

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pemahaman masyarakat di Indonesia tentang gangguan mental atau mental *illness* masih sangat kurang. Banyak orang yang masih mengabaikan pentingnya kesehatan mental dengan kurangnya kesadaran dan pengetahuan orang-orang tentang gangguan mental menimbulkan dampak dari tindakan seperti diskriminasi dari lingkungan sosial maupun keluarga terdekat, dikucilkan, penderita sering merasa terisolasi dan dianggap aneh. Seringkali orang-orang menyangkut pautkan gangguan mental dengan hal-hal supernatural, kurangnya iman dan sering dikaitkan dengan kerasukan jin. Sebagian penderita sering disebut sebagai orang gila (*insanity*). Perlakuan ini sering disebabkan karena ketidaktahuan dari segi pemahaman yang salah mengenai gangguan mental.

Gangguan mental tidak memandang dari segi umur namun dapat terjadi di berbagai kalangan, baik anak-anak, remaja, dewasa, maupun lanjut usia. Biasanya sebagian besar penyebab gangguan mental terjadi ketika masa remaja. Masa remaja merupakan fase perkembangan yang ditandai dengan perubahan suasana perasaan seperti emosi, sedih atau tertekan dalam penyesuaian terhadap lingkungan sosial.

Setiap orang yang tidak mampu mengelola emosi, pikiran, dan perasaan marah dan sedihnya secara efektif dapat mengembangkan sejumlah masalah kesehatan, baik di dalam dirinya maupun di lingkungan sosial. Beberapa kasus tentang gangguan mental seperti bipolar disorder, skizofrenia, anxiety, gangguan psikis parkinson, dll seringkali diangkat kisahnya ke dalam layar lebar. Film dapat dianggap sebagai media *visual* atau *audio visual* sederhana dan melibatkan audiens melalui berbagai elemen seperti gambar, musik, suara, dialog yang dapat menciptakan efek rasa sehingga menimbulkan suasana mendalam ketika sedang menontonnya dari narasi cerita yang mencerminkan kehidupan sehari-hari.

Salah satu film di Indonesia yang menarik perhatian peneliti adalah film *Kukira Kau Rumah* karya sutradara Umay Shahab yang bertemakan mental *illness* merupakan film dengan unsur romantis dan psikologi yang menarik untuk diteliti

karena film tersebut merupakan salah satu 5 film terbaik pilihan penonton di Festival Film Indonesia ke- 41 yang mendapatkan sertifikat dalam kategori tersebut. Film dengan penonton terbanyak di masa pandemi dan mendapat penghargaan rekor MURI pada 16 Maret 2022. Peneliti ingin memberikan edukasi tentang mental *illness*, karena masih banyak orang yang mengabaikan pentingnya kesehatan mental dan juga ingin mengurangi dampak stigma negatif terhadap penderita yang dimana penelitian ini dapat bermanfaat dalam mengedukasi audiens dan masyarakat umum tentang pentingnya kesehatan mental. Film Kukira Kau Rumah diharapkan mampu menjadi media pengenalan terkait gangguan mental bipolar disorder yang dapat memberikan pemahaman, motivasi, dan pencerahan untuk kepada penderita agar lebih bersemangat dalam menjalani kehidupan serta dapat mengurangi stigma - stigma negatif dan diskriminasi kepada pengidap gangguan mental jenis apapun.

Menurut buku Film Art oleh David Bordwell, Kristin Thompson, Jeff Smith, Film merupakan media yang dirancang untuk memberikan pandangan atau informasi melalui pengalaman bagi audiens yang melihatnya. Namun masih banyak orang yang belum begitu mengenal gangguan mental bipolar disorder secara baik jadi dapat disimpulkan bahwa film dapat menyampaikan perasaan dan pengalaman sineas secara jelas dibandingkan media lainnya (dalam Handoyo, Oliver Titus et al, 2019).

Dalam menganalisis unsur *visual* dari simbol - simbol yang mendukung mental *illness* pada film Kukira Kau Rumah ini menggunakan teknik sinematografi dan teori Semiotika John Fiske digunakan untuk pendekatan menganalisis elemen dan simbol *visual* pada film tersebut. Simbol dapat memiliki berbagai arti bagi individu yang berbeda, dan bahkan orang yang sama dapat menafsirkan secara berbeda. Sebuah teks dapat dipahami secara berbeda oleh orang yang sama dalam berbagai kondisi. Film Kukira Kau Rumah mengandung kesan dan makna terkait dengan film dan tidak hanya untuk kepentingan estetika namun film ini dikaji sebagai upaya menyadarkan penting kesehatan mental.

Komponen terpenting dari sebuah film adalah pengambilan gambar. Pengambilan gambar sangat terkait dengan aspek sinematografi film. Dalam film, unsur sinematografi tidak dapat dipisahkan karena mempengaruhi alur cerita yang

dirancang. Keindahan nilai seni film dapat dilihat dari penggunaan teknik sinematografi, sehingga peneliti mengetahui makna *visual* yang terkandung dalam film Kukira Kau Rumah, khususnya pada unsur sinematografi yang digunakan. Apabila unsur sinematografi diterapkan dengan baik dan benar, maka audiens dapat mudah memahami penyampaian pesan dan kesan yang diciptakan pada film tersebut. Kemampuan memahami aspek sinematografi dipandang sangat penting karena diperlukan untuk pembuatan film. Ketika pikiran dan perasaan disampaikan kepada orang lain, baik secara langsung melalui komunikasi tatap muka maupun tidak langsung melalui media, berupa gagasan, fakta, keyakinan, permohonan, dan sebagainya yang bertujuan untuk mengubah sikap, perspektif atau perilaku.

Alasan peneliti memilih penelitian ini karena peneliti tertarik mengkaji “ Analisis Dalam Film Kukira Kau Rumah Sebagai Media Pengenalan Mental *Illness*” yang dapat dijadikan sebagai media informasi mengenai gangguan mental bipolar disorder maupun gangguan mental jenis lain. Peneliti juga ingin melihat dari segi pandangan seni dan ingin mendalami perfilman yang ada di Indonesia. Dari gangguan mental bipolar disorder yang dialami tokoh, peneliti dapat mengetahui dan memberikan informasi kepada audiens mengenai simbol- simbol dan teknik - teknik sinematografi yang bertujuan untuk mendukung film sebagai media pengenalan gangguan mental bipolar disorder terhadap tokoh, bukan hanya dilihat dari keindahan *visual* namun film tersebut dapat mengedukasi audiens dan masyarakat umum.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penelitian ini, perumusan masalah dalam penelitian ini dengan melihat latar belakang masalah, yaitu:

1. Bagaimana analisis simbol - simbol yang berhubungan dengan mental *illness* dalam film Kukira Kau Rumah ?
2. Bagaimana makna *visual* dalam beberapa adegan film Kukira Kau Rumah dengan penerapan unsur teknik sinematografi yang berhubungan dengan mental *illness*?

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan penjelasan rumusan masalah, batasan - batasan masalah yang dapat diambil oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan dan dibatasi pada pembahasan mengenai analisis film *Kukira Kau Rumah* oleh sutradara Umay Shahab yang rilis pada 3 Februari 2022.
2. Film yang dianalisis dibatasi pada simbol - simbol yang berhubungan dengan mental *illness* terutama pada penerapan unsur teknik sinematografi beberapa adegan dalam film tersebut.

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan penelitian tujuan dilakukan pada penelitian skripsi yang berjudul “ Analisis Dalam Film *Kukira Kau Rumah* Sebagai Media Pengenalan Mental *Illness*” adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui simbol - simbol yang berhubungan dengan mental *illness* dalam film *Kukira Kau Rumah*.
2. Mengetahui makna *visual* dalam beberapa adegan dalam film *Kukira Kau Rumah* melalui unsur teknik sinematografi yang berhubungan dengan mental *illness*.

### **E. Manfaat Penelitian**

#### a. Manfaat Teoritis

Dengan menggunakan metode analisis dari teori Semiotika John Fiske dalam melihat simbol- simbol dan pemaknaan *visual* dari teknik sinematografi dalam film *Kukira Kau Rumah*. Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan juga informasi bagi penelitian yang berkaitan dengan program studi seni rupa, khususnya mengenai analisis simbol - simbol dan *visual* menggunakan teori Semiotika John Fiske terutama teknik sinematografi dalam film *Kukira Kau Rumah* sebagai media pengenalan mental *illness*.

## b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat menjadi wawasan dari tujuan memberikan pandangan terhadap makna atau pesan moral yang terkandung dalam sebuah film yang memiliki pesan bahwa gangguan mental atau mental *illness* dapat terjadi kepada siapa saja, dan film bipolar disorder dapat mengajarkan penonton bagaimana mengenali mereka yang sedang berjuang dalam menjalani kehidupan sehari - hari dan membantu mereka dalam memotivasi untuk hidup. Sebagai gambaran atau referensi bagi pembaca atau peneliti yang sedang melakukan penelitian ataupun kepada mahasiswa - mahasiswi tingkat selanjutnya yang akan mengambil skripsi sebagai tugas akhir.

1. Memberikan informasi mengenai penggunaan teknik sinematografi dalam pengambilan gambar mempunyai tujuan tertentu, tidak hanya tujuan keindahan *visual* saja.
2. Film menjadi media pengenalan terkait penyakit gangguan mental bipolar disorder, mampu memberikan pencerahan, dan motivasi untuk para penderita agar lebih bersemangat lagi dalam menjalani kehidupan.
3. Mampu mengedukasi orang - orang agar tidak melakukan tindakan diskriminasi kepada orang yang mengidap penyakit gangguan mental jenis apapun.

## F. Metodologi Penelitian

Metode kualitatif dengan analisis deskriptif digunakan dalam penelitian ini adalah analisis simbol - simbol dan unsur sinematografi yang berhubungan dengan mental *illness* menggunakan teori Semiotika John Fiske dalam film *Kukira Kau Rumah* yang terbatas pada adegan- adegan yang mengandung pesan dan bagian - bagiannya. Peneliti sendiri menggunakan pendekatan sinematografi dari teori Blain Brown karena objek yang akan diteliti merupakan sebuah film dan menganalisis struktur dari teknik pengambilan gambar yang digunakan berdasarkan prinsip seni dari beberapa adegan yang ada di film tersebut. Tujuan penelitian kualitatif berkaitan pemahaman aspek kehidupan sosial, dan

metodologinya menghasilkan kata - kata daripada numerik untuk dianalisis. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu:

1. Data Primer

Observasi dari film *Kukira Kau Rumah* yang disutradarai oleh Umar Shahab pada 3 Februari 2022.

2. Data Sekunder

- a. Dokumentasi adalah melengkapi informasi yang diperoleh agar dapat dipastikan akurat dan mendukung kebenarannya. Informasi yang diberikan sesuai dengan subjek yang tercakup, berupa beberapa bagian *scene* sebagai sumber data dan bukti dari film *Kukira Kau Rumah*.
- b. Studi literatur berupa kajian jurnal, buku, dan referensi karya ilmiah lainnya yang terdapat di media online maupun offline.
- c. Publikasi terhadap resensi ataupun review film atau berita - berita mengenai film yang bersangkutan.

### **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan skripsi dengan judul “Analisis Dalam Film *Kukira Kau Rumah* Sebagai Media Pengenalan Mental *Illness*” dan bertujuan kepada pembaca agar dapat mudah memahami bagian penulisan.

Adapun laporan ini dikelompokkan menjadi beberapa bab dengan sistematika penulisan dan penyusunan sebagai berikut:

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Berisi uraian mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan, serta alur penelitian.

#### **BAB 2 KAJIAN PUSTAKA**

Menjelaskan tentang landasan teori serta studi pustaka yang akan digunakan peneliti dalam menyusun penelitian. Teori yang akan digunakan adalah

melalui teori Semiotika John Fiske dan teknik sinematografi melalui film sebagai media pengenalan gangguan mental atau mental *illness*.

### **BAB 3 PENYAJIAN DATA**

Menjelaskan tentang gambaran umum serta aspek lebih rinci terhadap metode penelitian yang digunakan, penyajian yang digunakan, pengumpulan data, serta metode dari analisis data.

### **BAB 4 PEMBAHASAN**

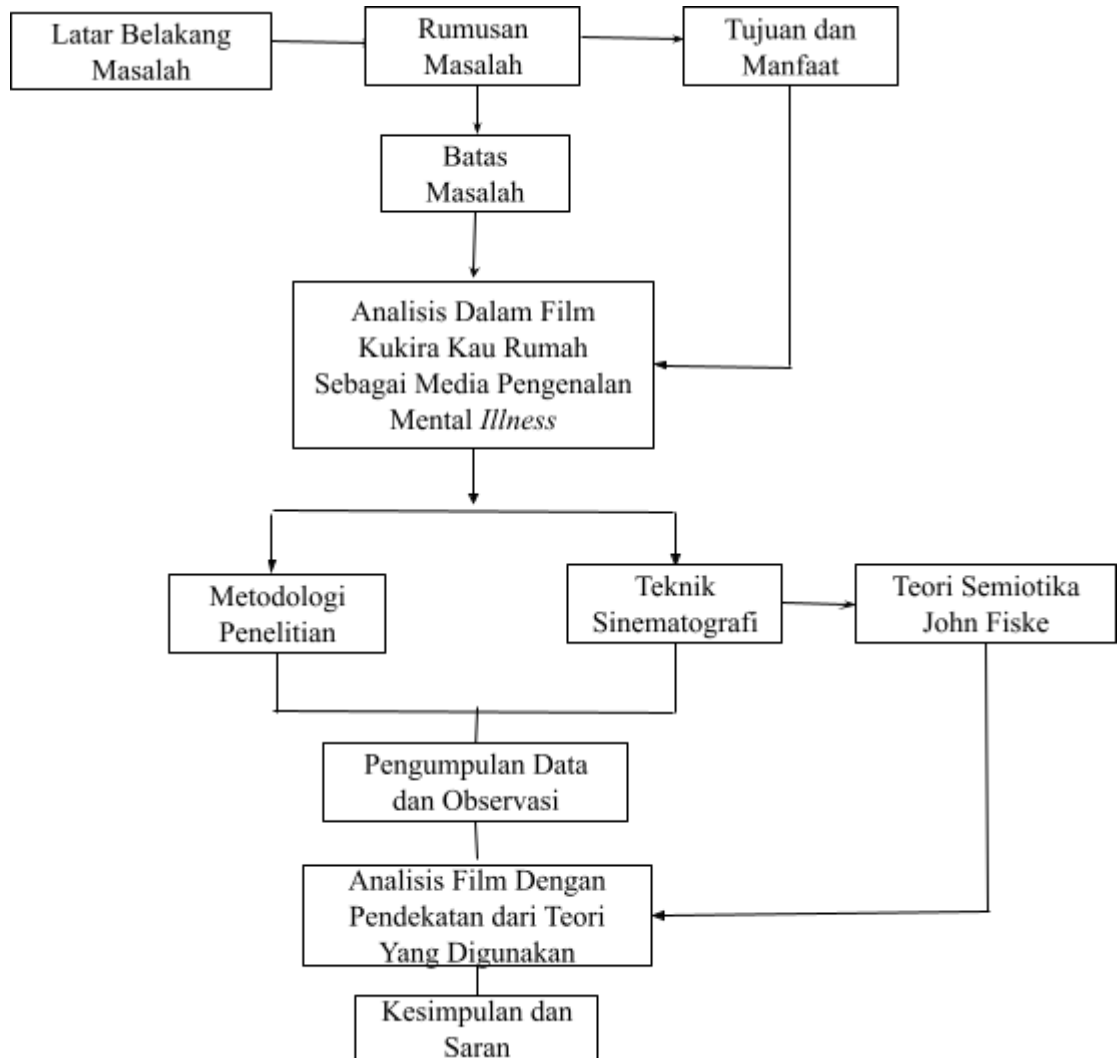
Menjelaskan tentang data yang diperoleh, data yang dianalisis oleh peneliti, dan juga pembahasan dari hasil penelitian yang diperoleh.

### **BAB 5 PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang memuat tentang kesimpulan, keterbatasan dari analisis dan penelitian, serta saran dalam penelitian skripsi yang disusun oleh peneliti pribadi.

## H. Alur Penelitian

Adapun alur penelitian yang dirancang oleh peneliti adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1. Alur Penelitian  
(Sumber Pribadi Peneliti, 2022)