakter datang ke sebuah pesta?
28. Siapa orang yang paling dekat dengan karakter sekarang dan kenapa?
29. Apa momen bahagia bersama orang terdekat yang karakter punya?
30. Apa momen bahagia bersama orang terdekat yang karakter punya?
31. Bagaimana penulis mendeskripsikan politik karakter tersebut?
32. Bagaimana penulis mendeskripsikan posisi karakter dilingkungan sosial sekarang?
33. Jika karakter dapat merubah satu hal di dunia, apa itu?
34. Positif dan negatif, apa tiga titik balik yang signifikan didalam kehidupan karakter dan bagaimana itu mempengaruhi karakter?

### **2.5.3. Psikologi**

Menurut Corbett (2013), psikologi karakter merupakan salah satu aspek terpenting yang harus kita perhatikan dalam membuat seorang karakter. Psikologi yang dimaksud di sini adalah dunia terdalam karakter tersebut yang harus kita bentuk. Dunia terdalam karakter bisa berbentuk emosi, perasaan, gairah, ketakutan, cinta, kebencian yang meracuni, harapan, hal yang membuatnya malu, kesombongan dan keraguannya. (hlm. 126)

Egri (1960) mengatakan bahwa psikologi tokoh juga mempunyai banyak elemen yang harus kita pertimbangkan, yaitu: (hlm. 5)

1. Kehidupan seksual, standar moral

2. Premis pribadi, kekecewaan yang paling besar
3. Temperamen: koleris, mudah bergaul, pesimis atau optimis
4. Sikap dalam hidup: mengundurkan diri, militan, pengalah
5. Kompleksitas : obsesi, hambatan, tahayul, fobia
6. *Introvert, extrovert* atau *ambivert*
7. Kemampuan: berbahasa dan talenta
8. Kualitas : imajinasi, penilaian, selera, ketenangan, IQ

#### **2.5.3.1. Membuat psikologi karakter**

Dunne (2009) juga berpendapat bahwa untuk dapat mengenal karakter lebih dalam dibagian psikologinya, penulis dapat memulai dengan menjawab berbagai pertanyaan-pertanyaan berikut (hlm. 5):

1. Berapa IQ karakter dan bagaimana IQnya berdampak kepada karakter?
2. Bagaimana cara penulis mendeskripsikan imajinasi karakter?
3. Bagaimana pemikiran tokoh terhadap hal-hal umum dan penilaiannya?
4. Bagaimana penulis mendeskripsikan pandangan tokoh terhadap hidupnya?
5. Apakah karakter lebih dominan atau tidak kepada orang lain dan kenapa?
6. Bagaimana pendekatan karakter dalam menyelesaikan sebuah masalah yang besar?
7. Apa talenta paling besar yang karakter punya?
8. Apa talenta yang paling karakter tidak bisa?
9. Apa kesuksesan terbesar didalam hidup karakter sejauh ini?

10. Apa kegagalan terbesar didalam hidup karakter sejauh ini?
11. Sampai saat ini, apa ambisi karakter?
12. Apa delusi terbesar karakter?
13. Apa tiga ketakutan terbesar karakter yang paling penting?
14. Apa tiga hal penting dan terbesar yang dapat membuat karakter marah?
15. Apa hal yang paling membuat karakter merasa malu atau merasa bersalah?
16. Bagaimana penulis mendeskripsikan standar moral yang dimiliki karakter?
17. Apa hal yang paling dihargai oleh karakter?
18. Apa hal yang paling tidak dihargai oleh karakter?
19. Apa kebajikan terbesar karakter?
20. Apa sifat buruk terbesar karakter?
21. Apa kepercayaan spiritual dan keagamaan karakter?
22. Sebutkan sesuatu yang tidak lazim dan dilakukan oleh karakter, tapi hanya jika tidak ada yang tau tentang itu.
23. Sebutkan tiga hal yang karakter itu tidak akan lakukan
24. Apa rahasia terbesar karakter dan mengapa hal ini tetap di sembunyikan?
25. Apa yang membuat karakter terangsang secara seksual?
26. Apa kekuatan secara psikologi karakter yang terbesar?
27. Apa kelemahan secara psikologi karakter yang terbesar?

## 2.6. Kepribadian

Menurut Elliott dan Smith (2009), kepribadian atau *personality* diambil dari kata latin *persona* yang berarti topeng. Seperti halnya topeng, kepribadian seseorang dinilai dari bagaimana kita berperilaku di depan orang lain. Hal yang

kita lakukan di depan orang lain itu yang dinamakan kepribadian. Kepribadian yang orang lain lihat ada yang sama seperti yang kita rasakan dan ada yang tidak. Maka dari itu, secara keseluruhan kepribadian adalah perilaku yang berhubungan atau bentuk ekspresi ke orang lain (hlm. 20).

### **2.6.1. Gangguan kepribadian**

Menurut Hoeksema (2011), gangguan kepribadian adalah sebuah gangguan yang membuat penderitanya berlaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai atau kepribadian yang diterima oleh lingkup sosial secara general (hlm.263).

### **2.7. *Borderline Personality Disorder***

Menurut Hoeksema (2011) *Borderline personality disorder* adalah gangguan kepribadian yang membuat penderitanya menjauhkan diri dari orang lain karena sangat takut ditinggalkan, mempunyai emosi yang tidak dapat terkendali, mempunyai perilaku yang impulsif dan merusak diri sendiri dan karakteristik lainnya (hlm. 278).

#### **2.7.1. Gejala *Borderline Personality Disorder***

Menurut Asosiasi Psikiater Amerika (2013), penderita *Borderline Personality disorder (BPD)* mempunyai ketidakstabilan dalam hubungan interpersonal, citra diri dan suasana hati yang membuat dirinya menjadi orang yang berperilaku impulsif. BPD biasanya mulai muncul pada masa awal pendewasaan. (hlm.659) Penderitanya memiliki 5 gejala atau lebih yakni :

1. Terlarut dalam rasa takut ditinggalkan yang belum tentu nyata sehingga berupaya untuk menghindari hal tersebut.
2. Menjalinkan hubungan yang intens, namun tidak stabil. Kondisi ini dapat ditandai dengan mengidolakan seseorang, namun membencinya secara tiba-tiba.
3. Penderita BPD memiliki ketidakstabilan dalam mengetahui citra diri sendiri.
4. Mempunyai setidaknya 2 tindakan impulsif yang cenderung merusak diri. (boros, berhubungan seksual yang tidak aman, penyalahgunaan zat (alkoholik, perokok, obat-obatan dll), ceroboh dalam mengendarai dan pola makan yang tidak teratur).
5. Mempunyai perilaku yang cenderung ingin membunuh diri, sehingga ia sering mempunyai pemikiran, ancaman, percobaan untuk membunuh diri dan juga menyayat tubuhnya.
6. Mempunyai suasana hati yang dapat berganti-ganti. Suasana hati BPD hanya berlangsung dalam beberapa jam atau hari.
7. Merasakan kekosongan secara psikologis secara terus-menerus.
8. Mudah kehilangan kesabaran, mempunyai kesulitan untuk mengendalikan kemarahan.
9. Memiliki periode stress yang memicu ide paranoia atau kehilangan sentuhan realita.

### **2.7.2. Diagnosa Gejala *Borderline Personality Disorder***

Menurut Hoeksema (2011), Penderita *Borderline Personality Disorder (BPD)* mempunyai suasana hati yang tidak stabil. Penderita ini biasanya menderita depresi, kecemasan, atau kemarahan sering memuncak. Penderitaan itu biasanya dirasakan tanpa ada alasan yang jelas. Selain suasana hati yang tidak stabil, penderita BPD juga mempunyai pandangan terhadap diri sendiri yang tidak stabil. Ia tidak tahu dirinya harus berlaku seperti apa sehingga ia sering mencoba berbagai sifat atau pemikiran. Penderita BPD sangat meragukan dirinya sendiri dan tidak yakin atas kebutuhan diri sendiri. Penderita BPD juga mempunyai hubungan interpersonal yang tidak stabil dengan orang lain. Penderita BPD sering kali mengidealisasikan orang lain sehingga mempunyai harapan-hapan tertentu, namun dalam satu sisi penderita BPD juga bisa membenci orang tertentu karena sangat takut untuk ditinggalkan. Ia selalu memikirkan kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi bila ia ditinggalkan dengan orang yang bersamanya. Ketidakstabilan adalah kunci utama dalam mendiagnosa *Borderline personality Disorder*. Mereka sering berpikir negatif dan sering kali salah mengartikan situasi (hlm. 278-279).

#### **2.7.2.1. Suasana Hati**

Menurut Zanarini (2005), Penderita *Borderline Personality Disorder (BPD)* sebagian besar mempunyai emosi yang negatif. Karena penderita *BPD* mempunyai tingkat emosi yang kuat, pemikiran sang penderita menjadi disregulasi. Penderita akan memiliki kecemasan, deoresi, perasaan marah dan e impulsif yang intens. Namun penderita *BPD* juga memiliki periode bahagia dan

positif yang intens. Suasana hati penderita *BPD* bisa dengan mudah berganti dari hanya beberapa jam sampai beberapa hari (Hlm. 67).

#### **2.7.2.2. Citra Diri**

Menurut Elliott dan smith (2009), Penderita *BPD* tidak mempunyai rasa citra diri yang stabil dan jelas (*self-image*). Penderita tidak dapat tahu akan konsep dirinya siapa, apa yang ia yakini, atau tujuan hidupnya. Hal ini membuat penderita *BPD* sering berganti pekerjaan, nilai kehidupan, agama, bahkan ketertarikan seksual. Penderita tidak dapat melihat identitas dirinya sendiri. Ia tidak tahu keperibadiannya seperti apa. Pandangan penderita *BPD* terhadap dirinya sendiri kerap berganti sering waktu tergantung pemikiran dan suasana saat itu (hlm. 29).

#### **2.7.2.3. Hubungan Interpersonal**

Menurut Asosiasi Psikiater Amerika (2013), Penderita *BPD* memiliki hubungan interpersonal yang buruk. Penderita seringkali merasa sangat takut kehilangan. Penderita *BPD* biasanya akan melakukan upaya apapun untuk menghindari kehilangan, baik kehilangan sebenarnya atau kehilangan yang hanya ada didalam imajinasinya. Maka dari itu penderita seringkali menghindari berhubungan dengan orang lain (hlm. 664).

Selain itu, Menurut Elliott dan smith (2009), juga berpendapat bahwa jika penderita *BPD* sudah menjalin sebuah hubungan, penderita *BPD* menjadi sangat takut akan kehilangan pasangannya tersebut. Ia akan menjadi sangat menuntut pasangannya. Ia menjadi selalu ingin dekat dengan pasangannya dan menjadi pencemburu. Walaupun seperti itu, penderita *BPD* biasanya sudah mengharapkan

atau mengantisipasi kehilangan orang tersebut. Hal-hal ini yang malah seringkali membuat ketakutan penderita *BPD* menjadi kenyataan. Kepribadian ini yang sering membuat pasangan *BPD* menjauh (hlm. 29).

#### **2.7.2.4. Pemikiran, Percobaan dan Ancaman Bunuh Diri**

Menurut Asosiasi Psikiater Amerika (2013), penderita *BPD* cenderung mempunyai pemikiran untuk bunuh diri. Walaupun tidak semuanya akan benar-benar melakukannya. Penderita *BPD* bisa saja hanya mempunyai pemikiran atau hanya mengancam untuk membunuh diri tanpa benar-benar melakukannya (hlm. 663-664).

Hoeksima (2011) juga berpendapat bahwa penderita *BPD* cenderung melakukan tindakan impulsif yang memicu pada penghancuran diri sendiri, menyakiti diri sendiri atau bahkan sampai bunuh diri. Hal ini disebabkan penderita *BPD* tidak punya keseimbangan suasana hati, citra diri dan hubungan interpersonal yang baik dengan orang lain (hlm. 278).

#### **2.7.2.5. Perilaku Impulsif (Mencari Sensasi)**

Menurut Elliott dan Smith (2009), penderita *BPD* cenderung melakukan perilaku impulsif (hlm. 28). Penderita *BPD* biasanya setidaknya melakukan 2 dari perilaku impulsif ini :

1. Melakukan hubungan seksual yang tidak aman.
2. Penyalahgunaan zat seperti alkohol, obat-obatan, rokok dll.
3. Perilaku boros yang tidak dapat dikendalikan.
4. Pola makan yang tidak teratur.

5. Mengendarai mobil dengan ceroboh seperti Mengebut, tidak terkontrol.

#### **2.7.2.6. Kekosongan Psikologis**

Menurut Elliott dan Smith (2009), Penderita *BPD* cenderung merasakan kekosongan psikologis yang kronis. Karena itu, penderita *BPD* sering kali merasa jenuh dan selalu mencari sesuatu yang harus dilakukan. Kejenuhan dan kekosongan ini membuat penderita *BPD* melakukan apa saja untuk mengisi kekosongan psikologis mereka. Hal ini juga memicu perilaku mereka untuk impulsif. (hlm. 30)

#### **2.7.2.7. Kemarahan**

Menurut Elliot dan Smith (2009), Penderita *BPD* mempunyai kesulitan untuk mengendalikan kemarahan. Hal ini membuat penderita *BPD* mudah marah yang meledak-ledak. Kemarahan para penderita *BPD* ini biasanya dikarenakan oleh kesensitifan dirinya terhadap kritik atau sesuatu yang tidak sesuai dengan kehendaknya. Kemarahan penderita *BPD* juga tidak selalu diakibatkan oleh hal besar. (hlm.29)

#### **2.7.2.8. Ide Paranoia atau Kehilangan Sentuhan Realita.**

Elliot dan Smith (2009) juga berpendapat bahwa, Penderita *BPD* sering kali memiliki ide-ide paranoia yang membuat ia berpikir sesuatu secara paranoid. Penderita *BPD* takut dalam melakukan sesuatu ataupun mengambil resiko (hlm. 30).

### **2.7.2.9. Penyembuhan *Borderline Personality Disorder***

Menurut Asosiasi Psikiater Amerika (2013), *Borderline Personality Disorder* tidak dapat sepenuhnya sembuh. Penderita *BPD* akan menghadapi gangguannya seumur hidup. (hlm. 664)

### **2.8. Asal mula terjadinya *BPD* pada penderita**

Menurut Asosiasi Psikiater Amerika (2013), Tidak ada teori pasti tentang bagaimana terjadinya *BPD* karena ketidakadaan ciri abnormal fisik penderita *BPD*. Namun, sebagian besar penderita yang mengalami *BPD* mempunyai pengalaman masa kecil yang bermasalah. Masalah itu bisa dari keluarga, teman atau orang terdekat lainnya. Penderita *BPD* biasanya mempunyai orang tua yang bermasalah dalam mengurus rumah tangga. Selain itu, penderita *BPD* juga bisa di timbulkan dari adanya kekerasan dan trauma pada masa kecilnya. *BPD* juga sebagian besar timbul karena pengalaman menyakitkan sang penderita yang ditinggalkan oleh orang terdekat. Selain pengalaman masa lalu, *BPD* juga bisa di sebabkan oleh genetika. Penderita *BPD* biasanya memiliki anggota keluarga yang mempunyai *personality disorder* atau *bipolar* (hlm. 51-64).

### **2.9. Perkembangan Kepribadian anak**

Menurut Hurlock (1980), masa bayi atau awal kanak-kanak merupakan masa yang terpenting dalam pembentukan inti kepribadian anak. Hal ini dikarenakan orang tua, saudara-saudara kandung dan sanak saudara merupakan dunia sosial bagi anak-anak. Perasaan dan perilaku mereka kepada anak-anak juga sering kali mempengaruhi pembentukan konsep diri, yaitu inti pola kepribadian. (hlm. 132)

## **2.10. Hubungan dengan orang tua**

Menurut Hurlock (1980), hubungan orang tua dengan anaknya dapat mempengaruhi perasaan aman dan kebahagiaan sang anak. Hal ini dikarenakan anak lebih bergantung kepada orang tuanya, terutama ibu sang anak. Maka dari itu, hubungan buruk dengan orang tua merupakan salah satu hal serius yang harus diperhatikan karena dapat mengurangi rasa aman pada anak. Terlebih lagi jika hubungan orang tua dan anak tersebut terputus karena perceraian, dampak yang akan dirasakan anak akan semakin besar. Bagi anak yang hubungannya terputus dengan orang tua, anak tersebut dapat mengalami trauma emosional yang sangat besar.

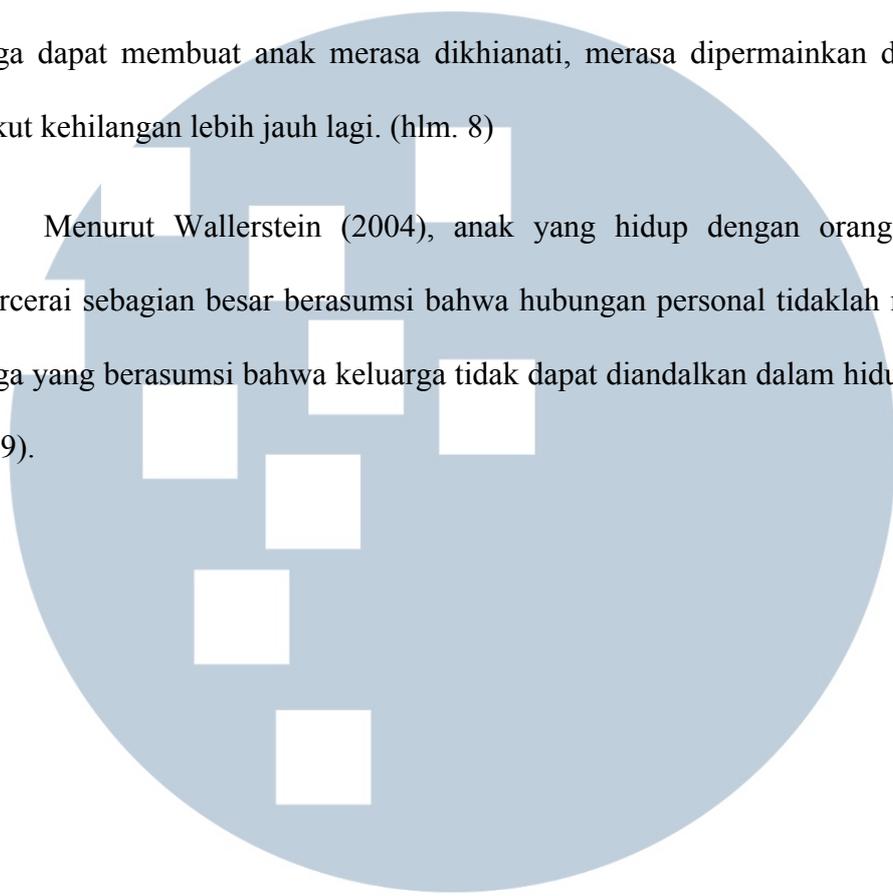
Masa kecil seorang anak adalah tahapan paling penting dalam pertumbuhannya. Hubungan yang tidak baik antara orang tua dan anak dapat menyebabkan anak menjadi pendiam, lesu, tidak responsif terhadap senyuman dan tidak berusaha untuk memperoleh kasih sayang (Kartono,1990. hlm. 162). Pada masa itu anak membutuhkan sosok kedua orang tuanya yang saling mendukung untuk mengurusnya, mengajarnya, memberi kasih sayang, memberi dukungan. Jika salah satu orang tuanya gagal melakukan itu, tentu akan berdampak besdasar pada hidup anak sampai dewasa.

## **2.11. Reaksi anak terhadap perceraian**

Menurut Wells (1989), penderitaan yang dirasakan anak karena perceraian bisa membuat anak merasa terguncang, menolak, marah, sangat sedih dan juga merasa bersalah. Kehilangan orang tua yang mereka percaya karena perceraian

juga dapat membuat anak merasa dikhianati, merasa dipermainkan dan merasa takut kehilangan lebih jauh lagi. (hlm. 8)

Menurut Wallerstein (2004), anak yang hidup dengan orang tua yang bercerai sebagian besar berasumsi bahwa hubungan personal tidaklah nyata. Ada juga yang berasumsi bahwa keluarga tidak dapat diandalkan dalam hidupnya (hlm 359).

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape on the left and a stylized 'M' shape on the right, both composed of white rectangular blocks. The logo is semi-transparent, allowing the text behind it to be visible.

# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA