

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Untuk menunjang penelitian ini, penulis mencari beberapa penelitian terdahulu yang relevan untuk dijadikan sebagai sumber rujukan atau literatur dalam menyusun penelitian ini. Penelitian terdahulu dilakukan untuk membandingkan antara penelitian sebelumnya yang serupa dengan penelitian ini serta bertujuan untuk menghindari *plagiarism*. Terdapat tiga penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi dalam bentuk skripsi, jurnal maupun tesis untuk mengkaji penelitian.

Penelitian terdahulu yang pertama adalah tentang **“Resepsi Khalayak Mengenai Isu *Mental Illness* dalam Serial Drama *13 Reasons Why*”**, oleh Buchara Rubyandra (Rubyandra, 2020), dalam Skripsi Universitas Padjajaran, Fakultas Ilmu Komunikasi, Ilmu Komunikasi, 2019. Penelitian dalam skripsi tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis resepsi Stuart Hall. Penelitian tersebut menekankan sisi khalayak sebagai *producer of meaning*, dimana subjek penelitiannya adalah 7 informan yang berasal dari Jawa Barat. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam (*indepth interview*) dan studi kepustakaan. Tujuan dari penelitian tersebut untuk mengetahui pembacaan khalayak terhadap serial drama *13 Reasons Why* khususnya isu dalam film tersebut, yakni

mengenai *mental illness* yang dikonstruksi melalui isu *bullying* dan *cyberbullying*, isu gangguan mental, dan isu penayangan bunuh diri. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa serial drama *13 Reasons Why* diproduksi untuk menghadirkan rasa sakit yang terlihat nyata dan jujur untuk meningkatkan kepedulian khalayak terhadap isu-isu yang sulit dibicarakan sehingga lebih memahami lingkungan disekitar. Dalam membaca isu *bullying* dan *cyberbullying*, didapatkan 4 informan berada pada posisi negosiasi, 1 orang pada posisi dominan, dan 2 orang pada posisi oposisi. Sementara untuk isu penayangan bunuh diri, pembacaan informan hampir memiliki keseragaman dengan 6 informan berada pada posisi negosiasi dan 1 orang pada posisi oposisi. Pembacaan para informan dipengaruhi oleh pengetahuan pribadi, latar belakang sosial budaya, nilai dan norma, media, pengalaman komunikasi, serta minat pada serial drama tersebut. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang ditulis oleh penulis adalah terletak pada penggunaan metode penelitian yakni analisis resepsi milik Stuart Hall dan fenomena yang dibahas yakni *gangguan mental*. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada objek penelitian. Peneliti menggunakan objek film Selesai 2021, sementara dalam penelitian tersebut menggunakan serial drama *13 Reasons Why*.

Penelitian terdahulu yang kedua adalah “**Analisis Stereotyping Penyintas *Mental Illness* dalam Film *Mary and Max (2009)*”, oleh Sekar Ayu Maharani (Maharani, 2020), dalam Tesis Sekolah Pascasarjana Universitas Gajah Mada Yogyakarta, 2020. Penelitian dalam tesis tersebut menggunakan metode penelitian**

kualitatif dengan sudut pandang Michell Foucault untuk memahami konteks film serta menggunakan analisis semiotika visual Roland Barthes untuk membaca tanda dari bagian-bagian film. Penelitian ini bertujuan untuk membongkar representasi dari salah satu tokoh utama film *Mary and Max* (2009), yaitu Max yang memiliki *mental illness* dimana ia berasal dari Israel dan tinggal di New York dan direpresentasikan sebagai minoritas dalam film tersebut. Tujuan lain adalah untuk melihat stereotip apa saja yang masih erat dengan kelompok minoritas tersebut. Hasil dari penelitian menunjukkan bagaimana film bekerja melalui tanda-tandanya untuk menyampaikan kode tentang stereotip bagi kelompok minoritas yang masih sering dijumpai di kehidupan nyata. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang ditulis oleh penulis terletak pada fenomena yang akan dibahas yakni mengenai *gangguan mental*. Sedangkan perbedaannya adalah pada metode penelitian yang digunakan serta objek yang akan diteliti. Peneliti menggunakan analisis resepsi Stuart Hall dan objek film *Selesai* 2021, sementara penelitian tersebut menggunakan analisis semiotika visual Roland Barthes serta sudut pandang Michell Foucault dan objek film yang digunakan adalah film *Mary and Max* (2009).

Penelitian terdahulu yang ketiga adalah “**Analisis Semiotika Representasi *Mental Illness* dalam Film *Joker*”**, oleh Nofiawati (Nofiawati, 2020), dalam Skripsi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Jember, 2020. Penelitian dalam skripsi tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif dalam bentuk deskriptif dan dianalisis menggunakan semiotika milik John Fiske. Penelitian tersebut memiliki

tujuan untuk mengetahui bagaimana representasi seseorang yang mengalami *mental illness* dalam film Joker. Penulis juga ingin mengetahui lebih dalam ciri-ciri pelaku, gambaran fisik penderita *mental illness* agar pembaca lebih peka terhadap perilaku orang terdekat di lingkungan sekitar yang dirasa mengalami hal tersebut. Sehingga, mengerti bagaimana cara untuk mengatasinya. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa banyak perilaku aneh dan ekspresi tidak normal yang dilakukan oleh penderita *mental illness* sehingga mengalami penolakan dalam lingkungan sosialnya. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang ditulis oleh penulis terletak pada pembahasan fenomena gangguan mental. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian serta objek yang digunakan. Peneliti menggunakan metode penelitian analisis resepsi milik Stuart Hall dan objek film yang digunakan adalah film Selesai, sementara penelitian tersebut menggunakan analisis semiotika John Fiske dan objek film yang digunakan adalah Joker.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Gangguan Mental

Gangguan mental termasuk dalam salah satu topik bahasan kesehatan mental. Seseorang dapat dikatakan memiliki kesehatan mental yang baik apabila kondisi mereka terbebas dari segala jenis gangguan mental dan mereka dapat berfungsi secara normal dalam menjalankan hidupnya terutama dalam menyesuaikan diri dalam

menghadapi masalah yang terjadi pada hidupnya. Kesehatan mental adalah hal penting yang harus diperhatikan dalam kehidupan manusia (Wardaningsih et al., 2020). Salah seorang ahli kesehatan yakni Merriam Webster dalam (Sumiati, 2016), mengatakan kesehatan mental merupakan suatu keadaan emosional dan psikologis yang baik, dimana individu dapat memanfaatkan kemampuan kognisi dan emosi, berfungsi dalam komunitasnya, dan memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari. Dalam hal ini, kondisi mental setiap orang tidak bisa disamaratakan (Dewi, 2012). Kesehatan mental merujuk lebih daripada tidak adanya penyakit mental. Kesehatan mental merupakan pendekatan multidisiplin yang mencakup promosi kesejahteraan, kesehatan mental, dan pencegahan penyakit.

Gangguan dalam kesehatan mental terbagi kedalam dua kategori yaitu gangguan psikotik dan gangguan nonpsikotik (Nareza, 2020). Gangguan nonpsikotik atau neurotik adalah gangguan mental yang melibatkan gangguan pada fungsi otak sehingga menyebabkan perubahan pada proses pemikiran, perasaan, dan tingkah laku seseorang akibatnya terdapat gangguan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari dengan baik. Menurut (Parekh, 2018) dalam reviewnya melalui *The American Psychiatric Association*, gangguan mental merupakan kondisi kesehatan yang melibatkan perubahan emosi, pemikiran atau perilaku atau kombinasi dari semuanya. Gangguan mental berhubungan dengan kesusahan atau masalah yang berfungsi dalam kegiatan sosial, pekerjaan, atau keluarga. Seseorang yang mengalami gangguan mental mengalami kondisi dimana mereka memiliki masalah dan kesulitan dalam

menyesuaikan diri dengan kondisi sekitarnya. Ketidakmampuan mereka dalam mengatasi permasalahan tersebut mampu menimbulkan stress yang berlebih dan menjadikan kesehatan mental individu rentan yang kemudian dapat dinyatakan mengalami gangguan mental.

Gangguan mental merupakan gangguan pada fungsi jiwa individu yang dapat menimbulkan hambatan atau penderitaan dalam melaksanakan peran sosialnya (Keliat et al., 2006). Menurut (Maramis & Maramis, 2010), orang yang mengalami gangguan mental memiliki masalah pada pola pikir, kemauan, emosi dan tindakan. Menurut (American Psychiatric Association, 1994), gangguan mental merupakan gejala atau pola dari tingkah laku psikologi yang tampak secara klinis yang terjadi pada seseorang dari berhubungan dengan keadaan distress (gejala yang menyakitkan) atau ketidakmampuan (gangguan pada satu area atau lebih dari fungsi-fungsi penting) yang meningkatkan risiko terhadap kematian, nyeri, ketidakmampuan atau kehilangan kebebasan yang penting dan tidak jarang respon tersebut dapat diterima pada kondisi tertentu. Gangguan mental ini dapat dialami oleh siapa saja tanpa memandang usia, jenis kelamin, status sosial, ras atau etnis, agama, dan sebagainya. Seseorang dapat dikatakan menderita gangguan mental ketika individu telah di diagnosis oleh dokter dengan melalui *The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM). Adapun depresi, kecemasan atau *anxiety*, bipolar, gangguan makan serta gangguan stress pascatrauma (PTSD) merupakan beberapa contoh gangguan mental yang sering dijumpai, berikut penjelasannya:

1. Depresi

Depresi merupakan salah satu bentuk gangguan mental pada alam perasaan yang ditandai dengan kemurungan, ketiadaan gairah hidup, perasaan tidak berguna dan putus asa (Hawari, 1997). Depresi berkaitan dengan alam perasaan sedih dan gejala penyertanya, termasuk perubahan pola tidur dan nafsu makan, psikomotor, konsentrasi, kelelahan, rasa putus asa dan tak berdaya, serta keinginan untuk bunuh diri (Kaplan, 1998 dalam (Pangandaheng, 2018)). Depresi adalah gangguan patologis terhadap *mood* dimana individu memiliki karakteristik perasaan yang bermacam-macam, pesimis, harga diri rendah, memiliki harapan negatif dan takut pada bahaya yang akan datang. Depresi ini dapat muncul sebagai akibat dari situasi tertentu seperti kematian orang yang dicintai. Sebagai ganti rasa ketidaktahuan akan kehilangan seseorang maka individu menolak kehilangan dan menunjukkan kesedihan dengan tanda depresi (Rawlins et al., 1993).

2. Kecemasan atau *Anxiety*

Kecemasan atau *anxiety* merupakan sebuah kata yang digunakan untuk menggambarkan perasaan tidak mudah, khawatir, sekaligus takut. Kondisi tersebut melibatkan baik emosi maupun sensasi fisik yang mungkin dialami ketika khawatir atau gugup tentang sesuatu. Kecemasan berkaitan dengan respon dari diri manusia sebagai manusia yang wajar. Kecemasan atau *anxiety* ini dapat didefinisikan sebagai suatu keadaan dimana seseorang

merasa khawatir dan takut sebagai bentuk reaksi dari ancaman yang tidak spesifik (Maslim, 1991). Sedangkan (Stuart & Sundeen, 1995), mengidentifikasi rentang respon kecemasan individu kedalam empat tingkatan yakni, kecemasan ringan, sedang, berat, dan kecemasan panik.

3. Bipolar

Gangguan bipolar merupakan suatu gangguan yang ditandai dengan perubahan *mood* antara rasa gembira yang ekstrem dan depresi yang parah (Nevid, Rathus & Greene, 2003 dalam (Sumiati, 2016)). Gangguan bipolar atau manik depresif merupakan penyakit otak yang menyebabkan gangguan pada alam perasaan (*mood*), energi, derajat aktivitas, dan kemampuan untuk melakukan pekerjaan sehari-hari. Orang yang mengalami bipolar dapat memiliki gejala yang akut dan gejala tersebut berbeda dari perasaan ‘naik’ dan ‘turun’ yang terjadi pada orang biasa. Gejala gangguan bipolar dapat berakibat pada rusaknya hubungan sosial, menurunnya kemampuan untuk melakukan aktivitas hingga berakibat pada bunuh diri. Individu yang mengalami bipolar mengalami peningkatan kondisi emosional yang tidak biasa yang terjadi dalam kondisi berbeda atau biasa disebut episode gangguan alam perasaan (*mood episodes*) (Samsara, 2020).

4. Gangguan Makan

Gangguan makan merupakan gangguan kejiwaan yang melibatkan pikiran, emosi, sikap, serta perilaku ekstrem terhadap makanan dan perilaku makanan. Kondisi ini umumnya terkait dengan kecemasan atau

kekhawatiran berlebih terhadap berat dan bentuk tubuh, sehingga individu makan lebih sedikit atau lebih banyak dari yang dibutuhkan. Gangguan makanan yang paling umum dijumpai adalah anorexia nervosa, bulimia nervosa, dan gangguan makan pesta.

5. Gangguan Stress Pascatrauma (PTSD)

Gangguan stress pascatrauma atau *post traumatic stress disorder* (PTSD) merupakan gangguan yang terjadi pada seseorang setelah mengalami kejadian mengguncangkan, menakutkan, atau berbahaya. Gangguan stress pascatrauma merupakan reaksi maladaptive yang berkelanjutan terhadap suatu peristiwa traumatis (Nevid et al., 2005). PTSD kemungkinan berlangsung selama berbulan-bulan, bertahun-tahun, atau sampai beberapa dekade dan mungkin baru muncul setelah beberapa bulan atau tahun setelah adanya pemaparan terhadap peristiwa traumatis (Zlotnick, dkk dalam (Nevid et al., 2005)). Individu yang mengalami PTSD seringkali memiliki pikiran dan ingatan abadi tentang kejadian tersebut dan cenderung mati rasa secara emosional. Penderita PTSD juga dapat merasa tertekan atau ketakutan meskipun mereka tidak sedang dalam kondisi yang berbahaya. Gangguan seperti ini membuat penderita merasa stress karena terbayang-bayang akan peristiwa traumatis yang dialaminya.

Gangguan mental dapat diperoleh semenjak seseorang masih dalam kandungan maupun ketika tumbuh dewasa dimana selama perkembangannya ditemui hal-hal yang

memicu adanya stress berlebihan. Terdapat berbagai unsur penyebab terjadinya gangguan mental yang terbagi menjadi tiga kategori, pertama faktor somatogenik yang meliputi nerootomi, nerofisiologi, nerokimia, tingkat kematangan dan perkembangan orgnasik, serta faktor pre dan perinatal, psikogenik, dan sosiogenik. Kedua, faktor psikogenik yang meliputi interaksi antara ibu dan anak yang tidak normal seperti tidak adanya rasa saling percaya, peranan ayah, *sibling rivalry*, intelegensi, hubungan dalam keluarga, pekerjaan, permainan dan masyarakat, kehilangan yang menyebabkan kecemasan, depresi, rasa malu atau salah, pola adaptasi dan pembelaan sebagai reaksi terhadap bahaya, dan tingkat perkembangan emosi. Ketiga, faktor sosiogenik yang didalamnya terdapat kestabilan keluarga, pola mengasuh anak, keluarga dengan ekspresi emosi tinggi atau rendah, tingkat ekonomi, tempat tinggal, masalah kelompok minoritas yang berprasangka, fasilitas kesehatan, pendidikan, serta kesejahteraan yang tidak memadai, pengaruh rasial dan keagamaan, dan nilai-nilai yang dijadikan sebagai pedoman. Sehingga dapat diketahui bahwa salah satu dari ketiga faktor tersebut atau bahkan kombinasi ketiganya dapat menyebabkan seseorang mengalami gangguan mental.

Seseorang yang mengalami gangguan mental ini dapat menimbulkan berbagai kondisi antara lain gangguan aktivitas hidup. Adanya gangguan mental pada seseorang turut mempengaruhi kegiatan sehari-harinya dalam merawat diri (mandi, berpakaian, merapikan rambut, dsb), berkurangnya kemampuan dan kemauan untuk memenuhi kebutuhan dasar (makan, minum, buang air, dan lain-lain). Tak hanya itu, seseorang

yang mengalami gangguan mental juga mengalami penurunan kemampuan dalam melakukan hubungan komunikasi dengan orang lain. Adakalanya, penderita gangguan mental tidak mau berbicara, menghindar, dan memberontak manakala didekati oleh orang lain. Timbulnya gangguan dalam melakukan aktivitas hidup dan berkurangnya kemampuan penderita gangguan mental dalam berkomunikasi turut berakibat pada terganggunya peran dalam kehidupan, baik dalam pekerjaan, pendidikan, keluarga, dan kehidupan sosial bermasyarakat. Berbagai keadaan yang timbul akibat gangguan mental akhirnya dapat merugikan kepentingan keluarga, kelompok dan masyarakat. Sehingga dalam hal ini peran aktif dari masyarakat sangat diperlukan dalam mengatasi gangguan mental. Setiap orang yang mengalami gangguan mental memiliki ciri yang berbeda-beda. Menurut (Kevin, 2018) menyebutkan jika pada umumnya, orang dengan gangguan mental dapat dikenali dengan gejala tertentu seperti suasana hati yang berubah drastic mulai dari sedih hingga gembira atau sebaliknya, menarik diri dari kehidupan sosial, emosional tidak stabil hingga suka melakukan kekerasan, dan tak jarang dari mereka sering mengalami delusional. Gejala tersebut juga diiringi oleh gangguan fisik seperti badan terasa sakit, sakit kepala, nyeri punggung, atau nyeri lain yang tidak bisa dijelaskan.

2.2.2 Gangguan mental dalam Film

Film didefinisikan sebagai potret dari masyarakat, dimana film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat yang kemudian memproyeksikan ke dalam layar (Sobur, 2004). Film adalah media komunikasi yang

bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986). Sebagai salah satu bentuk media komunikasi massa, film memiliki tujuan untuk memberikan pesan kepada audiens atau penonton. Pesan yang terkandung dalam film berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya film mencakup berbagai pesan baik itu pesan pendidikan, hiburan, maupun informasi. Media massa termasuk film turut berperan dalam mengkonstruksi gangguan mental dengan menggambarkan penderitanya sebagai orang-orang yang membahayakan, tidak mengurus dirinya, melakukan tindak kekerasan dan kriminal, dan masih banyak lagi. Clement & Foster, n.d.). Hamad (Hamad, 2001) dalam Israwati, 2011 menyatakan bahwa media massa memiliki kemampuan untuk menentukan realitas di benak khalayak, sehingga media memanfaatkannya untuk kepentingan menciptakan opini public. Penggambaran media yang tidak adil terhadap penderita gangguan mental membuat stigma yang berlaku di masyarakat menjadi semakin parah.

Seringkali media berkontribusi untuk melanggengkan stigma negatif masyarakat dengan memberikan informasi yang salah dan kurang tepat tentang gangguan mental, menyajikan gambar yang berlebihan, tidak akurat, menjadikan penderita sebagai objek yang lucu. Menurut (Smith, 2015) dalam jurnalnya yang berjudul "*Mental Illness Stigma In Media*" mengatakan bahwa stigma *mental illness* sangat menonjol di media. Stigma ini muncul dalam berbagai bentuk media massa seperti televisi dalam program berita, program anak-anak, bahkan film. Smith juga

menjelaskan bahwa stigma menjadi suatu penggambaran yang sangat negatif, bagi mereka yang menderita penyakit mental maupun bagi mereka yang membantu mengobati penyakit mental. Penggambaran gangguan mental dalam film sering kali tidak sesuai dengan kenyataannya dan justru memperburuk padangan serta perseptif masyarakat. Thornicroft et al., (2013) juga mengungkap bahwa media dapat memainkan peran penting dalam pelestarian stereotip dan mempengaruhi reaksi masyarakat tentang penyakit mental. Dengan tidak adanya pengalaman secara nyata dengan orang-orang yang memiliki gangguan mental, masyarakat mengandalkan media untuk mempersepsi apa yang mereka ketahui. Namun, sangat disayangkan media dengan konsisten menampilkan dan menggambarkan orang-orang penderita gangguan mental dengan citra negatif serta pernyataan yang berlebihan dan berbeda dari kenyataan yang ada sehingga membingkai penyakit mental sebagai masalah sosial.

Penelitian (Wahl, 2004), menunjukkan bahwa banyak orang mendapatkan informasi mengenai gangguan mental dari media masa. Sehingga, apa yang mereka lihat melalui media dapat mewarnai perspektif mereka, membuat mereka takut, menghindari, atau bahkan mendiskriminasi individu dengan gangguan mental. Baik mitos maupun stigma yang dibingkai oleh media massa termasuk film ini dapat merusak persepsi publik dan juga mempengaruhi orang yang mengidap gangguan mental. Menurut (Gearing et al., n.d.), stigma diri dan stigma publik mempengaruhi kecenderungan untuk mencari pertolongan professional dan sebaliknya. Faktanya, ketakutan akan mitos dan stigma yang berlaku di masyarakat mencegah individu

dengan gangguan mental untuk segera mencari pengobatan. Dalam (Tartakovsky, 2016), bentuk kesalahpahaman umum yang biasa ditampilkan oleh media mengenai gangguan mental adalah para pengidap gangguan mental digambarkan sering melakukan kekerasan, tidak dapat di prediksi, dan tidak akan menjadi lebih baik.

2.2.3 Gender dalam Film

Isu gender masih menjadi hal yang sangat sensitive dalam masyarakat. Perdebatan tersebut tidak kunjung usai karena kuatnya konstruksi gender yang telah mengakar dan tertanam dalam masyarakat. Hingga saat ini, isu gender belum mengindikasikan adanya kesetaraan. Ketimpangan antara perempuan dan laki-laki dalam segala bidang seperti pendidikan, pekerjaan, bahkan politik belum menemukan titik terang. Hal tersebut banyak terjadi di negara yang masih memegang teguh sistem patriarki, dimana laki-laki memiliki kedudukan tertinggi pada seluruh aspek kehidupan dan dianggap layak menjadi seorang pemimpin dan mendiskreditkan kaum perempuan (Farnisari, 2016). Konstruksi dalam gender yang diyakini secara turun temurun oleh masyarakat menyebabkan gender dianggap sebagai sesuatu yang bersifat kodrati dan tidak bisa diubah. Hal ini didukung oleh *power relation* dimana Michel Foucault dalam (Storey, 2015) mengungkapkan bahwa *power* dapat memproduksi realitas serta kebenaran yang diyakini masyarakat. Kebenaran dalam konteks ini merupakan buah konstruksi gender yang dapat berubah menjadi pengetahuan yang bisa dipahami secara bersama oleh masyarakat.

Perbedaan gender seharusnya tidak menjadi masalah selama tidak memunculkan ketidakadilan. Namun dalam realita yang ada justru perbedaan gender ini menimbulkan ketidakadilan, dimana perempuan selalu mengalami diskriminasi. Adapun bentuk ketidakadilan gender yang sering ditemui adalah marginalisasi, subordinasi, diskriminasi, stereotype, tindak kekerasan dan beban kerja. Ketidakadilan gender juga merupakan hasil dari adanya dominasi sosial dalam lingkungan. Dominasi sosial ini dapat dijelaskan sebagai system yang mengatur masyarakat dengan memberikan kekuatan dan keuntungannya yang lebih pada salah satu kelompok masyarakat (Sudharman, 2020). Gambaran ketidakadilan gender kerap ditampilkan oleh para pembuat film, termasuk di Indonesia. Laura Mulvey yang merupakan ahli teori feminis dari Inggris (Atini, 2021) menjelaskan tentang bagaimana film populer memproduksi dan mereproduksi apa yang disebut dengan konsep *male gaze* atau pandangan laki-laki. Mulvey menjelaskan bahwa *male gaze* masih sering ditemui karena adanya dominasi laki-laki dalam produksi film. Mulvey dalam (Sassatelli, 2011) mengungkap bahwa tubuh perempuan yang beredar dalam media sangat berbeda dengan kehidupan sehari-hari. Citra perempuan tidak mengacu pada kehidupan sebenarnya, melainkan mengacu pada citra yang dibentuk oleh masyarakat yang juga merupakan bagian dari komoditas budaya. Haraldsson & Wangnerud, 2018 juga menjelaskan bahwa “*the (re) production of societal sexism through under and misrepresentation of women in media, leading to a false portrayal of society through a gendered lens.*” Mengacu pada definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa misrepresentasi perempuan dalam media dikategorikan sebagai bentuk seksisme.

Pada hakikatnya, manusia terlahir sama dan sederajat baik itu laki-laki maupun perempuan. Namun, ketimpangan masih sering dijumpai karena penggambaran gender dalam media tidak terlepas dari budaya seksisme yang telah tertanam di masyarakat. Irzum Farihah dalam jurnalnya yang berjudul “Seksisme Perempuan dalam Budaya Pop Media Indonesia” juga mengungkapkan bahwa media massa cenderung memotret perempuan dalam peran-perannya dimana perempuan didefinisikan secara sempit (Farihah, 2013). Berbeda dengan laki-laki yang selalu digambarkan sebagai sosok yang mendominasi ruang public, perempuan digambarkan sebagai sosok yang terdiskriminasi, dijadikan sebagai objek seksisme dimana perempuan tidak diposisikan sebagai subjek yang memiliki kuasa atas dirinya, namun diposisikan sebagai objek hasrat bagi laki-laki yang notabeneanya digambarkan oleh laki-laki itu sendiri (Mahmudah, 2021).

2.2.4 Analisis Resepsi

Analisis resepsi merupakan pendekatan untuk mengkaji bagaimana khalayak media memaknai pesan yang diterima dari sebuah media. Menurut Fiske, khalayak merupakan seseorang yang berupaya mencari makna dari sebuah pesan pada teks media. Khalayak yang dimaksud adalah khalayak yang tidak pasif dan berdiam diri saat menerima berbagai terpaan media dari segala penjuru yang disampaikan. Analisis resepsi merupakan perspektif baru dalam aspek wacana dan sosial dari teori komunikasi. Analisis ini mengkaji secara mendalam proses aktual dimana wacana media diasimilasikan melalui praktek wacana dan budaya khalayaknya. Dengan kata

lain khalayak berperan sebagai penerima pesan, memaknai sebuah pesan, berperan aktif dalam mengkritik pesan yang disampaikan oleh media.

Metode resepsi berfokus pada cara khalayak memberi makna terhadap isi pesan media. Khalayak memiliki kebebasan dalam memaknai atau mengartikan makna dari isi pesan yang telah disampaikan oleh media (Littlejohn & Foss, 2009). Jensen dalam bukunya yang berjudul *Handbook of Media and Communication Research* (Jensen, 2002), menjelaskan bahwa salah satu pikiran utama dalam analisis resepsi adalah para informan dari penelitian itu sendiri, kemudian membangun sebuah laporan penelitian yang valid dari resepsi tersebut, penggunaan dan pengaruh kuat dari media harus menjadi analisa yang menganalisis baik informan maupun isi dari penelitian yang telah dilakukan. Analisis resepsi berpendapat bahwa tidak akan ada pengaruh tanpa makna.

Dalam analisis resepsi dijelaskan bahwa audiens secara aktif menginterpretasikan teks media dengan memberikan makna atas pemahaman dan pengalaman sesuai dengan apa yang telah dilihat. Makna pesan tidak bersifat permanen, melainkan dikonstruksi oleh audiens melalui komitmen dalam suatu kegiatan interpretatif. Analisis resepsi melihat pengaruh kontekstual dalam penggunaan media dan interpretasi serta pemaknaan dari seluruh pengalaman khalayak (dalam McQuail, 2001). Pada analisis resepsi penonton dianggap aktif dalam menerima pesan yang disampaikan oleh media, sehingga setiap penonton memiliki pembacaan dan pemaknaan pesan atau teks secara berbeda (Sugeng, 2015). Khalayak aktif yaitu

khalayak yang memiliki hak untuk menciptakan dan mereproduksi makna yang ada didalam tayangan sebuah film, drama, serial televisi atau novel yang dibaca.

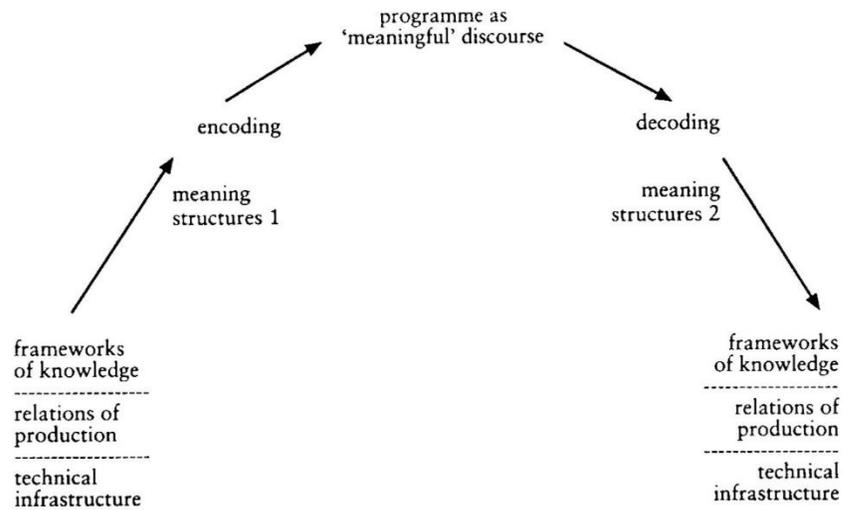
Premis dari analisis resepsi adalah bahwa teks media mendapatkan makna saat peristiwa penerimaan, dan bahwa khalayak secara aktif memproduksi makna dari media dengan menerima dan menginterpretasikan teks-teks sesuai dengan posisi sosial dan budaya mereka (Tuchman 1994; van Zonnen 1994; Kellner 1995; Macbeth 1996, CCMS: 2002 (dalam Anugrah, 2016)). Menurut McRobbie, 1991 dalam CCMS: 2002 (Anugrah, 2016), analisis resepsi merupakan sebuah pendekatan kulturalis dimana makna media dinegosiasikan oleh individual berdasarkan pengalaman hidup mereka. Dengan maksud, pesan-pesan media secara subjektif dikonstruksikan khalayak secara individual berdasarkan *field of experience* dan *frame of reference*.

2.2.5 Teori Encoding-Decoding Stuart Hall

Stuart Hall (1980) dalam (Humaira, 2018), mengemukakan metode *encoding-decoding* untuk menginterpretasikan persepsi khalayak. Model ini fokus pada produksi, teks, dan khalayak dalam sebuah kerangka dimana hubungan setiap elemen tersebut dapat dianalisis. Diantara proses produksi dan teks yang dijalankan oleh media ada sebuah tahap penyandian (*encode*) yang kemudian dipecahkan (*decode*) oleh khalayak ketika mereka menerima teks tersebut. Setiap khalayak menginterpretasikan teks media dengan cara yang berbeda tergantung pada kondisi sosial dan budaya yang telah mereka alami. Hall menjelaskan *encoding* dapat diartikan sebagai proses analisis konteks sosial-politik (terjadi saat konten diproduksi), sementara *decoding* diartikan sebagai

proses konsumsi dari suatu konten media. Hall menilai bahwa individu memiliki paradox tersendiri dalam menangkap pesan dari suatu media. Proses penerimaan pesan tidak akan terjadi apabila individu tidak memiliki kemampuan untuk menerima pesan.

Stuart Hall membagi tiga tahapan sebaran makna yakni pertama tahap produksi wacana, dimana pengirim pesan merencanakan, memilih ide, nilai, serta menentukan fenomena apa yang akan ditayangkan. Dalam tahapan ini, Hall menjelaskan terdapat faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah sudut pandang produsen dalam melihat fenomena sosial dengan fasilitas infrastruktur yang membantu dalam pembentukan citra atau gambar yang diharapkan. Sedangkan faktor eksternal adalah keberadaan audiens. Hasil dari tahap produksi wacana ini akan menjadi pembentukan kode fenomena sosial serta menjadi sebuah pesan atau *meaning structure*. Tahap kedua adalah penyampaian pesan. Pesan yang telah ditayangkan sebagai realisasi dari ide yang telah dirancang kemudian dapat dimaknai oleh audiens. Dalam proses pemaknaan pesan, individu tidak secara langsung menerima “struktur makna 1” dari produsen. Sehingga, saat pesan ditayangkan pemaknaan atas isi pesan dapat menjadi beragam tergantung pada audiens sebagai penerima pesan (*receiver*). Dalam tahap ketiga yakni tahap pemaknaan audiens berusaha untuk membongkar kode dari tayangan yang kemudian dimaknai (*decoding*). Proses ini dipengaruhi oleh latar belakang audiens yang berbeda-beda. Hasil dari pemaknaan audiens disebut sebagai “struktur makna 2”. Tahapan diatas diperjelas dengan gambar bagan dibawah ini:



Gambar 1. Model Encoding-Decoding Stuart Hall

Sumber: Book of Culture, Media, Language (Hall, 2006: 130)

Dasar dimana audiens mampu untuk menerima pesan dan memaknai pesan adalah *field of experience* dan *frame of reference*. *Field of experience* adalah segala sesuatu atau pengalaman yang dialami oleh audiens itu sendiri, sedangkan *frame of reference* adalah kerangka acuan yang menjurus pada sesuatu yang tidak dialami secara langsung oleh audiens. *Field of experience* dan *frame of reference* yang dimiliki tiap individu tidak sama karena perbedaan tersebut didasarkan pada *cultural setting* yakni perilaku dan keyakinan yang mendominasi dan terbentuk karena faktor lingkungan sekitar seperti keluarga, teman, nilai, moral, dan lain-lain. *Cultural setting* merujuk pada latar belakang sosial dan budaya. Teori *encoding-decoding* ini mendorong terjadinya interpretasi yang beragam dari teks media selama proses produksi dan

penerimaan (resepsi). Hall (dalam Lestari, 2017: 60), menjelaskan tiga interpretasi yang berbeda, antara lain:

1. *Dominant Hegemonic Position* atau Posisi Dominan Hegemoni

Audiens memahami isi pesan apa adanya dan sejalan dengan kode dominan yang dari awal dibangun oleh pengirim pesan. Hal ini merupakan contoh ideal penyampaian pesan yang transparan karena respon audiens dianggap sesuai dengan pengirim pesan.

2. *Negotiated Position* atau Posisi Negosiasi

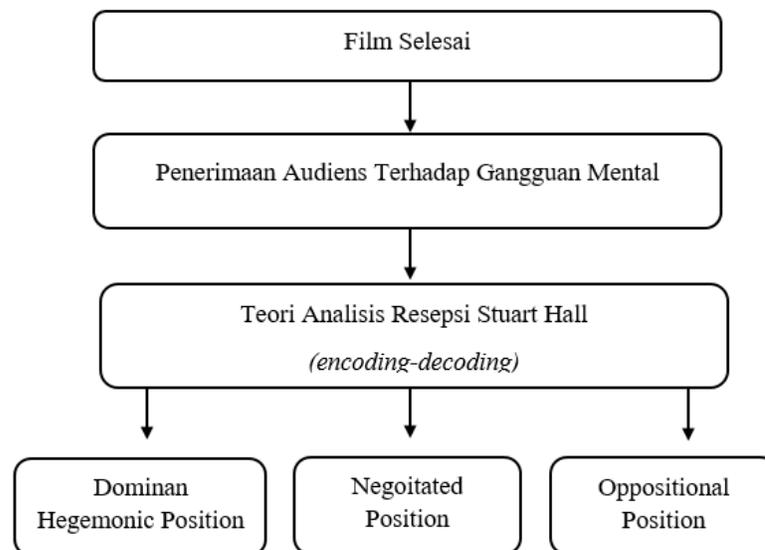
Posisi ini merupakan posisi kombinasi dimana pada satu sisi audiens dapat menangkap kode dominan yang ada dalam teks, namun sebagian audiens menolak dan mereka melakukan seleksi mana yang cocok atau tidak untuk diadaptasikan ke dalam konteks yang lebih terbatas. Dengan kata lain, audiens tidak menerima mentah-mentah pesan yang ada.

3. *Oppositional Position* atau Posisi Oposisional

Audiens dalam posisi ini mengerti makna denotatif dan konotatif sebagai abstraksi dari pesan yang dibuat, tetapi sikap yang mereka tunjukkan bertolak belakang dengan isi pesan. Dalam posisi ini terlihat adanya bentuk keberatan terhadap kode dominan karena adanya acuan alternatif yang dianggap jauh lebih relevan.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan penjelasan secara ringkas mengenai teori yang digunakan dan cara menggunakan teori untuk menjawab pertanyaan penelitian. Kerangka berpikir menjadi dasar dan urutan berpikir secara logis yang digunakan untuk memecahkan masalah yang ditemukan dalam penelitian. Kerangka berpikir penelitian ini dimulai dari film Selesai. Dalam film tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana penerimaan audiens terhadap gangguan mental dengan menggunakan teori analisis resepsi Stuart Hall dengan model *encoding-decoding*. Dari hasil analisis tersebut peneliti dapat mengkategorikan audiens kedalam 3 kategori yakni *Dominant Hegemonic Position*, *Negotiated Position*, dan *Oppositional Position*. Untuk lebih jelasnya akan digambarkan dalam kerangka berpikir dibawah ini:



Gambar 2. Kerangka Berpikir