

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Gangguan identitas disosiatif, juga dikenal sebagai gangguan kepribadian ganda digambarkan dalam banyak film selama beberapa dekade. Gangguan identitas disosiatif atau *Dissociative Identity Disorder* (DID) ditandai dengan adanya dua atau lebih identitas berbeda, atau keadaan kepribadian yang berulang kali terjadi kontrol atas perilaku individu. Disertai dengan ketidakmampuan untuk mengingat pribadi yang penting informasi yang terlalu luas untuk dijelaskan oleh kelupaan biasa (American Psychiatric Asosiasi, 2000). Disosiasi dapat berfungsi sebagai mekanisme pertahanan terhadap rasa sakit fisik dan emosional dari pengalaman traumatis dan stres. Beberapa orang mungkin memiliki masa lalu yang membuat mereka trauma, entah itu trauma akibat penyiksaan atau bahkan pelecehan seksual (Trifu, 2019).

Gangguan Identitas Disosiatif atau *Dissociative Identity Disorder* (DID) adalah kondisi mental terkait trauma dengan prevalensi sekitar 1,5% di seluruh dunia. Gangguan ini berasal dari trauma berulang di masa kanak-kanak yang menyebabkan terbentuknya kepribadian yang terpecah atau alternatif yang disebut "*alters*". Meskipun mitos menganggap DID sebagai gangguan yang terlalu sering didiagnosis atau berbahaya, penelitian menunjukkan bahwa DID adalah gangguan yang sah dan tidak jarang terjadi. Namun, stigma dan kesalahpahaman masih sering menghalangi penderita DID mendapatkan perawatan yang tepat (Surawijaya et al., 2023). Meskipun kasus DID jarang terjadi di Indonesia, kondisi ini berpotensi menyebabkan tindak kriminal karena individu dengan gangguan tersebut tidak memiliki kendali atas diri mereka saat berada dalam kepribadian lain (Rotarigma & Mangesti, 2022).

Film merupakan karya seni yang memiliki elemen audio dan visual dengan tujuan menyampaikan pesan kepada audiens tertentu sesuai keinginan pembuatnya. Sebagai media komunikasi, film dapat menyampaikan pesan melalui simbol dan tanda yang membentuk suatu sistem makna. Setiap penonton dapat menginterpretasikan makna tersebut secara berbeda, bergantung pada kemampuan berpikir dan pengalaman pribadi mereka. Dengan demikian, film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai alat untuk menyampaikan berbagai pesan dan nilai. Interpretasi yang bervariasi ini menunjukkan kompleksitas dan kekuatan film sebagai medium komunikasi massa (Asri, 2020).

Durden, sosok yang sempurna dan bertolak belakang dengan tokoh utama sebenarnya, padahal sebenarnya adalah bentuk lain dari tokoh utama. Keberadaan Tyler Durden akan membawa tokoh utama dari kehidupan lamanya menuju kehidupan yang baru. *"Fight Club"* menggambarkan betapa seseorang menderita dalam kehidupan yang membelenggunya dan membuatnya menderita sehingga kesehatan mentalnya terganggu, dengan gangguan mental seperti depresi, stres, kecemasan, dan sebagainya. Gangguan mental yang dialaminya sangat kompleks dan parah, sehingga tokoh utama mengembangkan Gangguan Identitas Disosiatif (DID), yang tidak disadari dengan menciptakan kepribadian lain. Sepanjang film, ceritanya akan diceritakan dari sudut pandang masing-masing kepribadian, di mana setiap kepribadian memiliki identitasnya sendiri (Rafikuddin, 2022).

Dalam film tersebut, sulit untuk membedakan antara memaafkan tindakan Tyler dan pengikutnya atau menyalahkan mereka. Karena kritik awal Tyler mendarat, kita seharusnya mengikutinya kemanapun dia pergi daripada melihatnya sebagai pemimpin kultus yang tidak benar. Menghancurkan masyarakat sepenuhnya sebagai solusi, tetapi hal ini bukan solusi yang nyata, dan Tyler tidak punya solusi. Dia hanya menawarkan kekerasan, kekacauan, dan penghancuran diri dan menyebutnya kebijaksanaan. Penyajian karakter Tyler dalam film *"Fight Club"* menimbulkan perdebatan moral yang kompleks, di mana sulit untuk menentukan sikap yang tepat terhadap tindakannya dan pengikutnya (Matt Goldberg, 2022).

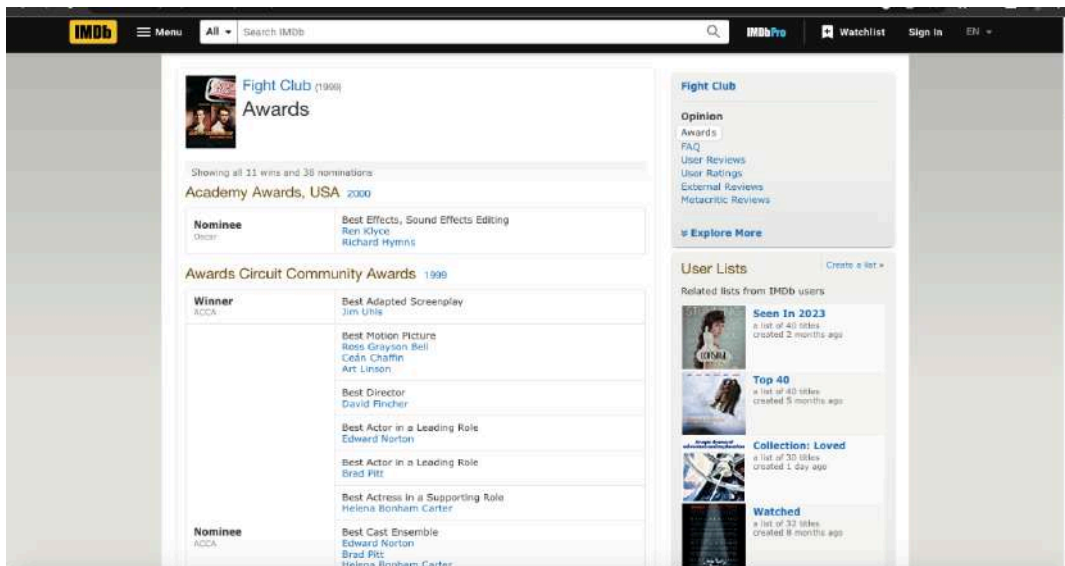
Dalam Sampson (2020) menurut American Psychiatric Association, DID sering dikaitkan dengan pengalaman yang luar biasa, pelecehan masa kanak-kanak yang parah, dan atau sejarah traumatis. DID adalah subgrup dari gangguan disosiatif, yaitu penyakit mental yang melibatkan masalah atau kerusakan memori, identitas, persepsi, kesadaran, emosi, dan perilaku. Ketika gangguan pada fungsi mental tersebut terjadi, gejala disosiatif dapat muncul dan berpotensi mengganggu fungsi keseluruhan seseorang. Penelitian juga menunjukkan bahwa sekitar 90 persen individu yang menderita DID memiliki riwayat pelecehan yang parah di masa lalu mereka. Stereotip dan kesalahpahaman seringkali muncul dalam media mengenai individu dengan DID, di mana mereka sering digambarkan sebagai pelaku kekerasan atau kejahatan.

Namun, penelitian Sampson (2020) menunjukkan bahwa sangat sedikit pasien DID yang melakukan tindak kriminal atau bertindak kekerasan terhadap orang lain. Sebuah studi pada tahun 2016 menemukan bahwa sekitar 9 persen karakter dalam film dan televisi mengalami kondisi kesehatan mental, dan penggambaran individu

yang sakit mental ini sering kali negatif dan berlebihan. Pada film, sekitar 46 persen karakter dan 25 persen karakter di televisi yang mengalami gangguan mental menggunakan kekerasan terhadap orang lain (Smith et al., 2019). Namun, hal ini tidak didukung oleh data penelitian yang sebenarnya, yang menunjukkan bahwa individu dengan gangguan disosiatif jarang sekali melakukan kekerasan (The Recovery Village, 2020 dalam Sampson, 2020). Dalam konteks film "*Fight Club*", film tersebut tidak menunjukkan suatu adegan atau bahkan menyebut masalah traumatis masa lalu sang narator secara konteks penuh yang memicu atau menimbulkan gejala DID, yang menciptakan kesenjangan pemahaman antara representasi film dengan realitas kondisi gangguan tersebut, mengingat pentingnya latar belakang trauma dalam diagnosis DID.

Kasus *Dissociative Identity Disorder* (DID) di Indonesia pernah menjadi sorotan melalui kisah Anastasia Wella, seorang wanita yang mengalami gangguan ini dengan memiliki sembilan kepribadian yang berbeda. Dalam wawancara dengan Nailul Iffah pada 17 April 2017 dilansir di <https://tribunnews.com/>, Wella menjelaskan bahwa perubahan kepribadian biasanya terjadi saat dia berada di bawah tekanan atau menghadapi situasi sulit. Setiap karakter yang muncul, seperti "Naura" yang temperamental atau "Andreas" yang suka melakukan kekerasan, sangat berbeda satu sama lain. Saat satu kepribadian menguasai dirinya, Wella tidak dapat mengingat kejadian ketika menjadi karakter lain.

Gangguan Identitas Disosiatif ini menarik perhatian dunia hiburan karena kelangkaannya, kompleksitas, dan potensi bahayanya. Film terkadang menunjukkan gangguan tersebut secara tidak benar, menerima kritik dari psikolog, sementara yang lain telah menunjukkan ciri aslinya. Penelitian ini akan meneliti sebuah cerita dalam film "*Fight Club*" (1999) yang berhubungan dengan gangguan tersebut, dengan memiliki pengaruh sosial dan budaya yang berbeda sehingga mempengaruhi cara penyakit digambarkan. hal ini akan menjelaskan bagaimana film "*Fight Club*" secara akurat dan tidak akurat merepresentasikan gangguan tersebut. Penelitian ini juga akan melibatkan analisis teori representasi John Fiske untuk memperoleh wawasan yang lebih komprehensif tentang bagaimana film "*Fight Club*" merepresentasikan Gangguan Identitas Disosiatif, serta memahami konteks sosial dan budaya yang mempengaruhi interpretasi penyakit tersebut.



Gambar 1.2 Penghargaan Film “*Fight Club*”

(Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt0137523/awards/>)

Seperti pada gambar 1.2, film “*Fight Club*” memenangkan *Awards Circuit Community Awards* dengan skenario adaptasi terbaik. Namun, biasanya, film diberikan penghargaan berdasarkan pujian kritis, kesuksesan box office, dan dampak keseluruhannya terhadap industri film dan penontonnya (Kim et al., 2021). “*Fight Club*” telah diapresiasi karena struktur naratifnya yang unik, penampilan yang luar biasa, dan tema yang menggugah pikiran, yang mungkin telah berkontribusi pada pengakuannya di berbagai upacara penghargaan (Maureen, 2022). Selain itu, faktor-faktor seperti keunikan alur cerita yang berhubungan dengan gangguan identitas disosiatif, pemasaran film, waktu rilis, dan persaingan juga dapat berperan dalam kesuksesan film di acara penghargaan (Kim et al., 2021). Penghargaan dan pengakuan yang diterima oleh “*Fight Club*” tidak hanya mencerminkan kualitasnya sebagai karya seni yang kuat, tetapi juga sebagai film yang mampu mempengaruhi dan memikat penonton serta memberikan kontribusi yang signifikan bagi perkembangan sinema modern (Wozniak, 2022).

Gambar 1.2 menunjukkan film “*Fight Club*” juga dinominasikan untuk pengeditan efek suara terbaik di Academy Awards ke-72 pada tahun 2000. Film ini memiliki desain suara yang mengesankan, karena menampilkan keseimbangan yang kuat antara suara realistis yang membantu menciptakan suasana yang imersif dan meresahkan. Tim desain suara termasuk Ren Klyce dan Richard Hymns, menciptakan palet suara unik yang menyertakan suara industri, vokal terdistorsi, dan elemen tidak konvensional lainnya untuk menciptakan suasana film (Maureen, 2022). Secara

keseluruhan, efek suara dan visual yang mengesankan di “*Fight Club*” memainkan peran penting dalam membantu menciptakan pengalaman sinematik yang unik dan tak terlupakan, membuatnya mendapatkan nominasi yang layak untuk pengeditan efek suara terbaik dan efek visual terbaik. Film ini tidak hanya menciptakan atmosfer yang mendalam, tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan teknik sinematik modern (Supriadi, 2023).

Adapun pencapaian yang telah diraih mencakup keberhasilan mendapatkan nominasi dalam berbagai penghargaan dan meraih sejumlah penghargaan sebagai berikut:

No	Nama ajang & tahun	Penghargaan	Sumber
1	Academy Awards, USA 2000	Efek Terbaik - Ren Klyce <i>(Nominee)</i>	IMDb
2		Pengeditan Efek Suara Terbaik - Richard Hymns <i>(Nominee)</i>	
3	Brit Awards 2000	Trek Suara Terbaik <i>(Nominee)</i>	IMDb
4	Motion Picture Sound Editors, USA 2000	Pengeditan Suara Terbaik - Efek & Foley - Richard Hymns, Ren Klyce, Malcolm Fife, David C. Hughes, Steve Boeddeker, Larry Oatfield, Lindakay Brown, Kyrsten Mate <i>(Nominee)</i>	IMDb
5	MTV Movie + TV Awards 2000	Pertarungan Terbaik - Edward Norton <i>(Nominee)</i>	IMDb
6		DVD terbaik <i>(2001 Winner)</i>	
7		Fitur Spesial DVD Terbaik <i>(2001 Winner)</i>	

8	Online Film Critics Society Awards 2000 & 2001	Komentar DVD Terbaik <i>(2001 Winner)</i>	IMDb
9		Gambar terbaik <i>(2000 Nominee)</i>	
10		Aktor Terbaik - Edward Norton <i>(2000 Nominee)</i>	
11		Skenario Adaptasi Terbaik - Jim Uhls <i>(2000 Nominee)</i>	
12		Sutradara Terbaik - David Fincher <i>(2000 Nominee)</i>	
13		Pengeditan Terbaik - James Haygood <i>(2000 Nominee)</i>	
14		Sepuluh Film Teratas Tahun Ini - tempat ke 3 <i>(2000 Nominee)</i>	
15		Situs Web Resmi Terbaik untuk Sebuah Film <i>(2000 Nominee)</i>	

Tabel 1.1 Penghargaan Film “*Fight Club*”

Sumber : Olahan Peneliti

DID adalah penyakit kontroversial, dan penggambarannya di *Fight Club* telah dikritik karena melanggengkan mitos dan kesalahpahaman tentang gangguan tersebut (Budiman, 2022). Film tersebut menunjukkan bahwa Tyler kejam dan merusak, yang tidak mewakili kebanyakan individu dengan DID. Sementara beberapa orang dengan DID mungkin kesulitan mengendalikan alter mereka, sebagian besar tidak melakukan kekerasan atau berbahaya (Surawijaya et al., 2023). Serta penggambaran film tentang Tyler sebagai pahlawan yang membantu Narator menemukan makna hidup bermasalah. Penggambaran Tyler sebagai pahlawan yang membantu Narator menemukan makna hidup yang bermasalah dalam film ini juga menciptakan narasi

yang kompleks dan kontroversial terkait dengan representasi gangguan identitas disosiatif (Matt Goldberg, 2022).

Pada kenyataannya, DID dapat menjadi kondisi yang dapat melemahkan, mengakibatkan penderitaan yang parah, dan gangguan fungsi sehari-hari (Surawijaya et al., 2023). Selain itu, pengobatan DID bersifat jangka panjang dan membutuhkan terapi intensif, yang tidak digambarkan dalam film (Cleveland Clinic, 2021). "*Fight Club*" adalah film yang menghibur dan telah menjadi klasik kultus, representasi tentang DID yang tidak akurat dan melanggengkan stereotip berbahaya tentang gangguan tersebut. Sangat penting untuk menyadari bahwa individu dengan DID tidak berbahaya atau heroik, melainkan orang yang membutuhkan pengertian dan perhatian dengan penuh kasih (Budiman, 2022). Penting bagi penonton untuk memahami bahwa representasi DID yang tidak akurat dapat menyebabkan stigmatisasi dan miskonsepsi terhadap individu dengan gangguan tersebut, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih sensitif dan empatik dalam membahas serta memahami pengalaman mereka.

Penggambaran film tentang gangguan tersebut telah menjadi bahan perdebatan dan kritik, dengan beberapa ahli berpendapat bahwa hal itu melanggengkan stereotip berbahaya tentang kondisi tersebut (Budiman, 2022). Namun, penelitian yang lebih baru menunjukkan bahwa penggambaran film tentang DID mungkin lebih bernuansa daripada yang diperkirakan sebelumnya. Sebuah studi dari tahun 2017 yang diterbitkan dalam "*Journal of Trauma & Dissociation*" menganalisis penggambaran DID di "*Fight Club*" dan menemukan bahwa film tersebut secara akurat menggambarkan beberapa aspek dari kondisi tersebut, seperti pengalaman amnesia dan penciptaan alter-ego. Namun, penelitian tersebut juga mencatat bahwa film tersebut membesar-besarkan beberapa gejala DID dan gagal untuk sepenuhnya menangkap sifat kompleks dari gangguan tersebut.

Dissociative Identity Disorder (DID) adalah gangguan yang memiliki beban besar dalam kehidupan sehari-hari pasiennya, dan tidak dikenal karena sering salah paham yang digambarkan oleh media (Reategui, 2019). Mudah bagi audiens untuk salah paham penyakit karena efek berlebihan oleh film dan media. Faktanya, untuk DID (Peng Liu, 2022). Dengan hal ini sering dianggap tidak akurat, disalahkan atas misrepresentasi, aplikasi buruk dari kriteria diagnostik, dan kecenderungan untuk membuat sensasi penyakit mental (Rebecca Cortez, 2022). Dengan kesimpulan, studi ini menemukan bahwa meskipun film "*Fight Club*" dapat meningkatkan kesadaran DID, tetapi film tersebut juga dapat melanggengkan stereotip dan menyebabkan

kesalahpahaman tentang gangguan tersebut. Dengan ini peneliti menemukan peluang penelitian untuk mengkaji representasi *Dissociative Identity Disorder* dalam film "*Fight Club*" dari sudut pandang ilmu komunikasi. Peneliti akan melakukan kajian pesan dengan teori representasi dari John Fiske sebagai landasan untuk diteliti karena belum ada penelitian yang menggunakan teori tersebut.

Penelitian ini akan dilakukan dengan paradigma kritis, yang fokus pada mengungkap dan menganalisis ketimpangan dalam relasi sosial serta struktur kekuasaan yang mendasarinya (Halik, 2018). Paradigma ini berlandaskan pada teori kritis yang bertujuan untuk menantang dan mengubah struktur sosial yang ada dengan mengeksplorasi bagaimana ideologi dan kekuatan sosial mempengaruhi representasi dalam film. Dalam konteks film "*Fight Club*", pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengkaji bagaimana film merepresentasikan *Dissociative Identity Disorder* (DID) dan potensi reproduksi ketidakadilan sosial melalui gambaran dan narasi yang disajikan. Dengan menggunakan paradigma kritis, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami bagaimana kekuatan dominan mempengaruhi persepsi penonton terhadap kondisi mental yang digambarkan. Paradigma ini memberikan alat untuk mengeksplorasi dan mempertanyakan makna sosial yang dibangun dan dipertahankan oleh film dalam konteks sosial yang lebih luas (Halik, 2018).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang gangguan identitas disosiatif direpresentasikan dalam film "*Fight Club*", film ini menawarkan penggambaran gangguan yang bernuansa dan beragam, menyoroti kompleksitas hidup dengan kepribadian ganda dan tantangan untuk mencari pengobatan. Di sisi lain, film tersebut telah dikritik karena melanggar stereotip negatif tentang penyakit mental dan penggambaran DID yang sensasional dan tidak realistis. Meskipun penting untuk mengakui kritik ini, penting juga untuk menyadari bahwa *Fight Club* telah memicu percakapan penting tentang kesehatan mental dan telah mendorong kesadaran dan pemahaman yang lebih besar tentang DID. Pada akhirnya, film tersebut dapat dilihat sebagai kisah peringatan tentang bahaya trauma yang tidak terkendali dan pentingnya mencari bantuan untuk masalah kesehatan mental. Namun, penting untuk diingat bahwa representasi penyakit mental di media populer dapat berdampak besar pada persepsi dan sikap publik, penggambaran kondisi kesehatan mental yang akurat, dan bertanggung jawab sangat penting untuk mengurangi stigma dan mempromosikan empati dan pemahaman.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang penelitian, peneliti menganalisis bagaimana gangguan identitas disosiatif direpresentasikan dalam film "*Fight Club*" menggunakan teori representasi John Fiske. Peneliti akan mengeksplorasi bagaimana elemen-elemen visual, naratif, dan audiovisual dalam film tersebut mempengaruhi konstruksi makna tentang gangguan identitas disosiatif, dengan mempertimbangkan 3 level representasi (realitas, representasi, ideologi).

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut adalah beberapa tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk mengetahui level realitas *Dissociative Identity Disorder* direpresentasikan dalam film "*Fight Club*".
2. Untuk mengetahui level representasi *Dissociative Identity Disorder* direpresentasikan dalam film "*Fight Club*".
3. Untuk mengetahui level ideologi yang *Dissociative Identity Disorder* direpresentasikan dalam film "*Fight Club*".

1.4 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana representasi *Dissociative Identity Disorder* pada level realitas dalam film "*Fight Club*"?
2. Bagaimana representasi *Dissociative Identity Disorder* pada level representasi dalam film "*Fight Club*"?
3. Bagaimana representasi *Dissociative Identity Disorder* pada berdasarkan level ideologi dalam film "*Fight Club*"?

1.5 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini akan memberikan manfaat baik secara akademik dan praktis :

1.5.1 Manfaat Akademik

- a. Peneliti berharap representasi *Dissociative Identity Disorder* dalam "*Fight Club*" dapat memberikan wawasan yang berharga tentang cara media membangun dan mengabadikan stereotip tentang penyakit mental. Studi komunikasi dapat mengkaji bagaimana film membingkai dan membangun karakter Tyler Durden terhadap dampaknya terhadap persepsi dan sikap publik terhadap penyakit mental.

- b. Peneliti berharap penelitian ini dapat menimbulkan pertanyaan etis tentang tanggung jawab produsen media dan potensi dampaknya terhadap kesadaran kesehatan mental dan persepsi publik. Studi komunikasi dapat memeriksa pertimbangan etis yang terlibat dalam produksi dan penyebaran representasi media tentang penyakit mental, dan bagaimana representasi ini dapat ditingkatkan untuk mempromosikan pemahaman penyakit mental yang lebih akurat dan empati.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi literasi media, penelitian ini dapat membantu mempromosikan keterampilan literasi media dan pemikiran kritis di kalangan konsumen media. Dengan memeriksa keakuratan dan validitas representasi media dari penyakit mental.
- b. Bagi pembuat, penelitian ini diharapkan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang dampak representasi media terhadap kesadaran kesehatan mental dan persepsi publik. Dengan memeriksa kekuatan dan kelemahan penggambaran, pembuat film dapat belajar bagaimana membuat penggambaran penyakit mental yang lebih bertanggung jawab dan bernuansa, yang dapat berkontribusi pada pemahaman yang lebih akurat dan empati tentang masalah kesehatan mental di masyarakat.