

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teori

2.1.1 Film

Menurut Wibowo, film merupakan suatu media yang digunakan secara umum oleh para pembuat film sebagai pengekspresian artistik mengenai pandangan-pandangan mereka melalui konsep cerita yang diidekan (Association, 2013) (Practice, n.d.) (Brown, 2016) (Ihsan, 2012) (Kellerman, 2012) (RI, 2013) (Kernberg, 2009) (Lawrence, n.d.) (Clinic, 2019) (Health, n.d.) (Nichols, 2001) (Wibowo, 2006)). Secara general, film merupakan sebuah media yang digunakan sebagai penyampaian pesan untuk masyarakat umum atau khalayak luas melalui media cerita berupa audio visual. Seiring dengan berkembangnya zaman dan perkembangan dunia perfilman, terdapat berbagai macam jenis film yang disediakan sebagai sarana hiburan dan informasi, tergantung dengan target penonton yang dituju untuk menyampaikan pesan yang telah disisipkan dengan bentuk audio visual. Film juga sering kali digunakan oleh pembuat film untuk menyampaikan pesan moral baik secara tersirat maupun tersurat kepada khalayak penonton. Menurut Zoebazary, pesan yang terdapat dalam film diharapkan mengubah sudut pandang maupun pemahaman penonton (Zoebazary, 2010).

2.1.2 Film sebagai Media Komunikasi Massa

Proses interaksi antara komunikator dan komunikan disebut sebagai komunikasi. Akan tetapi, proses komunikasi tidak hanya sebatas itu saja, namun dalam prosesnya, komunikator juga umumnya menyampaikan sebuah pesan yang diharapkan dapat mengubah sikap dari seorang komunikan.

Menurut pandangan Laswell, ada lima elemen yang membentuk sebuah komunikasi, yaitu komunikator, komunikan, pesan, media, dan dampak.

Deddy Mulyana berpendapat bahwa suatu proses komunikasi menggunakan media massa elektronik maupun cetak, dengan anggaran cukup mahal, serta pesan dan target audiens untuk khalayak umum diberbagai tempat merupakan komunikasi massa. Biasanya, penyampaian komunikasi massa dilakukan dengan cepat, secara simultan dan hanya sekilas (Deddy Mulyana, 2008). Sedangkan, menurut Josep A. Devito, komunikasi massa merupakan sebuah komunikasi yang dapat disampaikan kepada publik dalam jumlah banyak melalui pemancar audio maupun visual (Marhaeni, 2008)

Dapat disimpulkan bahwa komunikasi massa adalah suatu proses penyampaian pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan dalam jumlah besar yang berkaitan dengan publik melalui media massa, yaitu, majalah, koran, televisi, dan radio.

Film termasuk kategori komunikasi massa, hal tersebut karena pada film ada faktor pendukung dengan komunikasi, seperti komunikator serta sebuah pesan yang berbentuk audio visual yang digunakan untuk menyampaikan gagasan tentang sekelompok masyarakat dengan sasaran tertentu. Pada zaman yang berkembang ini, film dianggap menjadi media massa yang sangat efektif dikarenakan bentuknya yang audio visual sehingga dapat menyampaikan berbagai cerita dalam waktu yang efektif, tidak terlalu lama namun tidak terlalu cepat juga. Film menjadi media terhadap sosialisasi atau propaganda yang memiliki sifat persuasif. Oleh karena itu, suatu film dapat dikatakan sukses jika film tersebut juga sukses dalam menyampaikan pesan dan mempengaruhi, bahkan mengubah pola pikir, sikap, atau pendapat penontonnya melalui plot cerita yang dirangkai oleh para pembuat film untuk target yang dituju.

2.1.3 Pesan dalam Film

Dalam sebuah film, harus terdapat pesan yang tersampaikan untuk penonton selayaknya proses komunikasi antara komunikator dengan komunikan. Penyampaian pesan dalam film dapat dikatakan efektif jika pesan yang disampaikan tepat sasaran. Adapun beberapa syarat yang harus dijadikan pedoman oleh komunikator, yaitu:

1. Jelas

Sebuah film harus mempunyai penyampaian pesan yang jelas, misal, ketika pembuat film ingin memberikan contoh kepada penonton, tentunya contoh tersebut harus memiliki sifat semirip mungkin agar menghindari penafsiran ganda yang berasal dari komunikan.

2. Umum

Pesan dapat disampaikan secara umum dan harus bisa dipahami oleh penonton, agar tidak fokus dengan kelompok tertentu saja.

3. Bahasa mudah dipahami

Penggunaan istilah-istilah yang sulit dipahami sebaiknya dihindari agar dapat mudah dipahami oleh komunikan.

Ada beberapa bentuk dari pesan dengan sifat sebagai berikut;

1. Informatif

Seseorang yang dapat memberikan suatu informasi yang baru dan bisa membuat kesimpulan secara keseluruhan.

2. Persuasif

Adanya bujukan dan rayuan untuk kesadaran seseorang agar dapat mengubah sikap atau karakter seseorang tersebut.

3. Koersif

Berisi pemaksaan yang dapat berupa perintah, instruksi, dan lain-lain.

2.1.4 Jenis Film

Film dikelompokkan menjadi 2 jenis, yaitu fiksi dan non fiksi. Berdasarkan jenis-jenis yang terdapat di dalam film, tentunya terdapat penjelasan dari masing-masing jenis, yaitu:

1. Film Fiksi

Film fiksi merupakan sebuah film yang fokus dengan aspek plot dan cerita yang diangkat tidak sesuai dengan kisah nyata. Film fiksi dibuat berdasarkan imajinasi pembuat film. Film fiksi memiliki beberapa karakter utama, di antaranya adalah protagonis dan antagonis. Selain itu, film fiksi juga terdiri dari berbagai jenis, seperti komedi, aksi, drama, horor, dan petualangan.

2. Film Non-Fiksi

Film non-fiksi adalah film yang dibuat sesuai dengan kisah nyata atau kisah yang terjadi di dunia nyata, tidak ada unsur imajinatif dari pembuat film. Jenis film ini dikelompokkan lagi menjadi 2, yaitu sebagai berikut:

- a. Film faktual

Film faktual merupakan film yang sesuai dengan fakta dan kamera digunakan untuk merekam kejadian secara fakta serta *actual*.

- b. Film dokumenter

Film dokumenter merupakan film yang diangkat dari cerita dan peristiwa nyata dalam kehidupan. Film dokumenter juga sesuai dengan persepsi tentang realitas pembuat film yang berhubungan dengan subjektivitasnya.

2.1.5 Film Dokumenter

Film dokumenter diangkat dari suatu peristiwa dan kondisi yang sebenar-benarnya dari kisah nyata, dengan cara menceritakan kembali suatu

fenomena melalui sebuah dokumenter, tanpa adanya rekayasa. Meskipun begitu, dalam penyajiannya dapat diselipkan gagasan-gagasan atau pemikiran manusia. Menurut Gerzon, Teknik yang digunakan untuk membuat kerangka atau cerita pada film dokumenter dapat menggunakan wawancara terstruktur untuk menemukan titik temu terhadap fenomena dan kenyataannya sesuai fakta. Ada 4 kriteria yang menjadi syarat dalam pembuatan film dokumenter non-fiksi (Gerzon, 2008), yaitu:

1. Dalam film ini, semua adegan harus bersifat spontan dan natural.
2. Segalanya yang ada di dalam film dokumenter harus bersifat nyata.
3. Sutradara dalam film dokumenter harus ikut berperan sebagai peneliti yang melakukan riset terhadap suatu peristiwa atau fenomena yang ingin dibahas dalam film, hasilnya dapat dijadikan suatu kegiatan dasar dalam pembuatan sebuah gambar.
4. Alur cerita pada film dokumenter memiliki penekanan dalam gaya pemaparan dan isi yang disampaikan.

Menurut Tanzil, terdapat beberapa gaya penyutradaraan dalam film dokumenter, yaitu *expository*, *direct cinema* atau observasional, dan *cinema variety*. Penjelasan mengenai masing-masing gaya penyutradaraan adalah sebagai berikut:

1. *Expository*

Penyampaian pesan dalam film menggunakan seorang pembicara atau narasi bertipe teks maupun suara yang mengirimkan informasi secara terus-menerus kepada penonton. Gambar juga disusun berdasarkan argumentasi dalam penyampaian presenter atau narasi yang menjelaskan informasi secara langsung kepada penonton,

seperti bertanya mengenai peristiwa tersebut baik dan buruknya, lalu mengarahkan penonton pada kesimpulan secara langsung.

2. *Direct Cinema* / Observasional

Direct cinema menekankan pada keaslian adegan dan perilaku dalam film yang diambil secara langsung. Sutradara memiliki gaya unik dengan kesabaran untuk menunggu momen penting saat merekam. Menurut studi yang dilakukan oleh Barbash & Taylor, metode penyutradaraan ini tidak membutuhkan perangkat tambahan seperti tata sinar dan lebih tidak formal dalam proses pembuatan film dokumenter (Barbash & Taylor, 1997).

3. *Participatory* / *Cinema Variety*

Dalam jenis dokumenter *Participatory*, sutradara menampilkan dirinya di layar dan terlibat secara langsung dalam peristiwa yang diamati serta berinteraksi dengan subjek yang diteliti. Biasanya bagian yang utama terhadap dokumenter *Participatory*, yaitu dengan melakukan wawancara mengenai subjek-subjek yang diteliti, maka akan mendapatkan tanggapan serta reaksi yang spontan dari subjek. Hal ini memungkinkan subjek pada film tersebut digunakan untuk memberikan pendapat serta perspektif mengenai permasalahan yang diteliti. Dalam proses *editing*, pendapat dari subjek ditampilkan secara bergantian, sehingga bisa mendapatkan pendapat yang tentunya saling mendukung dan saling bertentangan. Dalam dokumenter *Participatory*, argumentasi terhadap permasalahan yang diteliti sangat diperhatikan dan tidak berusaha untuk menjadi netral terhadap permasalahan yang diteliti (Nichols, 2001:115).

4. *Reflexive*

Dokumenter *Reflexive* bertujuan untuk menunjukkan kepada penonton bahwa kebenaran dapat ditunjukkan dari berbagai sudut

pandang. Fokus utama dalam jenis dokumenter ini adalah bagaimana film itu dibuat dan proses yang digunakan dalam pembuatannya. Dengan demikian, penonton dapat menjadi lebih sadar akan berbagai elemen yang terkandung dalam film dan bagaimana film tersebut dibuat (Nichols, 2001:125).

5. *Performative*

Dokumenter *Performative* memiliki sifat yang kontradiktif. Pada jenis ini tentunya dapat mengalihkan perhatian terhadap penonton dari dunia film yang sedang ditampilkan. Meskipun demikian, gaya ini memiliki kemampuan untuk memikat perhatian penonton pada unsur ekspresi dalam film. Dokumenter *Performative* bertujuan untuk menyajikan dunia dalam film secara tidak langsung dan meningkatkan atmosfer budaya dalam film dengan nuansa yang kuat, seperti budaya penciptaan subjek dan peristiwa fiksi. Tujuan utama dalam penciptaan film dokumenter adalah untuk memperkenalkan dan mengeksplorasi subjek dan peristiwa secara mendalam dan ekspresif, dengan memadukan gaya yang stylistik dan subjektif, sehingga membuat penonton terlibat dan terpengaruh dalam pengalaman visual dan emosional. Dokumenter *Performative* dibuat agar lebih hidup sehingga peristiwa yang ditampilkan dapat memberikan pengalaman yang lebih intens bagi penonton untuk memasuki peristiwa tersebut.

6. *Poetic*

Film dokumenter *Poetic* memiliki arah pada interpretasi subjektif terhadap subjek-subjek yang ditampilkan. Pada tipe dokumenter tersebut memfokuskan asosiasi visual, ritmis, dan deskriptif. Dokumenter *Poetic* tidak menerima teks maupun narasi yang menerangkan berupa adegan, alur cerita, dan disesuaikan dengan adegan yang dibuat secara puitis. Dokumenter *Poetic* mengambil

pendekatan yang berbeda dengan mengabaikan narasi tradisional yang menitikberatkan pada satu tokoh utama dan peristiwa yang dikembangkan. Dalam proses *editing*, lebih mengejar asosiasi visual dan pola yang mencakup ritme dalam waktu (Nichols, 2001:102).

2.1.6 Unsur-unsur Film Dokumenter

Film dokumenter memiliki 2 unsur yaitu unsur visual dan unsur verbal. Menurut Jill Nelmes dalam buku *An Introduction to Film Studies* edisi ketiga, ia menyatakan bahwa dalam film dokumenter, terdapat penggunaan unsur-unsur visual dan verbal pada film dokumenter, yaitu:

1. Unsur Visual

a. Observasionalisme Reaktif

Penciptaan film dokumenter dapat diambil langsung melalui objek pada bahan film. Keakuratan pengamatan oleh sutradara atau operator kamera menjadi hal yang sangat penting.

b. Observasionalisme Proaktif

Penyusunan film dokumenter dengan memilih tema berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh sutradara atau pengarah kamera.

c. Mode Ilustratif

Penciptaan film dokumenter yang berupaya menunjukkan secara langsung pernyataan narator.

d. Mode Asosiatif

Penciptaan film dokumenter yang mengkombinasikan penggunaan gambar dan adegan secara kreatif, diharapkan dapat menyampaikan makna metafora dan simbol yang terkandung dalam pesan yang ingin disampaikan.

2. Unsur Verbal

a. *Overhead Exchange*

Rekaman percakapan narasumber yang direkam secara tidak sengaja dan langsung tanpa manipulasi.

b. Kesaksian

Rekaman yang mencatat opini dan informasi yang mengungkapkan mengenai kejujuran dari narasumber, ahli, atau sumber yang berkaitan terhadap topik dokumenter.

c. Eksposisi

Untuk menggunakan *voice over*, wawancara, dan individu secara langsung, itu untuk melakukan interaksi dengan kamera. Hal ini bertujuan agar penonton menerima informasi sesuai pendapatnya.

2.1.7 Unsur-unsur Film

a. Sinematografi

Menurut Brown (2013), *cinematography* berasal dari Bahasa Yunani yang mempunyai arti menulis dengan gerakan. Saat membuat sebuah proyek film, menciptakan dunia visual yang kuat sangat penting. Karakter dalam film harus dapat terhubung dengan dunia yang diciptakan, agar penonton dapat memahami alur cerita dan subjek dari film tersebut. Pembuatan dunia visual yang tepat memerlukan keselarasan dalam penggunaan elemen seperti lokasi, pakaian, set, dan suara agar tercipta suasana yang baik dan memukau bagi penonton. Namun, jika pencahayaannya buruk, maka hasil akhirnya akan kurang memuaskan (Brown, 2013:2). Seorang *Director of Photography* tidak hanya bertanggung jawab untuk menciptakan *frame* sebagai gambar saja, tapi juga harus menyampaikan informasi melalui komposisi. Sinematografi mengarahkan pandangan penonton ke arah yang diinginkan dan menyembunyikan apa yang tidak perlu dilihat. Jika tidak memperhatikan

elemen estetika dan emosi dalam sinematografi, proses pengambilan gambar dapat dilakukan oleh robot, bukan oleh seorang sinematografer yang memiliki kemampuan artistic dan seni dalam berkreasi (Brown, 2013:14).

Para ahli film, Bordwell dan Thompson, menyatakan bahwa sinematografi memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan *mise-en-scene* dalam film (Bordwell & Thompson, 2010). Pembuat film harus bertanggung jawab untuk mengontrol kualitas sinematografi dari setiap adegan. Sehingga, bukan hanya fokus pada apa yang akan ditayangkan, tetapi juga bagaimana cara menayangkannya. Dalam video digital, cahaya mengaktifkan chip komputer dan diterjemahkan menjadi sebuah pola angka-angka 1 dan 0. Pembuat film memiliki banyak pilihan untuk pemilihan warna, memanipulasi kecepatan gerakan, dan perubahan perspektif (Bordwell dan Thompson, 2010:167).

b. Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera bukan hanya sekedar perpindahan dari satu *frame* ke *frame* yang lain, tetapi pergerakan kamera dapat berkaitan dengan aksi yang diharapkan dapat memengaruhi perasaan penonton (Brown, 2010:210). Pergerakan kamera harus didasarkan pada kebutuhan cerita. Gerakan kamera dapat menambahkan lapisan baru dalam penyampaian informasi dan peristiwa dalam sebuah adegan film. Kamera juga dapat bergerak maju atau mundur untuk memberikan gambar yang lebih luas atau fokus pada satu subjek (Brown, 2010:210).

a. *Pull Back*

Pull Back Shot adalah ketika kamera digerakkan mundur menjauhi subjek. Penggunaan teknik kamera dengan Gerakan ini membantu menambah dinamika dan memperluas perspektif dalam adegan.

b. *Push In*

Berkebalikan dengan *Pull Back*, teknik *Push In* yaitu kamera digerakkan maju mendekati subjek. Hal ini bertujuan membuat penonton lebih fokus kepada layar. Dengan menggunakan Teknik *Push In* juga membuat penonton merasa lebih dekat dengan subjek.

c. *Tracking*

Gerakkan kamera ini dilakukan dengan cara *track* mengikuti subjek atau objek yang sedang bergerak ke arah yang sama.

d. *Motion Circle*

Teknik *Motion Circle* menunjukkan adanya rotasi kamera disekitar subjek yang berada di tengah-tengah *frame*. Gerakan ini bertujuan membuat penonton merasakan sensasi takjub dan keterikatan diri mereka kepada film. Gerakan *Motion Circle* memberikan kekuatan ke dalam adegan itu sendiri (Sijll, 2005:180).

e. *The Frame*

Memilih sebuah *frame* adalah tentang bagaimana menyampaikan sebuah cerita, *frame* juga yang mengatur perspektif, komposisi, dan ritme. Penempatan kamera harus sesuai dengan adegan yang digambarkan. Kemudian, perlu dipertimbangkan bagaimana kamera akan diarahkan dan digerakkan untuk menyampaikan emosi dan makna dari aksi dan dialog dalam film (Brown 2016:59).

Menurut Brown (2016), dalam proses produksi film, pembuatan *framing* terkait dengan jenis karakter shot yang dibagi menjadi 9 jenis, yaitu:

a. *Full Shot*

Menunjukkan karakter secara keseluruhan, mulai dari ujung kaki hingga ujung kepala. Hal ini juga berlaku untuk objek yang tidak hidup.

b. *Two Shot*

Didalam jenis *shot* ini terdapat 2 karakter. Jenis *shot* ini tidak diwajibkan simetris.

c. *Medium Shot*

Jenis *shot* ini menampilkan karakter dari bagian pinggang hingga kepala. *Medium shot* bertujuan untuk memperlihatkan ekspresi karakter kepada penonton dan mengetahui pakaian yang digunakan.

d. *Close Up*

Terdapat empat varian dari *shot* ini, yaitu:

a. *Medium Close Up*

Menunjukkan dari bagian dada hingga kepala.

b. *Choker*

Menunjukkan dari bagian leher hingga kepala.

c. *Tight Close Up*

Menunjukkan dari bagian bawah dagu hingga dahi.

d. *Extreme Close Up*

Hanya menampilkan satu bagian wajah tertentu.

e. *Over the Shoulders*

Jenis *shot* ini memperlihatkan karakter dari belakang, yaitu bagian bahu dan atas punggung. Tujuan dari *shot* ini adalah untuk menunjukkan adanya orang lain di sekitar karakter, serta memberikan informasi tentang posisi karakter dalam adegan.

f. *Cutaways*

Perpindahan dari satu adegan ke adegan lain tanpa adanya transisi. Tujuan dari *shot* ini adalah untuk memberikan perubahan adegan dengan cepat, seperti objek yang dilihat oleh karakter.

g. *Reaction Shot*

Jenis *shot* ini menunjukkan saat sesuatu terjadi atau salah satu karakter berbicara, kamera mengarah pada karakter lain untuk memberikan informasi tentang ekspresi karakter tersebut.

h. *Connecting Shot*

Jenis *shot* ini menggabungkan dua atau lebih objek atau karakter yang tidak dapat ditampilkan dalam satu *frame*. Jenis *shot* ini umumnya digunakan untuk memperlihatkan pandangan karakter lain atau melalui *over-the-shoulder shot*.

a. *Balanced and Unbalanced Composition*

Pengaturan objek dalam sebuah *frame* memiliki pengaruh besar pada bagaimana penonton mempersepsikan informasi. Bobot visual dari setiap subjek bisa dipengaruhi oleh factor seperti warna, ukuran, pencahayaan, dan posisinya. Oleh karena itu, komposisi dalam sebuah *frame* bisa terlihat seimbang atau menonjolkan satu subjek. *Framing* yang seimbang memberikan kesan kesamaan dan aturan, sedangkan *framing* yang tidak seimbang memberikan kesan ketegangan, kekacauan, dan ketidaknyamanan (Mercado, 2011).

b. *Lighting and Colour*

Lighting bukan hanya sebatas penerangan set atau gambar yang ada. Pencahayaan memainkan peran penting dalam menekankan area tertentu dalam adegan dan memberikan nuansa atau suasana tertentu pada film. *Light and Shadow* juga Gradasi memiliki perbedaan yang diantaranya membantu komposisi untuk mengarahkan atensi penonton kepada objek tertentu. Menurut Bordwell, Thompson, dan

Smith (2016:125), penggunaan pencahayaan dapat mempertegas tekstur dan bentuk dari suatu objek. Warna juga bisa ditentukan oleh pencahayaan dan dapat mempengaruhi suasana, menghubungkan antar adegan, karakter, dan lokasi. Warna dapat memfokuskan perhatian penonton pada area tertentu dalam *frame*, atau sebaliknya menyembunyikan objek dari lingkungan sekitarnya (Vineyard, 2008:129).

Colour dapat mempengaruhi suasana dan mempengaruhi emosi penonton. Menurut Bellatoni (2005), temperatur yang hangat dan dingin masing-masing diwakili oleh dua warna, yaitu biru mewakili temperatur dingin dan oranye mewakili temperatur hangat. Warna biru dikaitkan dengan perasaan melankolis dan kesedihan dan dapat mempengaruhi emosi penonton. Warna oranye diasosiasikan dengan kehangatan dan penerimaan.

c. Texture

Saat ini, sangat jarang orang merekam gambar dengan hasil yang persis sama dengan dunia nyata. Manipulasi gambar menggunakan berbagai teknik seperti penambahan tekstur visual memiliki frekuensi yang sangat sering. Tekstur yang dimaksud dalam hal ini tidak hanya mengacu pada tekstur permukaan suatu objek, melainkan juga tekstur visual. Terdapat beragam cara untuk menambahkan tekstur, seperti melalui modifikasi warna dan tingkat kontras, implementasi filter, penggunaan media *roll* film, atau manipulasi digital saat tahap *editing*.

d. Mood dalam Film

Mood dan emosi memiliki perbedaan, karena *mood* memiliki cakupan yang lebih luas dan tidak hanya terfokus pada satu aspek saja. Agar *mood* dalam film dapat terasa oleh penonton, film harus mampu menyajikan momen-momen emosional secara konsisten.

Mise-en-scene juga memegang peran penting dalam mempengaruhi *mood*, dengan menyertakan elemen-elemen seperti Gerakan dialog, aktor, pencahayaan, musik, situasi, ekspresi, narasi, dan pergerakan kamera yang bisa membentuk suasana.

2.1.8 Borderline Personality Disorder

Menurut APA (2013), ada 3 klaster yg menjadi pengelompokan untuk gangguan kepribadian, yaitu klaster A, klaster B, dan klaster C.

- **Klaster A**

Orang dengan gangguan kepribadian di klaster A biasanya tampil eksentrik dan memiliki pola pikir yang unik. Gangguan kepribadian yang ada di klaster ini adalah *Paranoid Personality Disorder*, *Schizoid Personality Disorder*, dan *Schizotypal Personality Disorder*.

- **Klaster B**

Orang dengan gangguan kepribadian di klaster B ini biasanya mempunyai emosi yang tidak stabil dan dramatis. Gangguan kepribadian yang ada di klaster ini adalah *Antisocial Personality Disorder*, *Borderline Personality Disorder*, *Histrionic Personality Disorder*, dan *Narcissistic Personality Disorder*.

- **Klaster C**

Orang dengan gangguan kepribadian di klaster C biasanya memiliki rasa takut dan cemas yang berlebihan. Gangguan Kepribadian klaster C ini terdiri dari *Avoidant Personality Disorder*, *Dependent Personality Disorder*, dan *Obsessive-Compulsive Disorder*.

Borderline Personality Disorder didefinisikan sebagai suatu kondisi yang ditandai dengan ketidakstabilan dalam hubungan interpersonal, persepsi yang kabur mengenai diri sendiri, dan impulsivitas yang muncul pada masa dewasa. *Borderline Personality Disorder* tergolong dalam gangguan

kepribadian aksis II dan juga termasuk gangguan pada kepribadian klaster B, yakni orang yang memiliki perilaku dramatis, emosional, dan tidak menentu (Kernberg & Michels, 2009). Pada diagnosis tersebut dapat ditegakkan jika orang itu sudah berusia 18 tahun.

Menurut Kernberg dan Michels (2009), *BPD* merupakan salah satu gangguan kepribadian yang serius. Mereka memainkan peran dengan sigap, unggul dalam menjadi siapapun selain diri mereka sendiri. Beberapa dari mereka tertarik untuk menjadi aktor utama, sedangkan dalam beberapa kasus mereka melakukan akting dengan cara yang lebih halus (Kellerman, 1989). Menurut Bidara (2019) dalam hasil wawancaranya dengan psikolog Edo Jaya, orang dengan *BPD* biasanya terlihat seperti orang-orang pada umumnya yang tidak memiliki gangguan kepribadian. Banyak orang dengan *BPD* yang bisa melakukan aktivitas normal dan bahkan tak jarang yang menjadi orang sukses dalam bidangnya.

Orang dengan *BPD* baru akan terlihat gejalanya ketika mereka sedang *stress* atau *down*. Beberapa gejala yang biasa terlihat adalah orang dengan *BPD* akan larut dalam emosinya, dan bisa berlangsung lama. Bisa dalam hitungan jam hingga sampai beberapa hari (APA, 2013, p. 664). Orang dengan *BPD* juga sering mengalami perubahan suasana hati ekstrem yang menyebabkan mereka mudah terpancing emosi, panik, marah, merasa tidak puas, dan lain-lain (APA, 2013, p. 664). Hal-hal ini memacu orang-orang dengan *BPD* untuk melakukan hal yang bisa merugikan diri sendiri, misal, melukai tangan dengan benda tajam (*cutting*) dan membenturkan kepalanya sendiri (APA 2013, p. 663). Berdasarkan Barends Psychology Practice (n.d) orang dengan *BPD* cenderung untuk melakukan hal yang merugikan dirinya sendiri hingga mengarah ke percobaan bunuh diri. 75% penderita *BPD* telah melakukan percobaan bunuh diri, sedangkan 10% penderitanya telah melakukan bunuh diri.

Menurut *National Institute of Mental Health* (n.d.), ada beberapa faktor yang menyebabkan *BPD*, yaitu;

1. Riwayat Keluarga

Menurut APA (2013), keturunan pertama dari orang yang memiliki *BPD* berisiko 5 kali lebih besar untuk terkena *BPD*. Pernyataan ini juga berlaku untuk gangguan mental lainnya, seperti *Antisocial Personality Disorder*, *Depressive*, dan *Bipolar Disorder*.

2. Faktor Otak

Menurut penelitian dalam *National Institute of Mental Health* (n.d.), struktur dan fungsi otak yang dimiliki orang dengan *BPD* dapat berubah-ubah, terutama di daerah yang mengontrol emosi dan impuls. Namun, penelitian ini belum bisa membuktikan dengan jelas perubahan struktur dan fungsi otak tersebut disebabkan atau menyebabkan orang menderita *BPD*.

3. Lingkungan, Sosial, dan Budaya

Rasa trauma dalam kehidupan sering menjadi faktor seseorang menderita *BPD*, misal, kekerasan, kesengsaraan, penelantaran, bahkan ada juga yang pernah mengalami pelecehan seksual.

Selain itu, APA (2013) berpendapat bahwa ada 9 kriteria yang bisa menjadi acuan untuk seseorang menderita *Borderline Personality Disorder* atau tidak. 9 kriteria itu adalah:

1. Ketakutan akan ditinggalkan

Orang dengan *BPD* sering merasa takut akan ditinggalkan oleh orang lain. Membayangkannya saja sudah membuat orang dengan *BPD* merasa ketakutan, apalagi benar-benar harus ditinggalkan. Rasa takut akan ditinggalkan ini membuat orang dengan *BPD* tidak mau merasa sendiri dan butuh orang lain ada untuk mereka. Hal ini disebabkan karena tak jarang orang dengan *BPD* memiliki *overthinking* yang tinggi, misal orang yang tidak menepati janji untuk bertemu dengannya, hal ini dapat membuat mereka merasa ditinggalkan. Bila rasa takut akan ditinggalkan itu sudah muncul, mereka bisa menyalahkan dirinya sendiri.

Mereka bisa berpikir bahwa mereka mungkin tidak disukai oleh orang tersebut karena mereka bukan pribadi yang baik. Jika rasa itu sudah terlalu parah, hal sekecil itu dapat membuat orang dengan *BPD* melukai dirinya sendiri bahkan berpikir untuk bunuh diri.

2. Memiliki pola hubungan yang tidak stabil dan intens

Orang dengan *BPD* biasanya mempunyai *caregiver* dan mereka memilih sendiri siapa yang akan mereka jadikan *caregiver* untuk selalu menemani hari-harinya dan saling berbagi. Namun, orang dengan *BPD* dapat berubah menjadi posesif dan menginginkan “*caregiver*”-nya untuk ada setiap saat. Tidak harus selalu dengan cara tatap muka, setidaknya *caregiver* ada disaat mereka membutuhkannya.

3. Tidak memiliki kepribadian atau sifat khas yang menjadi ciri dari dirinya

Hal ini disebabkan karena orang dengan *BPD* sering mempunyai pemikiran dramatis tentang citra dirinya, karakter yang diidolakan, nilai-nilai, dan aspirasi. Tetapi mereka tidak tahu bagaimana cara untuk mengaplikasikan semua itu ke dunia nyata. Orang dengan *BPD* cenderung untuk mengikuti sifat atau kepribadian orang lain yang menurutnya baik dan dapat berubah-ubah sesuai dengan pemikiran serta seberapa intens kedekatan mereka dengan orang tersebut.

4. Cenderung untuk melukai diri sendiri

Hal ini biasanya dipicu karena mereka merasa ditinggalkan, ditolak, terpisahkan, merasa dirinya bukan orang yang baik, dan merasa dirinya berbahaya untuk orang lain. Orang dengan *BPD* biasanya melukai dirinya sendiri dengan cara *cutting*, *burning*, membenturkan kepala, memukul diri sendiri, dan lain-lain.

5. Cenderung untuk merugikan diri sendiri

Orang dengan *BPD* biasanya memiliki sifat impulsif yang tinggi dan dapat merugikan diri sendiri seperti boros, *binge eating*, menyetir

ugal-ugalan, penyalahgunaan obat terlarang, kecanduan alkohol, dan kecanduan seks.

6. Sering merasa hampa

Orang dengan *BPD* sering merasa hampa atau kosong, bosan, dan tidak tahu harus berbuat apa, sehingga mereka terdorong untuk mencari hal baru untuk dikerjakan atau dilakukan.

7. Sering mengalami *mood swings*

Orang dengan *BPD* sering mengalami *mood swings* yang berhubungan dengan rasa amarah, tidak puas, dan panik. Biasanya perasaan-perasaan ini akan berlangsung lama, hitungan jam bahkan sampai beberapa hari.

8. Sering mengalami *paranoid*

Paranoid yang dialami oleh orang dengan *BPD* menyangkut dengan rasa takut ditinggalkan dan rasa takut kehilangan *caregiver* jika suatu saat akan terjadi hal yang buruk.

9. Sulit untuk mengontrol amarah

Hal yang biasanya memicu amarah orang dengan *BPD* adalah saat *caregiver* seolah acuh pada dirinya, tidak memberikan perhatian, dan meninggalkan. Orang dengan *BPD* akan mengekspresikan amarahnya dengan kata-kata sarkastik, tidak enak didengar, bahkan sampai memaki.

Seperti halnya gangguan kepribadian lain, *BPD* (*Borderline Personality Disorder*) biasanya muncul pada usia dewasa awal. Pada saat memasuki usia dewasa ini lebih rentan untuk bersikap impulsif dan sulit untuk dikontrol (APA, 2013). Namun, bila sudah memasuki usia 30 tahun ke atas, mereka akan lebih stabil dan tidak banyak menunjukkan kriteria *BPD*.

Menurut Mayo Clinic (2019), ada beberapa *treatment* yang bisa dilakukan untuk membantu orang dengan *BPD* agar bisa mengendalikan dan

menghadapi kondisinya. Tidak hanya untuk orang dengan *BPD*, *treatment* bisa juga dilakukan untuk gangguan mental lainnya. Dengan adanya *treatment*, orang dengan gangguan mental akan merasa lebih baik tentang dirinya, lebih stabil, dan lebih menghargai kehidupan. *Treatment-treatment* itu adalah:

1. **Psychotherapy**

Psychotherapy, yang juga dikenal sebagai terapi bicara, merupakan pendekatan pengobatan dasar bagi individu dengan diagnose *BPD*. Terapis dapat menyesuaikan terapi apa yang dibutuhkan oleh kliennya. Tujuan dari psikoterapi adalah untuk fokus pada kemampuan yang dimiliki klien, belajar untuk mengendalikan emosi yang tidak nyaman, mengurangi impulsif klien dengan membantu klien mengamati perasaan daripada bertindak berdasarkan keinginan, meningkatkan hubungan dengan menyadari perasaan klien dan perasaan orang lain, serta mempelajari lebih dalam tentang *BPD*. Ada beberapa tipe dari psikoterapi, yaitu:

- **Dialectical Behaviour Therapy (DBT)**

Mencakup *group therapy* dan individu yang dirancang khusus untuk mengobati *BPD*. DBT mengandalkan pendekatan yang berbasis keterampilan untuk membantu individu mengatasi emosi, meningkatkan kemampuan toleransi terhadap rasa sakit, dan memperbaiki kualitas hubungan sosial.

- **Schema-focused Therapy**

Terapi ini dapat dilakukan baik secara individu maupun dalam bentuk terapi kelompok. Terapi tersebut tentunya bisa membantu klien untuk identifikasi kebutuhan yang tidak terpenuhi serta menjadi penyebab pola hidup negatif, yang pada suatu waktu mungkin membantu untuk bertahan hidup. Terapi

ini berfokus untuk membantu klien memenuhi kebutuhannya dengan cara yang positif.

- **Mentalization-based Therapy (MBT)**

Jenis terapi bicara ini dapat membantu klien untuk melakukan identifikasi terhadap pikiran dan perasaannya sendiri dengan waktu tertentu. Lalu dapat menciptakan perspektif yang alternative mengenai situasi yang terjadi. MBT menekankan untuk berpikir sebelum melakukan reaksi.

- **Systems training for emotional predictability and problem-solving (STEPPS)**

Treatment ini akan berjalan selama 20 minggu yang berhubungan dengan kerja dalam kelompok dengan menggabungkan keluarga, teman, pengasuh, *caregiver*, dan orang penting yang klien punya ke dalam *treatment*. STEPPS bisa menjadi *treatment* tambahan didalam jenis psikoterapi lainnya.

- **Transference-focused Psychotherapy (TFP)**

Bisa disebut juga psikoterapi psikodinamik. Tujuan dari TFP adalah memberikan pemahaman kepada klien akan emosi dan permasalahan interpersonal mereka melalui pengembangan hubungan antara klien dan terapis. Melalui proses ini, klien akan mempelajari cara untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi sehari-hari dan mengatasi permasalahan yang dihadapi.

- **Good Psychiatric Management**

Good Psychiatric Management memiliki pendekatan yang bersifat holistic, dengan menekankan pada pemahaman emosi dan dinamika interpersonal sebagai dasar dalam mengatasi permasalahan emosional. Pendekatan ini mencakup beragam

intervensi seperti terapi individu, pendidikan keluarga, terapi kelompok, dan bahkan pemberian obat-obatan seperlunya.

2. Medications

Food and Drug Administration khusus tidak menyetujui obat-obat untuk pengobatan BPD, obat-obatan tertentu bisa membantu mengatasi gejala atau masalah yang muncul bersamaan seperti depresi, impulsif, agresi, atau kecemasan. Obat-obatan seperti antidepresan, obat antipsikotik, dan obat yang dapat menstabilkan suasana hati digunakan sebagai bagian dari pengobatan untuk orang dengan *BPD. Treatment* ini khusus dilakukan oleh dokter agar bisa disesuaikan dengan kebutuhan.

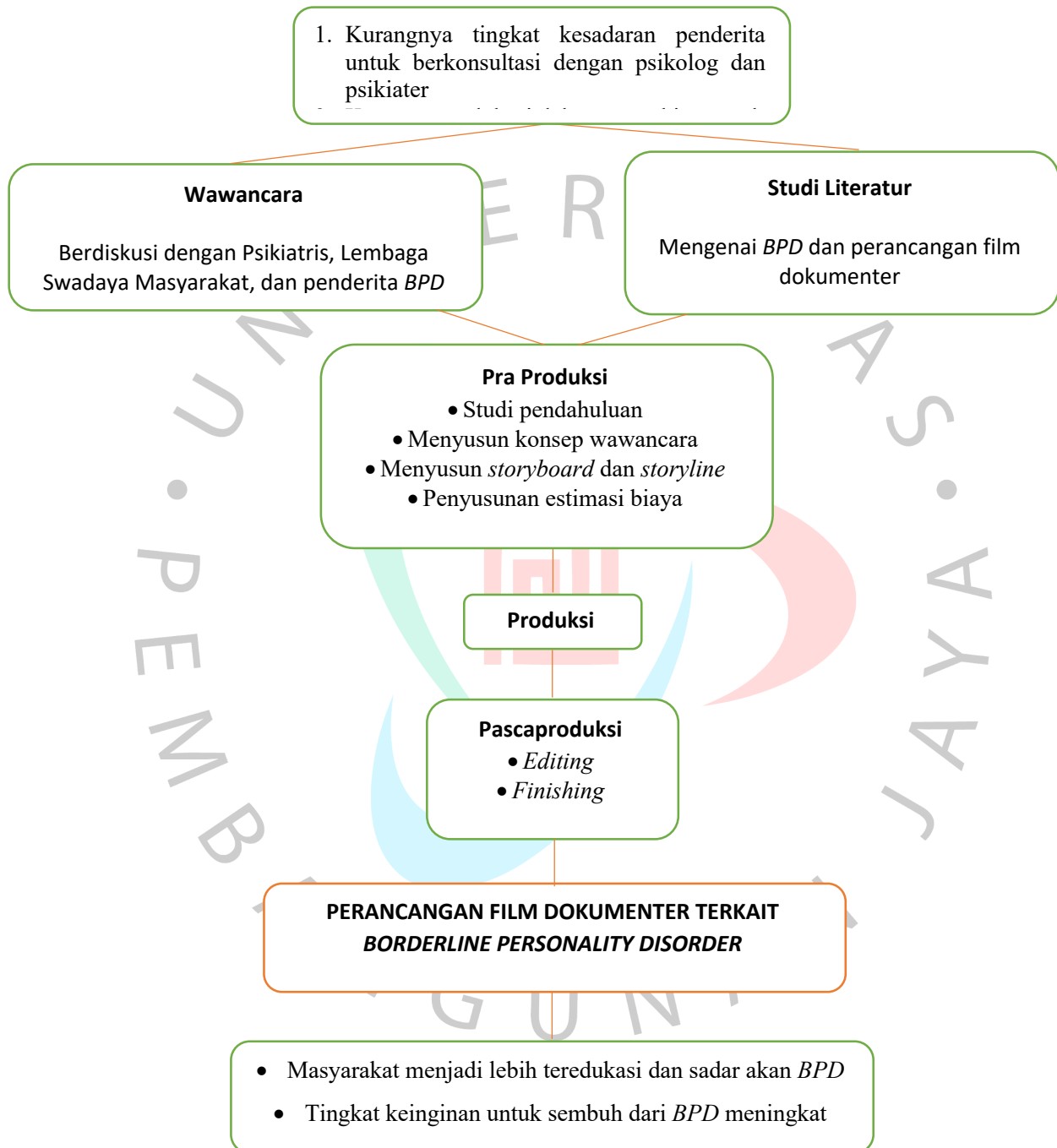
3. Hospitalization

Terkadang, orang yang mengalami BPD perlu perawatan yang lebih intensif di rumah sakit atau klinik jiwa. Rawat inap dapat membuat klien aman dari melakukan tindakan merugikan diri sendiri atau mengatasi permasalahan pikiran atau perilaku bunuh diri.

4. Recovery

Proses belajar untuk mengendalikan emosi, pikiran, dan perilaku memerlukan waktu yang cukup. Kebanyakan orang membaik secara signifikan, tetapi orang dengan *BPD* mungkin selalu berjuang dengan beberapa gejala *BPD* itu sendiri. Klien mungkin mengalami saat-saat ketika gejala menjadi lebih baik atau lebih buruk. Tetapi *treatment* dapat meningkatkan kemampuan klien untuk membantu klien merasa lebih baik tentang diri sendiri.

2.2 Sistematika Perancangan



Gambar 1.1 Sistematika Perancangan

2.3 Sintesis

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah peneliti dapatkan, bisa disimpulkan bahwa *Borderline Personality Disorder* adalah salah satu gangguan kepribadian yang serius (Kernberg & Michels, 2009). Ciri-ciri dari gangguan kepribadian inipun agak sulit untuk dibedakan dengan orang-orang pada umumnya yang tidak memiliki gangguan kepribadian, karena orang dengan *BPD* masih bisa menjalani aktivitas normal bahkan tidak sedikit orang dengan *BPD* yang sukses dibidangnya. Namun ketika mereka merasa *stress* atau *down*, orang dengan *BPD* akan larut dalam emosinya, dan bisa berlangsung lama. Bisa dalam hitungan jam hingga beberapa hari (APA, 2013, p. 664).

Orang dengan *BPD* sering mengalami perubahan suasana hati ekstrem yang menyebabkan mereka mudah terpancing emosi, panik, marah, merasa tidak puas, dan lain-lain (APA, 2013, p. 664). Beberapa hal ini dapat memacu orang-orang dengan *BPD* untuk melakukan hal yang bisa merugikan diri sendiri, misal, melukai tangan dengan benda tajam (*cutting*), membenturkan kepalanya sendiri, bahkan percobaan bunuh diri. Dalam perancangan film dokumenter terkait *Borderline Personality Disorder*, diharapkan dapat bermanfaat untuk penderita *BPD* dengan cara memberikan pengalaman, pemahaman, serta cara menanggulangi *BPD* melalui media audio visual yaitu film dokumenter.