

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri, namun membutuhkan peran orang lain untuk bertukar informasi atau saling berkomunikasi. Komunikasi merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia yang tidak dapat dihilangkan eksistensinya, Maka dari itu, komunikasi mengalami perkembangan yang begitu pesat dalam sejarah peradaban manusia, salah satunya yaitu komunikasi massa. Komunikasi massa adalah bentuk komunikasi yang menggunakan media massa. Media massa dibagi menjadi dua jenis yaitu media cetak dan media elektronik. Media cetak terdiri dari dari koran, surat kabar, majalah, tabloid, dan sebagainya, sedangkan media elektronik terdiri dari televisi, radio, film, video, internet, dan sebagainya,

Komunikasi massa berperan penting sebagai proses komunikasi dalam kehidupan bersosial. Melalui media massa, segala informasi akan lebih mudah disampaikan dan diterima tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Salah satu jenis media massa yang memiliki peranan dan pengaruh yang kuat terhadap masyarakat adalah video. Video merupakan rekaman gambar hidup yang disertai dengan suara dan memiliki karakteristik yang sama dengan film. Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau memiliki daya penglihatan (Munir, 2012). Sekarang ini, video dijadikan sebagai sarana informasi, hiburan, dan pendidikan.

Lagu juga menjadi salah satu bentuk media massa yang sangat berpengaruh perannya dalam kehidupan berpolitik, sosial, dan budaya. Dengan genrenya yang beragam lagu yang dihasilkan pun menghasilkan karakteristik nada yang beragam. Namun tak jarang lagu-lagu yang ada tersebut terkadang disertai dengan musik video atau sebuah video klip sebagai pelengkap dalam penyampaian pesannya sehingga makna yang sekiranya ingin sang pendengar dengarkan akan tersampaikan.

Film menjadi salah satu media komunikasi visual yang paling sering digunakan untuk menyampaikan suatu informasi atau memiliki pesan yang terselubung didalam karyanya tersebut kepada masyarakat. Film adalah sebuah visualisasi dalam bentuk video yang tercipta oleh skema-skema alur yang disusun hingga kompleks menghasilkan suatu output yang mempunyai berbagai genre mulai dari religious, seni, politik, hingga percintaan. Dan pula dibagi menjadi beberapa jenis yaitu dewasa, anak-anak, remaja, hingga untuk konsumsi umum atau publik. Film tatkala juga dapat diartikan sebagai sebuah seni dalam menyampaikan pesan dengan mengombinasikan pengalaman dan teknik pengambilan gambar visualisasi untuk menyampaikan pesan pada masyarakat banyak. Film pada umumnya akan dikeluarkan berdasarkan tanggal yang telah disetujui dan dirasa pas untuk dikeluarkan atau di rilis bagi sang kreatornya dengan berbagai teknik iklan agar dapat menarik penonton yang sesuai dengan genre dan jenis karya yang mereka hasilkan tersebut.

Layaknya film yang ada, video klip ini biasanya diperankan oleh para aktor. Isi dari video yang difilmkan juga merupakan pesan yang ingin disampaikan dengan

proses pengemasan alur yang apik sehingga lagu dan video *output* kelak akan terlihat sempurna sesuai apa yang diekspektasi oleh sang pencipta nya.

Menurut Effendy (1986) film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual dalam menyampaikan suatu pesan kepada suatu kelompok orang yang sedang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986: 134). Pesan yang terdapat dalam sebuah film dapat berisi berbagai bentuk pesan, kembali lagi ke tujuan suatu difilm tersebut digarap.

Video sangat erat kaitannya dengan dunia musik karena video digunakan sebagai video klip. Pada industri musik dunia, video klip dipelopori oleh penyanyi legendaris Michael Jackson dan Madonna yang di dalamnya tidak hanya menyanyi dan menari, namun ada sebuah skenario yang hendak disampaikan kepada audiens. Video klip mulanya merupakan sarana promosi lagu atau album bagi pemusik, penyanyi, maupun grup musik (Sanjaya, 2012). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, video klip juga ikut berkembang. Selain untuk media promosi, video klip sekarang digunakan sebagai penguat dari makna dan pesan dalam lagu itu sendiri. Effendy (2003) menyatakan bahwa pesan yang disampaikan oleh pencipta lagu tentunya tidak berasal dari luar diri pencipta lagu, dalam artian bahwa pesan tersebut berasal dari pola pikirnya serta *frame of reference* dan *field of experience* yang terbentuk dari hasil interaksi dengan lingkungan sosial di sekitarnya.

Di Indonesia, video klip mulai berkembang sejak tahun 1990-an disertai dengan mulai maraknya stasiun televisi swasta. Pada saat itu, terdapat program khusus yang dibuat untuk mengapresiasi karya video klip yaitu VMI (Video Musik

Indonesia). Program ini pertama kali disiarkan oleh TVRI setiap satu bulan sekali yang kemudian berpindah tayang ke RCTI. Dengan adanya program tersebut, video klip semakin memberi warna ke dalam industri musik di Indonesia.

Musik selain sebagai sarana hiburan, dapat juga digunakan sebagai sarana pemulihan, misalnya terapi musik. Terapi musik merupakan salah satu bentuk terapi yang menggunakan musik dan/atau instrumen musik (suara, ritme, melode, harmoni) untuk mengatasi berbagai masalah sosial, emosional, dan perilaku. Terapi ini sering digunakan oleh orang-orang yang menderita penyakit tertentu, namun manfaat terapi ini dapat dirasakan oleh semua orang. Terapi musik juga digunakan oleh psikolog maupun psikiater untuk mengatasi berbagai macam gangguan kejiwaan dan gangguan psikologis (Campbell, 2010). Terapi musik saat ini sudah banyak diteliti manfaatnya secara medis, terutama untuk kesehatan mental.

Kesehatan mental merupakan hal penting yang perlu diperhatikan selayaknya kesehatan fisik karena keduanya saling memengaruhi kualitas hidup manusia. Kesehatan mental merupakan sebuah kondisi dimana individu terbebas dari segala bentuk gejala-gejala gangguan jiwa. Individu yang sehat secara mental dapat mengoptimalkan kemampuan atau potensi dirinya untuk berpikir, merasa, dan bertindak, serta menjalin hubungan positif dengan orang lain. Saat ini, lebih dari 450 juta penduduk dunia hidup dengan gangguan jiwa. Di Indonesia sendiri, berdasarkan Data Riskesdas tahun 2007, diketahui bahwa prevalensi gangguan mental emosional seperti gangguan kecemasan dan depresi sebesar 11,6% dari populasi orang dewasa. Riskesdas Kemenkes juga menunjukkan prevalensi

Gangguan Mental Emosional (GME) sebesar 9,8% dari total penduduk yang berusia lebih dari 15 tahun.

Pada *single* pertama Feby Putri yang berjudul “Halu”, ia mengangkat tema Gangguan Jiwa yang menjadi isu global saat ini. Video klip “Halu” menerjemahkan lagu tersebut menjadi visual tentang kisah pengidap skizofrenia, sebuah gangguan jiwa dimana seseorang mengalami halusinasi, delusi, kekacauan berpikir, dan perubahan perilaku. Pengidapnya tidak dapat membedakan antara realita dengan khayalan. Oleh karena itu, video klip ini dijadikan semacam “cara” untuk menarik perhatian dan empati khalayak terhadap mereka yang mengidap penyakit skizofrenia, ditambah lagi di Indonesia orang yang mengidap skizofrenia jumlahnya tidak sedikit. Berdasarkan Data Riskesdas tahun 2018, diketahui bahwa prevalensi skizofrenia/psikosis sebanyak 6,7 per 1000 rumah tangga yang memiliki anggota rumah tangga dengan pengidap skizofrenia/psikosis.

Mengetahui lebih lanjut mengenai makna yang terdapat dalam video klip “Halu”, bentuk representasi gangguan jiwa pada video klip tersebut dapat dianalisis menggunakan analisis semiotika ke dalam dua tingkatan pertandaan, yaitu tingkat denotasi dan konotasi. Denotasi adalah makna yang tersurat atau makna yang bisa dilihat langsung oleh panca indera. Sedangkan konotasi adalah makna yang tersirat atau makna yang akan muncul akibat adanya hubungan antara emosi dan perasaan. Disamping itu, terdapat juga unsur mitos yang merupakan kembangan dari makna denotasi dan konotasi, yang kemudian dimaknai sebagai nilai kebudayaan dalam kehidupan sosial.

Mengapa representasi gangguan jiwa pada video klip perlu untuk dianalisis, karena pentingnya menjaga kesehatan mental perlu diketahui sejak dini. Seseorang dengan mental sehat akan berpengaruh pula pada kondisi fisik juga kualitas hidup. Ketika seseorang sejahtera secara psikologis, sosial maupun emosional, maka bisa dikatakan bahwa individu tersebut memiliki mental yang sehat, mental yang sehat juga merupakan cikal bakal bagi diri kita untuk terus berkembang, sebagai contoh Penyakit mental psikotik yang menyerang seseorang akan menyebabkan orang tersebut sulit membedakan realita dimana individu tersebut akan merasakan halusinasi dan delusi.

Beberapa penyakit mental psikotik contohnya gangguan bipolar, depresi berat dengan gejala psikotik, gangguan waham dan juga *skizofrenia*., hal ini apabila tidak kita analisis dikhawatirkan akan mempengaruhi generasi muda

Menurut WHO (2016), terdapat sekitar 35 juta orang terkena depresi, 60 juta orang terkena bipolar, 21 juta orang terkena skizofrenia, serta 47,5 juta terkena dimensia. Jumlah penderita gangguan jiwa di Indonesia saat ini adalah 236 juta orang, dengan kategori gangguan jiwa ringan 6% dari populasi dan 0,17% menderita gangguan jiwa berat, 14,3% diantaranya mengalami pasung. Tercatat sebanyak 6% penduduk berusia 15-24 tahun mengalami gangguan jiwa. Dari 34 provinsi di Indonesia, Sumatera Barat merupakan peringkat ke 9 dengan jumlah gangguan jiwa sebanyak 50.608 jiwa dan prevalensi masalah skizofrenia pada urutan ke-2 sebanyak 1,9 permil, Data Riskesdas 2018 oleh Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Kesehatan (Kemenkes) dilakukan pada 300.000 sampel rumah tangga (1.2 juta jiwa) di 34 provinsi, 416 kabupaten, dan 98 kota.

Dari sejumlah data dan informasi kesehatan, poin tentang gangguan jiwa mengungkap peningkatan proporsi cukup signifikan. Sebab, jika dibandingkan dengan Riskesdas 2013 naik dari 1.7 persen menjadi 7 persen. Artinya per 1.000 rumah tangga terdapat 7 rumah tangga yang ada ODGJ, sehingga jumlahnya diperkirakan sekitar 450 ribu ODGJ berat.

Orang dengan kesehatan mental yang baik tentu memiliki pikiran positif sehingga mampu untuk mengatasi segala persoalan yang ada. Penting untuk memiliki pikiran yang positif karena hal tersebut merupakan landasan agar dapat melakukan aktivitas secara produktif juga mengoptimalkan potensi yang dimiliki.

Manusia tidak terlepas dari kehidupan sosial. Orang dengan kondisi mental yang sehat akan mampu berinteraksi dengan optimal karena mereka bisa menjalin komunikasi dengan mudah dan juga mudah berbaur dengan lingkungannya. Selain itu dengan mental yang sehat seseorang memungkinkan untuk bisa memberikan solusi atau ide terhadap permasalahan yang sedang terjadi di lingkungannya, sehingga akan memberikan kontribusi pada *circle* pertemanannya.

Mental yang sehat bisa dijadikan cikal bakal untuk membentuk tubuh yang sehat pula. Semua aktivitas serta kerja tubuh berada di bawah pengaruh otak atau pikiran. Orang dengan mental yang sehat tentunya memiliki pikiran yang sehat. Dengan pikiran kita termindset dalam hal positif, maka akan menimbulkan energi yang baik untuk tubuh. Energi baik tersebut yang nantinya akan menangkal semua energi negatif yang menyebabkan berbagai macam penyakit seperti stroke, diabetes, juga penyakit jantung.

Stres maupun depresi sangat erat kaitannya dengan ketidaksehatan mental. Mental yang tidak sehat tentu akan menghambat aktivitas yang dilakukan sehari-hari. Oleh karena itu, kita harus bisa mengontrol pola pikir kita agar terhindar dari bahaya *mental illness*.

Teori Kontruksi Sosial Peter L. Berge dan Thomas Luckman Merupakan suatu proses pemaknaan yang dilakukan oleh stiap individu terhadap lingkungan dan aspek di luar dirinya yang terdiri dari proses eksternalisasi, internalisasi dan obyektifikasi. Eksternalisasi adalah penyesuaian diri dengan sosialkultural sebagai produk manusia, obyektifikasi adalah interaksi sosial dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi dan internalisasi adalah individu mengedintifikasi diri di tengah lembaga-lembaga sosial dimana individu tersebut menjadi anggotanya.

Semiotika adalah ilmu atau sebuah metode yang mengkaji atau menganalisi terhadap tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda. Tanda merupakan bagian yang penting dari bahasa. Oleh karena itu, semiotika dengan proses komunikasi sangatlah erat mengingat semiotika merupakan unsur pembangun bahasa dan bahasa merupakan media dalam berkomunikasi. Teori Semiotika merupakan teori disiplin ilmu yang menelaah tanda dan karya seni merupakan komposisi tanda baik secara verbal maupun non verba.

“Semiotika, dalam istilah Roland Barthes, semiologi pada dasarnya hendaknya mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) dalam memaknai suatu hal (*things*).” (Sobur, 2013: 15). Menurut Ferdinand de Saussure, simbol-simbol itu layaknya kertas. Satu sisi merupakan penanda dan sisi lainnya menjadi

petanda dan kertas sendiri ialah simbol. Roland Barthes yang merupakan murid dari Ferdinand de Saussure menambahkan denotasi, konotasi serta mitos ke dalam teorinya.

Komunikasi dalam perspektif semiotik berfungsi sebagai generasi makna (*the generation of meaning*). Makna dan simbol dapat digambarkan saat kita sedang berkomunikasi dengan orang lain. Pesan itu membuat kita menciptakan makna bagi diri sendiri yang bersangkutan paut dengan beberapa makna yang dibuat dalam suatu pesan. Semiotika berguna dalam menganalisis suatu simbol pada media massa. Adanya hubungan erat antara semiotika dengan proses komunikasi, karena semiotika jadi elemen pembangun bahasa dan bahasa yang merupakan media dalam proses komunikasi. Pentingnya semiologi dalam komunikasi membuat para ahli serta ilmuwan semiotik terus mengembangkan berbagai macam teori semiotika untuk melengkapi teori yang sudah ada.

Maka dari itu Peneliti memilih Teori Semiotika dalam menganalisa tanda-tanda yang ada pada salah satu video klip yaitu lagu “Halu” karya seorang musisi muda Feby Putri. Peneliti akan menganalisis bentuk interpretasi gangguan jiwa yang dituangkan dalam visual di video klip “Halu” dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, yaitu dengan menganalisis makna denotasi dan konotasi pada adegan-adegan yang ada di dalam video klip tersebut. Kajian ini akan diangkat ke dalam judul sebuah skripsi **“REPRESENTASI GANGGUAN JIWA DALAM VIDEO KLIP (Analisis Semiotika Tentang Representasi Gangguan Jiwa dalam Video Klip “Halu” Oleh Feby Putri)”**

## **1.2. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian konteks penelitian yang telah diuraikan sebelumnya dan agar lebih terpusat pada masalah yang akan dibahas, maka masalah yang menjadi fokus utamanya adalah Menganalisis Semiotika Roland Barthes yang Terdiri Dari Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Untuk Mengungkapkan Bagaimana Representasi Gangguan Jiwa Dalam Video Klip “Halu” Oleh Feby Putri.

## **1.3. Pertanyaan Penelitian**

- 1) Bagaimana makna denotasi gangguan jiwa dalam video klip “Halu” oleh Feby Putri?
- 2) Bagaimana makna konotasi gangguan jiwa dalam video klip “Halu” oleh Feby Putri?
- 3) Bagaimana mitos gangguan jiwa dalam video klip “Halu” oleh Feby Putri?
- 4) Bagaimana representasi gangguan jiwa yang ditampilkan dalam video klip “Halu” oleh Feby Putri?

## **1.4. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1.4.1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui makna denotasi gangguan jiwa dalam video klip “Halu” oleh Feby Putri.
- 2) Untuk mengetahui makna konotasi gangguan jiwa dalam video klip “Halu” oleh Feby Putri.

- 3) Untuk mengetahui mitos gangguan jiwa dalam video klip “Halu” oleh Feby Putri,
- 4) Untuk mengetahui bagaimana gangguan jiwa direpresentasikan dalam video klip “Halu” oleh Feby Putri.

#### **1.4.2. Kegunaan Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pengembangan suatu ilmu yang berkaitan dengan judul. Kegunaan penelitian dibagi menjadi dua bagian, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

##### **1.4.2.1. Kegunaan Teoritis**

- 1) Penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang bagaimana video klip merepresentasikan gangguan jiwa dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.
- 2) Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan, informasi, referensi, dan melengkapi bahan kepustakaan bagi pihak yang membutuhkan, khususnya akademisi dan praktisi.

##### **1.4.2.2. Kegunaan Praktis**

Penelitian ini digunakan sebagai sarana penerapan pengetahuan yang dimiliki peneliti dalam memecahkan masalah yang terkait, sehingga peneliti mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Penelitian ini juga dapat memberikan informasi kepada pembaca tentang video klip yang diteliti.