

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Framing adalah metode untuk melihat cara bercerita media atas peristiwa. Cara bercerita itu tergambarkan pada cara melihat realitas yang dijadikan berita oleh media (Simatupang, 2021: 41). Penjelasan mengenai framing juga dijelaskan oleh Resse dalam Butsi (2019: 57) yang mengatakan bahwa analisis framing berkaitan erat dengan isu dan wacana yang dibentuk dan menambahkan arti dalam berita yang dibuat oleh media dan kepada masyarakat sebagai konsumen media. Dalam analisis framing, terdapat dua esensi seperti yang dituliskan dalam teori Eriyanto (2002: 11) tentang aspek yang berhubungan dengan pemakaian kata, kalimat dan juga gambar untuk mendukung gagasan yaitu bagaimana peristiwa dimaknai dan yang kedua bagaimana fakta dituliskan atau di ceritakan.

Frame menunjuk pada skema pemahaman individu sehingga seseorang dapat menempatkan, memersepsi, mengidentifikasi dan memberi label peristiwa dalam pemahaman tertentu (Eriyanto, 2002: 255). Salah satu model framing yang dapat menghubungkan media di satu sisi dengan pendapat umum di sisi lainnya adalah analisis framing dalam teori William A. Gamson. Dalam pandangan Gamson, wacana media merupakan elemen yang penting untuk memahami dan mengerti pendapat umum yang berkembang atas suatu isu atau peristiwa (Eriyanto, 2002: 255).

Menurut Eriyanto (2002: 254), wacana media dalam framing merupakan saluran individu dalam mengkonstruksi makna dan realita yang disajikan dalam

media massa. Media massa mengandung karakteristik seperti dapat menyampaikan pesan informasi (berita), memberikan hiburan bagi masyarakat dan juga penyampaian tujuan persuasi (Silvia, 2021: 6). Perkembangan penyampaian pesan melalui media massa adalah melalui surat kabar, radio, televisi, dan film. Salah satu bentuk media massa yang memuat karakteristik tentang penyampaian pesan, hiburan dan tujuan persuasi serta menggunakan simbol, tanda dan ikon untuk menantang penerimanya dalam mencerna makna pesan adalah film (Romli, 2017: 97).

Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang mampu menarik perhatian khalayak. Imanto (2007: 32) dalam jurnalnya menyampaikan bahwa film digunakan untuk mencurahkan ekspresi bagi penciptanya dan juga sebagai alat komunikator yang efektif terutama sebagai alat komunikator massa yang dalam proses pembuatannya seharusnya berpegang pada etika-etika yang ada di masyarakat. Ditambahkan oleh Romli (2017: 99), film bertujuan untuk menyampaikan pesan dan tidak jarang digunakan untuk menggambarkan suatu realita yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dalam beberapa jenis seperti film cerita, film berita, film dokumenter dan film kartun.

Salah satu film yang menggambarkan suatu realita adalah film cerita. Film cerita yang menarik dan sedang ramai ditonton oleh masyarakat mengenai *mental health* adalah film dengan judul “Kukira Kau Rumah”. Berdasarkan berita yang dimuat di media Kompas oleh Janati (2022), disampaikan bahwa film “Kukira Kau Rumah” merupakan film yang meraih lebih dari 1.8 juta penonton yang menggambarkan tentang seorang perempuan yang memiliki gangguan *mental bipolar*

dan bermasalah dengan kehidupan sosialnya. Menurut Pramita (2022) dalam artikel koran yang dimuat di Cantika.com, film “Kukira Kau Rumah” menjadi film yang membawa pesan bipolar mengenai *mental health* yang menceritakan tentang seseorang yang sedang dalam kondisi bipolar gangguan *mental health* memiliki perubahan ekstrim pada suasana hati serta tingkat aktivitas yang membuat sulit menjalani kehidupan sehari-hari dan dikenal dengan depresi manik yang merupakan penyakit mental serius.

Realita yang terjadi dalam film Kukira Kau Rumah menunjukkan adanya isu yang diangkat berupa *mental health*. Isu mengenai *mental health* yang digambarkan dalam film KuKira Kau Rumah merupakan hasil konstruksi yang digunakan demi mencapai tujuan pesan demi mencapai pemahaman massa. Dalam membingkai peristiwa dalam suatu hal, perlu adanya gambaran melalui proses konstruksi (Kandiawan and Nugraha, 2018: 4023).

Mental Health oleh WHO (*World Health Organization*) di websitenya (“*Mental Health and Substance Use*”) adalah kondisi dari kesejahteraan yang disadari individu untuk mengelola stress kehidupan yang wajar. Dalam aplikasi dan penerapan kehidupan, seringkali individu mengalami gangguan dalam mengatasi stress kehidupan yang dijalani dan hal ini disebut *mental health*. Berdasarkan jurnal yang dituliskan oleh Radiani (2019: 109), terdapat banyak masyarakat di Indonesia mengalami peningkatan gangguan kesehatan mental atas adanya stigma yang keliru dalam menanggapi pesan dan berkomunikasi. Selain itu disampaikan juga dalam jurnal Ayuningtyas, Misnaniarti dan Rayhani (2018: 4) bahwa masyarakat di

Indonesia mengalami gangguan kesehatan mental yang terdiri dari gangguan mental emosional berupa depresi dan kecemasan serta gangguan jiwa berat berupa psikosis.

Gangguan kesehatan mental atau *mental illness* dapat diatasi dengan berbagai cara dan penanganan yang efektif melalui pesan dan komunikasi yang baik. Berdasarkan penelitian yang dimuat di jurnal oleh Sari dan Pamungkas (2020: 4453) melalui *event Raven is Odd* disampaikan bahwa komunikasi untuk mengedukasi *mental health* dapat meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya kesehatan mental pada setiap individu dengan memberikan edukasi terkait *mental illness* dalam bentuk penyampaian pesan yang bersifat verbal dan disampaikan melalui *talk show* dan *counseling* kemudian bersifat nonverbal yang disampaikan melalui sebuah instalasi.

Berdasarkan fakta yang ada mengenai kasus kenaikan angka individu yang mengalami gangguan *mental health* dan juga cara penanggulangannya dalam memberi informasi dan mengkomunikasikan hal ini untuk menangani *mental health*, individu dapat menyadari sendiri dan mengatasi hal tersebut melalui sebuah media yang mengilustrasikan tentang kondisi *mental health*. Media yang dapat memberikan ilustrasi sesuai dan nyaman untuk digunakan oleh masyarakat adalah dengan menonton film.

Dalam memberikan informasi atau mendidik masyarakat terhadap *mental health*, penyampaian melalui media sangat dibutuhkan agar efektif. Dalam berkomunikasi, seringkali penyampaian pesan dapat melalui banyak cara dan dalam prosesnya memerlukan media termasuk melalui aktivitas di media massa. Hal ini

didukung oleh Eriyanto (2002: 22) bahwa media adalah agen konstruksi yang sebagai sarana bagaimana pesan disebarkan dari komunikator ke penerima (khalayak).

Berdasarkan pokok bahasan mengenai *mental health* dan film yang berkaitan dengan *mental health*, maka penulis tertarik untuk mengkaji mengenai *mental health* dan *film* KuKira Kau Rumah ini ke dalam satu analisis berupa analisis framing dalam model William A Gamson. Penulis akan membahas secara detail mengenai analisis framing dengan pembentukan pesan dalam teks yang melihat bagaimana pesan/peristiwa dikonstruksi oleh media dan bagaimana media itu mengkonstruksi peristiwa dan menyajikan kepada khalayak pembaca. Metode analisis framing dalam penelitian ini menjadi suatu analisis teks yang mendapat pengaruh dari teori yang berkembang atas suatu isu dengan kedua bahasan dalam penelitian ini yaitu mengenai isu *mental health*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini, rumusan masalah berdasarkan dua bahasan yang disampaikan dalam latar belakang yaitu: “Bagaimana analisis framing mengenai isu *mental health* yang terkandung dalam film Kukira Kau Rumah dengan model William A. Gamson?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang disampaikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui analisis framing mengenai isu *mental health* yang terkandung dalam film *Kukira Kau Rumah* dalam model William A Gamson.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat seperti di bawah ini:

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi maupun bahan rujukan yang berguna bagi penelitian sejenis. Selain itu diharapkan agar penelitian ini dapat memberikan pandangan baru dalam kajian ilmu komunikasi khususnya mengenai analisis wacana dalam sebuah film.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi bagi dunia hiburan khususnya dalam perfilman agar dapat terus menciptakan skenario positif mengenai isu *mental health*. Hal ini bertujuan agar dapat menjadi pedoman bagi dunia perfilman dalam menciptakan hiburan yang mendidik dan bermanfaat.

#### **1.5 Sistematika Penulisan Laporan Akhir**

Penulisan laporan akhir dalam penelitian ini terdiri dari lima bab dengan beberapa rincian sebagai berikut:

1. Bab 1 Pendahuluan

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang yang berkaitan dengan isu *mental health* dalam film *KuKira Kau Rumah* serta rumusan masalah dan tujuan penelitian dalam mewujudkan penelitian.

## 2. Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini menjelaskan mengenai penelitian terdahulu yang relevan dan juga landasan teori yang sesuai seperti *Mental Health*, Film sebagai media massa, dan tentang analisis framing serta penjelasan analisis framing dalam model William A Gamson.

## 3. Bab III Metodologi Penelitian

Menjelaskan mengenai metodologi penelitian, jenis dan sumber data hingga teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan.

## 4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan dan menganalisis data data yang ditemukan dari hasil pengujian penelitian.

## 5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini dijelaskan mengenai hasil penelitian dan saran-saran yang direkomendasikan berdasarkan pengalaman di lapangan untuk perbaikan proses pengujian selanjutnya.