

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia akan berfikir dan mencari cara supaya dapat mendapatkan apa yang manusia inginkan. Ketika manusia bekerja keras untuk mendapatkan apa yang dicita-citakan, tidak sedikit akan mengalami kegagalan. Dalam perjalanan menuju kebahagiaan tentu akan dihadapkan pada problematika kehidupan. Jiwa manusia akan selalu terguncang, merasa tertekan, depresi, bahkan histeris dalam memandang kehidupan yang menyebabkan gangguan jiwa. Pada intinya manusia bisa menjadi apatis dan pesimis dalam menjalani kehidupan. (Bastaman 2007).

Manusia sering lupa untuk mendasarkan pikiran dan hal tersebut menjadikan manusia semakin terpuruk karena energi yang dihasilkan oleh pikirannya sendiri. Dalam prosesnya adalah ketika seseorang memikirkan tentang hal yang membuatnya tidak nyaman, sebenarnya yang terjadi bukan hanya terfokus pada konteks berfikir saja, tetapi ternyata diri sendiri yang sedang mengguncang jiwa, meskipun dalam keadaan tenang dan tenag. (Tolle 2005).

Dalam psikologi, dikenal beberapa perilaku yang menyimpang dari perilaku yg normal. Penyimpangan ini dapat disebabkan oleh adanya kelainan psikis ataupun adanya *stressor* (sumber *stress*) yang datang dari luar. Gangguan jiwa atau gangguan mental bisa murni berasal dari psikologis manusia karena depresi berat akan sesuatu hal yang menyakitkan, atau sering kali disebabkan oleh gangguan penyakit pada fisik. (Sarwono 2009). Gangguan jiwa adalah sindrom atau pola perilaku yang secara klinis bermakna yang berhubungan dengan *distres* atau penderitaan dan menimbulkan gangguan pada satu atau lebih fungsi dalam kehidupan manusia.

Sedangkan Menurut UU RI NO.18 Tahun 2014 menjelaskan bahwa gangguan jiwa adalah suatu kondisi dimana seseorang mengalami gangguan dalam pikiran, perilaku, dan perasaan yang termanifestasi dalam bentuk sekumpulan gejala atau perubahan perilaku yang bermakna, serta dapat menimbulkan penderitaan dan hambatan dalam menjalankan fungsi orang sebagai manusia.

Menurut seorang psikolog yang bernama Trianindari (2022), *playing victim* merupakan kondisi seseorang yang dimana pelakunya akan menimpakan kesalahan pada orang lain, dan perilaku seperti ini masuk kedalam kelompok *toxic*. Dalam bahasa Indonesia *playing victim* memiliki arti yaitu bermain korban, namun masyarakat umum lebih mengetahui istilah *playing victim* dibandingkan bermain korban. Sebagian masyarakat mengetahui *playing victim* hanya sebagai sifat buruk pada seseorang, bukan sebuah penyakit mental atau gangguan kejiwaan. Namun ternyata seseorang yang berperilaku *playing victim* dapat dikatakan mengidap gangguan kejiwaan jika pelaku terlalu sering melakukan *playing victim*.

Dalam mengatur emosi pada saat menghadapi suatu peristiwa yang besar, terutama yang cenderung negatif, akan banyak cara yang dilakukan oleh seseorang. Salah satunya yang sering dilakukan adalah *playing victim*. Dari beberapa gangguan jiwa, perilaku *playing victim* termasuk merugikan orang lain karena pelaku *playing victim* akan menyalahkan orang lain yang tidak mengetahui apa-apa dan mengasihani dirinya sendiri. Perilaku *playing victim* akan meyakini bahwa semua masalah hidupnya, kesialan dalam hidupnya itu selalu disebabkan oleh orang lain. Pelaku *playing victim* akan selalu mempunyai alasan untuk selalu menyalahkan orang lain dan untuk menghindar dari tanggung jawabnya. Pelaku akan selalu menjadi seseorang yang percaya bahwa dirinya adalah korban yang abadi dalam hidupnya. Kebanyakan orang yang menjadi korban dari perilaku *playing victim* tidak mengetahui cara menyikapinya, apakah harus melawan atau mengalah. Karena seseorang yang melakukan *playing victim* akan tetap membela dirinya sendiri dan merasa bahwa pelaku yang disakiti oleh korban.

Menurut pihak HIMPSI (Himpunan Mahasiswa Psikologi Indonesia) Jawa Barat, memang tidak ada data statistik atau data pasti mengenai kasus *playing victim* karena *playing victim* bukanlah kasus kejahatan yang melukai fisik manusia yang tercatat resmi, namun dalam masyarakat Indonesia sendiri *playing victim* masih merupakan sesuatu hal yang sering terjadi. Maka dari itu, diperlukan adanya kesadaran dan edukasi lebih marak terkait *playing victim* itu sendiri.

Playing victim dapat terjadi dimana saja, dan dapat terjadi pada umur berapapun. Namun biasanya pelaku *playing victim* adalah orang yang mempunyai masalah dalam hidup dan sudah tidak berdaya menghadapinya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *playing victim* merupakan perilaku yang tidak dapat dilihat dari umur, tempat, maupun kalangan. *Playing victim* dapat terjadi juga dalam dunia politik dan sarana usaha, karena mampu menghipnotis ruang publik dan masyarakat untuk menggiring pada kebohongan, adu domba maupun emosi yang menyangkut keagamaan demi untuk mendapatkan empati, tidak peduli apa yang akan terjadi. Pelaku akan selalu menolak untuk bertanggung jawab bahkan akan memutar balikkan fakta demi untuk keuntungannya sendiri.

Menurut Triandari (2022), *playing victim* tentu tidak akan muncul secara tiba-tiba. Jika memiliki hubungan dekat dengan pelaku *playing victim* dan sedang menjadi korban yang sedang disalahkan, korban *playing victim* harus melihat dulu semua fakta yang ada, jangan sampai memang benar korban yang bersalah. Karena jika ada kesempatan, pelaku *playing victim* akan semakin menjadi-jadi. Menghadapi seseorang yang sedang melakukan *playing victim* memang membutuhkan kesabaran, karena seseorang yang sering melakukan *playing victim* pasti akan sering dijauhi oleh masyarakat. Maka dari itu, masyarakat harus mengetahui faktor yang menyebabkan seseorang berperilaku *playing victim* supaya dapat menyikapi dan memahami sebelum menjauhkan diri atau melakukan *bullying* kepada pelaku *playing victim*.

Penulis tertarik untuk mengangkat topik ini dikarenakan penulis pernah melihat bahkan mengalami menjadi korban *playing victim* dari orang terdekat, keluarga maupun kerabat. Oleh karena itu, informasi mengenai *playing victim* ini dirancang dengan tujuan untuk memberitahukan kepada masyarakat umum mengenai *playing victim* secara umum maupun dalam psikologi. Kemudian memberitahu bahwa perilaku *playing victim* sebenarnya termasuk salah satu penyakit mental atau gangguan kejiwaan jika ditelusuri lebih dalam. Diharapkan ilmu dan pelajaran yang didapatkan dari penelitian ini dapat berguna untuk masyarakat luas.

1.2 Identifikasi Masalah

Melalui uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- Ketidaktahuan sebagian masyarakat mengenai pengertian *playing victim* dalam psikologi.
- Sebagian masyarakat menganggap bahwa *playing victim* hanya merupakan sifat dan kebiasaan buruk pada diri seseorang, padahal sebenarnya ada masalah kejiwaan atau psikologis jika ditelusuri lebih dalam.
- Sebagian orang ada yang tidak mengetahui bagaimana cara menyikapi seseorang yang melakukan *playing victim*.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diperoleh dari identifikasi masalah di atas yaitu bagaimana menambah pengetahuan kepada masyarakat mengenai masalah *playing victim* ?

1.4 Batasan Masalah

- Batasan Objek : Batasan objek pada perancangan informasi ini hanya membahas tentang *playing victim* secara umum dan dalam psikologi, alasan *playing victim* dapat digolongkan menjadi gangguan kejiwaan pada seseorang, ciri- ciri seseorang yang sering melakukan *playing victim*, faktor penyebab seseorang menjadi pelaku *playing victim*, dan juga dampak pada korban dari pelaku *playing victim*.
- Batasan Tempat : Pada perancangan informasi ini, penelitian hanya terbatas di wilayah Indonesia. Dikarenakan pada dasarnya, *playing victim* dapat dilakukan oleh siapa saja, dimana saja, dan kapan saja sehingga sangat beragam. Namun, perancangan informasi mengenai *playing victim* ini dapat dilihat atau diakses oleh siapa saja, dimana saja, dan kapan saja.
- Batasan Waktu : Batasan waktu dalam penelitian perancangan ini dilakukan pada rentang waktu yaitu mulai dari bulan Oktober 2021 sampai dengan Agustus 2022.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini yaitu :

- Supaya masyarakat lebih mengenal dan mengetahui tentang *playing victim* secara umum maupun dalam psikologi.
- Supaya masyarakat dapat membedakan bahwa *playing victim* bukan hanya sifat pada diri seseorang namun dapat menjadi gangguan kejiwaan jika seseorang menjadi kebiasaan melakukan *playing victim*.
- Supaya masyarakat dapat mengetahui bagaimana cara menyikapi seseorang yang melakukan *playing victim*.

1.5.2 Manfaat Perancangan

Manfaat yang didapat dari perancangan ini yaitu :

- Dapat menambah pengetahuan mengenai *playing victim*.
- Masyarakat dapat mentoleransi seseorang yang bersikap *playing victim*.
- Masyarakat dapat mengetahui cara menyikapi seseorang dengan gangguan kejiwaan yang menyebabkan seseorang tersebut berperilaku *playing victim*.