

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kesehatan merupakan hal yang terpenting bagi manusia dalam kehidupan, kesehatan sendiri dibedakan menjadi kesehatan tubuh dan kesehatan jiwa, kesehatan yang susah dirasakan adalah kesehatan jiwa atau mental. Manusia sendiri merasa bahwa mereka sehat saja soal kejiwaan dan salah satu contoh hal yang dapat merusak kesehatan jiwa adalah gangguan kepribadian.

Gangguan kepribadian pada buku PPGDJ-III (Pedoman Penggolongan diagnose Gangguan Jiwa III) terdapat jenis-jenis yang dijelaskan antara lain paranoid, schizoid, implusif, ambang, histrionik, narsistik, cemas (menghindar), dependen, dan lainnya yang tidak digolongkan. Gangguan Kepribadian merupakan istilah umum untuk jenis penyakit mental di mana penderita dalam berpikir, memahami situasi, dan berhubungan dengan orang lain tidak berfungsi. penderita gangguan kepribadian tidak jarang memiliki kesulitan dalam menjalin berhubungan sosial dengan orang di lingkungan rumah, sekolah, bisnis, atau pekerjaan yang menjadi terbatas. Bahkan dapat menyebabkan depresi yang dapat memicu bunuh diri, menurut data dari WHO menyebutkan setiap 40 detik ada 1 orang yang bunuh diri yang penyebabnya kebanyakan korban mengalami depresi.

Menurut DSM-IV (*Diagnostic and Statistical Manual for Mental Disorder* edisi 4), aksis II, gangguan kepribadian dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok. Kelompok A terdiri dari gangguan kepribadian paranoid, skizoid, dan skizotipal. Pada kelompok ini pasien cenderung menunjukkan perilaku eksentrik dan tampak aneh. Kelompok B terdiri dari gangguan kepribadian antisosial, *borderline* (ambang batas), histrionik, dan narsistik. Pada kelompok ini pasien cenderung sering tampak mengalami emosional yang tidak menentu dan bersifat dramatis. Sedangkan pada kelompok C terdiri gangguan kepribadian *avoidant* (menjauh), dependen (tergantung), dan NOS (tidak spesifik). Gambaran umum dari gangguan ini pasien sering tampak cemas atau ketakutan.

Dalam perkembangan jaman saat ini, Kelompok B lebih sering muncul, sebagai contohnya tawuran antar pelajar yang mencirikan bahwa gangguan kepribadian anti sosial masih tinggi, menurut data kasus pengaduan anak tahun 2011 sampai 2016 dari KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) terdapat 443 anak yang menjadi pelaku perkelahian atau tawuran, dan sebanyak 449 anak yang menjadi pelaku kekerasan di sekolah atau *bullying*. Menurut hasil survei terhadap Data Statistik Pengguna Internet Indonesia tahun 2016 yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) didapatkan bahwa sebanyak 132,7 juta jiwa masyarakat Indonesia menjadi pengguna aktif internet atau sekitar 51,5% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 256,2 juta. Dan konten sosial media yang paling banyak dikunjungi adalah sosial media Facebook sebesar 71,6 juta pengguna atau

54% dan yang kedua adalah sosial media Instagram mencapai 19,9 juta pengguna atau sebesar 15%. Hal ini dapat meningkatkan resiko masyarakat Indonesia terkena gangguan kepribadian narsistik.

Indonesia berada pada peringkat delapan kasus bunuh diri terbanyak di Asia Tenggara. Dari data Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) 2016, kasus bunuh diri di Indonesia telah mencapai 3,7% per 100.000 penduduk. Hal ini dapat di simpulkan bahwa masih ada masyarakat Indonesia yang beresiko mengalami gangguan kepribadian borderline atau ambang, Kemudian masih banyak fenomena sosial mengenai masyarakat yang ingin mencuri perhatian dengan tampilan fisik atau gaya bahasa yang tidak biasa yang merupakan ciri dari gangguan kepribadian histrionik.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian tentang topik gangguan kepribadian, salah satunya dengan judul "*Aplikasi Diagnosa Gangguan Kepribadian*". Pada penelitian tersebut, peneliti menggunakan metode forward chaining dalam sistem pakar untuk mendiagnosa gangguan kepribadian ke dalam 10 kelas. Hasil penelitian ini sistem dapat membantu pengguna dalam mengenai diagnosa gangguan kepribadian serta memberikan gejala serta solusi yang baik(Taufik,2014).

Di era yang semakin maju dalam hal teknologi ini, teknik pengklasifikasian pun dapat dilakukan oleh komputer dengan menggunakan metode-metode yang berbagai macam. Teknik Learning Vector Quantization atau LVQ adalah salah satunya. Metode ini telah di gunakan di penelitian dengan judul "*Identifikasi Penyakit Kulit Berdasarkan Kombinasi Segmentasi Warna Dan Analisis Tekstur Dengan Deteksi Binary Large Object (Blob) Menggunakan Jaringan Syaraf Tiruan-Learning vector quantization*". Pada penelitian ini, peneliti menggunakan kombinasi analisis tekstur dengan deteksi BLOB dan diklasifikasikan dengan metode *Learning vector quantization*. Data yang digunakan berupa gambar kulit yang akan diklasifikasikan. Hasil yang diberikan memberikan rata-rata akurasi 41,42%, akurasi yang cukup rendah dipengaruhi oleh pola yang mirip antar penyakit yang diidentifikasi, pengambilan citra yang kurang baik, dan keberagaman jenis citra dalam satu penyakit, sehingga sistem kurang tepat dalam mengambil ciri-ciri dari masing-masing penyakit yang disebabkan kualitas citra yang digunakan(Prabahata,2012).

Kemudian penelitian dengan judul "*Klasifikasi Risiko Hipertensi Menggunakan Metode Learning vector quantization (LVQ)*". Objek dari penelitian ini adalah penyakit hipertensi. Dalam penelitian ini dilakukan pengujian terhadap nilai *learning rate* didapatkan hasil akurasi 95% pada *learning rate* ke 0,1, pengujian pengkali *learning rate* didapatkan hasil 94% pada pengkali *learning rate* ke 0,2, kemudian pengujian pengaruh data latih mendapatkan hasil 95% pada data latih sebanyak 80, pengujian maksimum *epoch* dengan hasil 95% pada *epoch* 6, dan yang terkahir pengujian minimum *alpha* dengan hasil 81,99 pada minimum *alpha* 0,001. Dalam penelitian ini berhasil mendapatkan rata-rata terbaik sebesar 95%. Kemudian nilai-

nilai yang didapatkan dari pengujian tersebut mendapatkan rata-rata hasil akurasi sebesar 93,841%(Agustinus,2018).

Berdasarkan Uraian diatas ini penulis mencoba mengimplementasikan metode *Learning vector quantization*(LVQ) dalam mengidentifikasi gangguan kepribadian dramatis. Penggunaan metode LVQ ini selain mendapatkan akurasi tinggi dan waktu klasifikasi yang cepat pada penelitian sebelumnya dan mencoba mengetahui pengaruh dari beberapa variabel terhadap akurasi yang dihasilkan, oleh karena itu penulis mengusulkan penelitian dengan judul "*Identifikasi Gangguan Kepribadian Dramatis Menggunakan Metode Learning vector quantization(LVQ)*". Diharapkan penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan informasi mengenai pengidentifikasian gangguan kepribadian pada manusia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, pokok permasalahan penelitian yang akan coba dibahas yaitu:

1. Bagaimana pengaruh banyak data latih, minimum *learning rate*, pengali *learning rate* dan *learning rate* terhadap akurasi yang dihasilkan metode *Learning vector quantization* dalam identifikasi gangguan kepribadian dramatis?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang akan dilakukan ini yaitu:

1. Mengetahui pengaruh banyak data latih, minimum *learning rate*, pengali *learning rate* dan *learning rate* terhadap tingkat akurasi yang didapat dari penerapan metode *Learning vector quantization* untuk identifikasi gangguan kepribadian dramatis.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Mempermudah dalam identifikasi gangguan kepribadian dramatis.
2. Membantu proses identifikasi agar lebih cepat dan akurat

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan digunakan untuk penelitian ini yaitu:

1. Data-data yang akan digunakan diperoleh dari kuisioner
2. Penyakit yang digunakan sebanyak 4 penyakit yaitu antisosial, narsistik, histrionik, dan borderline.
3. Dalam proses identifikasi gangguan kepribadian, menggunakan metode Learning Vector Quantiazation.

1.6 Sistematika Laporan

Sistematika penulisan ini memberikan uraian dari pembuatan laporan penelitian ini yang terdiri dari beberapa bab sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang untuk penelitian ini, rumusan masalah yang diangkat, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang dapat diperoleh, batasan masalah dalam penelitian, serta sistematika laporan yang terkait dengan identifikasi gangguan kepribadian dramatis dengan metode *Learning vector quantization*.

2. BAB II LANDASAN KEPUSTAKAAN

Bab yang menjelaskan tentang kajian pustaka dari penelitian yang lain terkait dengan masalah yang diangkat serta teori-teori yang digunakan dalam pengembangan penelitian seperti gangguan kepribadian, jaringan saraf tiruan, dan *Learning vector quantization*.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metodologi yang digunakan dalam proses analisis, proses perancangan dan proses implementasi serta proses pengujian sistem identifikasi gangguan kepribadian dramatis dengan metode *Learning vector quantization*.

4. BAB IV PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang perancangan sistem untuk identifikasi gangguan kepribadian dengan metode *Learning vector quantization*.

5. BAB V IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan bagaimana pengimplementasian sistem untuk identifikasi gangguan kepribadian dengan metode *Learning vector quantization*.

6. BAB VI PENGUJIAN DAN ANALISIS

Bab ini menjelaskan tentang proses pengujian dan kemudian hasil dari pengujian akan di analisis.

7. BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan yang didapatkan dari hasil pengujian yang akan dilakukan dan terdapat saran dari peneliti untuk membantu pada penelitian selanjutnya agar hasil yang penelitian ini dapat ditingkatkan.