

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi, budaya dari berbagai negara dapat masuk ke negara lainnya. Sebut saja budaya Hollywood dari Amerika Serikat yang tak hanya merambah negaranya saja, tapi juga hampir seluruh dunia. Hal ini sesuai dengan Teori Imperialisme Budaya menurut (Nurudin, 2007) bahwa media di seluruh dunia didominasi oleh budaya barat. Selain budaya Hollywood, kini budaya pop dari Korea Selatan atau sering disebut *Hallyu* atau *Korean Wave* juga menjadi salah satu budaya yang sedang berkembang dan banyak diminati oleh segala lapisan di seluruh dunia (Larasati, 2018, h.111). Hal tersebut juga tak lepas dari peranan media massa yang menyebarkan musik, film, dan drama dari negeri ginseng tersebut.

Kebangkitan Drama Korea dimulai pada tahun 1990-an, setelah pemerintah Korea Selatan mengadakan hubungan diplomatik dengan Tiongkok dan menayangkan drama mereka di negara tersebut. Salah satu drama yang terkenal berjudul “What is Love?” yang tayang pada tahun 1997 dan berhasil ditonton oleh 150 juta warga Tiongkok. Drama Korea pun memiliki berbagai genre seperti aksi, roman, *science fiction*, medis, keluarga, *saeguk* (Sejarah Korea), dll. Semenjak kesuksesan tersebut, Korea Selatan mengeksport drama-drama produksi mereka ke berbagai negara (Prasanti & Dewi, 2020, h.257).

Autumn in My Heart, Winter Sonata, Boys Before Flower, Dae Jang Geum: Jewel in The Palace, Dong Yi: Jewel in The Crown, Iris, Athena: Goddess of War, dan masih banyak lagi adalah beberapa Drama Korea yang menjadi awal kesuksesan dan keterkenalannya di seluruh dunia. Mengangkat genre yang beragam dengan jumlah episode yang tidak terlalu panjang untuk satu drama menjadikan Drama Korea sangat diminati. Keberhasilan *Korean Wave* juga didukung oleh Pemerintah Korea Selatan. Dilansir dari (Leonaldy, 2020) bahwa Pemerintah Korea Selatan secara khusus membentuk Badan Kreatif guna menunjang perkembangan industri budaya pop mereka, dimulai pada tahun 1992 dengan mengeksport drama berjudul *What's is Love?* Ke China dan berhasil meraih rating tinggi sebesar 4,2% atau setara dengan 150juta warga China menonton drama tersebut. Secara konsisten pemerintah terus mendukung dengan menunjang dari segi teknologi dan promosi khusus untuk bidang industri budaya pop mereka ini. Terlebih sekarang mereka tak perlu susah untuk mengeksport drama-dramanya ke negara lain, karena sudah banyak layanan *streaming* yang lebih mudah diakses kapan pun dan dimana pun.

Semakin banyaknya layanan *streaming* untuk menonton Drama Korea membuat penggemarnya tak perlu menunggu hingga drama-drama tersebut tayang di saluran televisi negara mereka. Melalui *streaming* mereka dapat mengakses drama-drama yang sedang tayang lengkap dengan *subtitle* tiap-tiap negara. Mereka dapat dengan bebas mengakses

dan memilih untuk menonton drama apa, karena pada satu layanan *streaming* menyediakan banyak Drama Korea yang dapat di tonton. Dengan begitu, Drama Korea sudah menjadi salah satu bagian dari kehidupan masyarakat secara luas. Hal tersebut juga menjadi salah satu bentuk hiburan untuk masyarakat yang berkaitan erat dengan berbagai aspek di kehidupan. Dalam proses pembuatannya, disisipkan makna yang ingin disampaikan untuk menambah wawasan penonton yang disampaikan melalui alur cerita, karakter tiap tokoh, busana yang dipakai, *soundtrack*, serta latar dari drama itu sendiri. Visualisasi dari kehidupan dalam drama akan lebih nyata dan mudah dipahami dibandingkan dengan gambaran dalam buku.

“*It’s Okay to Not Be Okay (2020)*” merupakan salah satu Drama Korea yang meraih kesuksesan di kancah internasional pada tahun 2020. Drama ini menceritakan tentang seorang penulis buku dongeng terkenal yang menderita anti sosial dan seorang perawat yang merelakan hidupnya untuk mengasuh kakanya yang menderita autisme. Mereka saling berjuang untuk sembuh dari luka trauma masing-masing. Drama yang ditayangkan saluran televisi Korea Selatan TvN dan layanan *streaming* Netflix ini berhasil meraih posisi teratas Drama Korea yang paling banyak ditonton di aplikasi Netflix di berbagai negara (Aziza, 2020). Drama ini juga berhasil masuk dalam daftar *Top 10 Tv Shows Netflix Global*, bahkan menempati urutan pertama di beberapa negara, di antaranya Hong Kong, Malaysia, Filipina, Taiwan, Thailand hingga Vietnam (*It’s Okay to Not Be Okay*

Masuk Top 10 Tv Shows Netflix Global, Netizen Soroti Raihan Rating, 2020). Dalam situs imdb.dom, drama ini juga mendapat rating yang cukup tinggi, yaitu 8.7/10 (It's Okay to Not Be Okay, 2020)



Gambar 1. 1 Top 10 Tv Shows Netflix Global

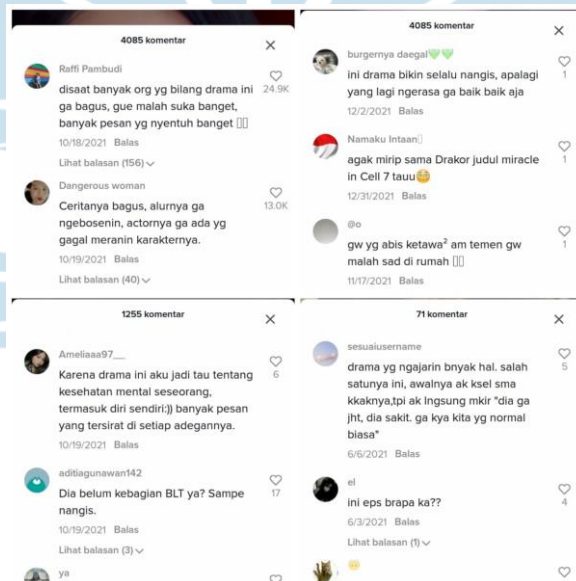
Sumber: Wowkeren.com, (2020)

Dengan banyaknya peminat yang menonton drama “*It’s Okay to Not Be Okay*” (2020) yang tersebar di berbagai negara termasuk di Indonesia, drama ini sempat menjadi topik yang banyak diperbincangkan di berbagai media sosial. Banyak dari penontonnya merasa terhubung dengan cerita yang diangkat di dalamnya. Seperti pernah merasakan hal yang sama seperti yang dirasakan oleh para tokoh yang memiliki *mental illness*, mendapat pelajaran baru tentang apasaja jenis *mental illness* dan bagaimana menjaga kesehatan mental, dan lain-lain. Para penonton secara aktif saling berbagi pengalaman dan komentar mereka terkait drama ini di media sosial yang mereka miliki, seperti Twitter dan Tiktok yang dapat dilihat di gambar 1.2 dan gambar 1.3.



Gambar 1. 2 Komentar penonton di Twitter

Sumber: Twitter.com



Gambar 1. 3 Komentar penonton di Tiktok

Sumber: Tiktok.com

Di beberapa negara, kesadaran akan kesehatan mental masih cukup minim. Bahkan orang yang menderita *mental illness* sering dianggap sebelah mata. Tak terkecuali di Korea Selatan. Salah satu negara maju di

Benua Asia tersebut masih cukup menganggap tabu jika seseorang mengalami gangguan pada kesehatan mentalnya. Masyarakat Korea Selatan menganggap bahwa *mental illness* merupakan masalah personal, yang menunjukkan bahwa diri lemah dan memalukan (Jeon & Furnham, 2017, h. 11). Dilansir dari (Arbar, 2019) bahwa orang dengan *mental illness* di Korea Selatan akan dianggap aib dan menerima stigma negatif dari masyarakat, bahkan mereka akan membayar tunai saat memeriksakan diri ke psikiater untuk menghindari catatan asuransi bahwa mereka memiliki riwayat *mental illness*.

Dengan kondisi tersebut, akan sulit untuk proses penyembuhan dan bersosialisasi di masyarakat. Stigma negatif terhadap *mental illness* di Korea Selatan diakibatkan oleh aliran Konfusianisme yang dianut sebagian besar masyarakat di sana. Nilai-nilai dasar dari aliran Konfusianisme menganggap bahwa gangguan mental merupakan kelemahan pribadi yang tidak dapat diobati (Zhang, Sun, dkk, 2020, h.9). Berdasar data disebutkan bahwa tingkat penderita *mental illness* masyarakat Korea Selatan sebanyak 27,6% yang berarti 1 dari 10 orang dewasa di Korea pernah mengalami masalah kesehatan mental (Roh, Lee, dkk, 2016, h.1). Dilihat dari persentase tersebut, maka penderita *mental illness* di Korea Selatan cukup tinggi, dengan diketahui bahwa jumlah penduduk Korea Selatan pertahun 2016 sejumlah 51.269.554 jiwa dengan tingkat kepadatan penduduk 512 jiwa perkilometer persegi (Kedutaan Besar Republik Korea untuk Republik Indonesia, 2021).

Drama Korea “*It’s Okay to Not Be Okay (2020)*” mengangkat kondisi orang dengan *mental illness* dan reaksi sosial masyarakat Korea Selatan terkait dengan situasi tersebut. Maka kali ini penulis ingin meneliti bagaimana konstruksi stigma sosial terhadap *mental illness* dalam drama tersebut. Penulis menilai, drama yang khusus mengangkat perihal *mental illness* ini menarik untuk diteliti karena menggambarkan bagaimana kondisi Korea Selatan yang masih menganggap tabu dan negatif terhadap *mental illness*. Informasi maupun pesan yang ditampilkan dalam media massa dapat memuat konstruksi dari realitas sosial yang ada di sekitar. Pada media massa, konstruksi realitas sosial dapat menyebar secara cepat dan meluas, karena sifat dari media massa sendiri dapat menyebarkan informasi lebih cepat dan merata atau meluas (Bungin, 2006, h.203). Begitupun pada film. Film merupakan salah satu bentuk media massa yang memuat konstruksi dari realitas sosial yang dikemas dengan berbagai unsur pendukung lainnya. Film mampu mengangkat konstruksi realitas yang ada dan didukung oleh kemampuan sutradara dalam menguasai semua aspek dalam produksi film. Perekaman sebuah film dengan mengangkat realita-realita sosial yang terjadi di masyarakat tentu memiliki misi atau tujuan dalam produksi film itu sendiri (Alfathoni & Manesah, 2020).

Sebelumnya sudah terdapat beberapa penelitian yang membahas terkait konstruksi gangguan mental maupun yang berhubungan dengan gangguan mental dalam media. Terdapat dua penelitian di antaranya, penelitian oleh Ahmad Azhari pada tahun 2020 yang berjudul

“KONSTRUKSI SOSIAL TINDAK KEKERASAN OLEH “ORANG DENGAN GANGGUAN JIWA” DALAM FILM JOKER”, kemudian penelitian oleh I Made Krisna Satria Dwipayana, I Dewa Ayu Sugiatica Joni, dan Ni Made Ras Amanda Gelgel pada tahun 2020 yang berjudul “AUTISME DALAM SERIAL DRAMA PROJECT S THE SERIES: SIDE BY SIDE”.

Pada penelitian berjudul “KONSTRUKSI SOSIAL TINDAK KEKERASAN OLEH “ORANG DENGAN GANGGUAN JIWA” DALAM FILM JOKER” (Azhari, 2020), metode penelitian yang digunakan oleh sang penulis adalah analisis resepsi dengan pendekatan analisis semiotika milik John Fiske. Penelitian ini berfokus untuk melihat bagaimana tindakan kekerasan yang dilakukan oleh ODGJ atau Orang Dengan Gangguan Jiwa dan mengevaluasi bagaimana persepsi penerimaan terhadap tindakan kekerasan yang dilakukan oleh ODGJ yang dalam penelitian ini adalah tokoh utamanya, yaitu Joker. Selanjutnya adalah penelitian berjudul “AUTISME DALAM SERIAL DRAMA PROJECT S THE SERIES: SIDE BY SIDE” oleh (Dwipayana, Joni, & Gelgel, 2020). Metode penelitian yang digunakan oleh sang penulis adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika milik Charles Sanders Peirce yaitu, *Triangle of Meaning Peirce*. Fokus pada penelitian ini adalah meneliti bagaimana konstruksi seseorang yang menderita Autisme dalam serial drama “S THE SERIES: SIDE BY SIDE”.

Berdasar dari dua penelitian sebelumnya, penelitian tersebut lebih berfokus kepada bagaimana konstruksi tokoh yang menderita *mental illness* dan tindakannya yang divisualisasikan dalam sebuah film maupun serial drama. Hal yang membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis ialah, penulis akan lebih berfokus pada bagaimana konstruksi stigma sosial masyarakat Korea Selatan terhadap orang dengan *mental illness* yang divisualisasikan dalam drama “*It’s Okay to Not Be Okay* (2020)”. Penulis akan lebih berfokus pada stigma sosial masyarakat Korea Selatan terhadap orang dengan *mental illness*, sehingga penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya. Jika penelitian terdahulu hanya berfokus pada seseorang dengan *mental illness*, sedangkan penelitian ini berfokus pada stigma sosial masyarakat terhadap orang dengan *mental illness*.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana konstruksi stigma sosial masyarakat Korea Selatan terhadap orang dengan *mental illness* dalam drama “*It’s Okay to Not Be Okay* (2020)”?

C. Tujuan Penelitian

Jika berdasar pada latar belakang penelitian dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan konstruksi stigma sosial masyarakat Korea Selatan terhadap orang dengan *mental illness* dalam drama “*It’s Okay to Not Be Okay* (2020)”.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantaranya:

a. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat membantu memberikan pemahaman terkait kajian analisis semiotika mengenai konstruksi stigma sosial masyarakat Korea Selatan terhadap orang dengan gangguan *mental illness*.

b. Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini, juga diharapkan dapat memberikan manfaat dalam ilmu komunikasi terkhusus analisis pada teks media komunikasi dan psikologi komunikasi.

E. Kerangka Teori

1. Film Sebagai Komunikasi Massa

Salah satu bentuk dari media massa ialah Film. Film sendiri berarti media *audio visual* yang dapat ditonton oleh khalayak luas dan memiliki kemampuan untuk menangkap realita sosial dan budaya di sekitar guna menyampaikan pesan tertentu dalam bentuk visual. Realitas sosial tersebut divisualisasikan baik secara terang-terangan maupun tersirat melalui simbol-simbol visual (Alfathoni & Manesah, 2020). Film itu sendiri memiliki berbagai jenis, diantaranya Film Pendek, Film Panjang, Film Televisi atau FTV, Serial atau Drama Seri, dan lain-lain. Drama seri itu sendiri merupakan bentuk tontonan audio visual yang terdiri dari beberapa episode yang di dalamnya mengandung unsur cerita dan ditujukan untuk dipertontonkan oleh

banyak orang (Fachruddin, 2012, h.196). Penyampaian pesan yang terkandung dalam film berupa tanda-tanda juga dipengaruhi oleh faktor teknis atau sisi sinematografis, seperti musik, dialog, cara pengambilan gambar tiap adegannya dan lain-lain (Haryati, 2021, h.22). Beberapa faktor tersebut juga berpengaruh pada proses pemaknaan dan pemahaman oleh audiens pada saat menonton film tersebut dalam setiap adegannya.

Unsur sinematik dalam proses pembuatan film menurut Parista (dalam Alfathoni & Manesah, 2020) terdiri dari *mise en scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. Beberapa hal tersebut dijabarkan sebagai berikut:

a. *Mise en scene*

Mise en scene adalah segala sesuatu ada di depan *frame* kamera yang telah diatur oleh sutradara dan siap dieksekusi untuk proses pengambilan gambar. Dalam *mise en scene* terdapat beberapa unsur, seperti:

- *Setting*

Setting dapat diartikan berupa seluruh elemen penting seperti latar dan properti dalam pembuatan film. Pada proses pembuatan film, sutradara akan berusaha untuk menerapkan *setting* senyata mungkin. Hal ini bertujuan agar audiens atau para penonton yakin bahwa film yang ditonton benar-benar terjadi pada lokasi sesungguhnya.

Setting yang dilakukan dalam film berhubungan erat dengan ruang dan waktu, menunjukkan suatu keadaan sosial budaya, maupun menunjukkan simbol-simbol tertentu. Hal ini bertujuan untuk mendukung adegan-adegan dalam *scene* tertentu.

- Kostum dan *Make up*

Kostum termasuk aksesoris yang dikenakan oleh para pemain yang memiliki peranan penting dalam sebuah film, yaitu menyampaikan motif dalam narasi sebuah film dan menunjukkan identitas dari tokoh yang diperankan oleh aktor. Kostum dan aksesoris para aktor tidak akan lengkap tanpa paduan *make up*. Fungsi *make up* sendiri untuk menggambarkan dan menekankan identitas diri para karakter, maupun menekankan keadaan yang dialami oleh karakter film.

- Pencahayaan (*Lighting*)

Teknik pencahayaan dalam proses pembuatan sebuah film merupakan salah satu elemen yang harus diperhatikan secara matang. Jika pencahayaan dibuat stabil dan sesuai dengan konteks film, akan memudahkan untuk mendapatkan fokus terhadap objek maupun tindakan tertentu.

- Pemain dan Pergerakan

Hal yang penting diperhatikan lainnya adalah pemain dan pergerakan dalam sebuah film. Hal tersebut karena pemain atau aktor adalah sosok penting yang menjalankan dan menggerakkan cerita serta memotivasi naratif yang ada dalam sebuah film. Pemeran atau para aktor akan bergerak melakukan tindakan dan berekspresi sesuai dengan yang sudah ada pada alur skenario film.

b. Sinematografi

Sinematografi adalah sebuah aktivitas melukis, merekam, menangkap, dan mengambil gerak atau kejadian dengan bantuan cahaya. Secara umum, unsur sinematografi dibagi tiga, yaitu, kamera dan film, *framing*, dan durasi gambar. Unsur pertama, kamera dan film berakitan erat dengan teknik yang akan digunakan dengan kamera, seperti pemilihan lensa, penggunaan jenis lensa, kecepatan pergerakan gambar, efek visual, kontras warna, dll. Unsur yang kedua yaitu unsur *framing* berkaitan dengan hubungan antara kamera dan objek yang akan diambil gambar maupun videonya. *Framing* memiliki ruang lingkup meliputi wilayah *frame* gambar, jarak *frame* dengan gambar, dan teknik pergerakan kamera. Terakhir, unsur durasi gambar adalah lama durasi sebuah objek atau adegan yang direkam oleh kamera.

c. *Editing*

Setelah seluruh proses pengambilan gambar selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah proses *editing*. Pada tahap ini potongan-potongan adegan yang sudah direkam oleh kamera akan disatukan menjadi sebuah satu kesatuan yang utuh. *Editing* berkaitan erat dengan penciptaan waktu secara filmis atau waktu yang tidak sama dengan waktu kenyataan. Proses *editing* dapat dibagi menjadi dua, yaitu *rough cut* (pemotongan kasar), dan *fine cut* (pemotongan halus). Ketika proses sudah mencapai tahap *fine cut*, akan dimasukkan efek transisi sebagai penunjuk pergantian waktu dan adegan dalam film.

d. Suara

Unsur terakhir dalam sinematik yang juga penting ialah suara. Dalam sebuah film, secara umum suara dapat dikelompokkan dalam tiga jenis, yaitu dialog (komunikasi verbal yang dilakukan oleh karakter dalam film), musik, dan efek suara (suara tambahan yang diciptakan oleh semua objek yang ada dalam film). Suara dalam film dapat berperan sebagai pemberi pesan naratif, menjaga kesinambungan antar *scene*, dan menambah rasa film kepada audiens saat menontonnya.

Dalam ilmu videografi, terdapat beberapa teknik pengambilan gambar pada video berdasarkan pada ukuran objek. Hal ini guna memperjelas situasi, kondisi, maupun emosi dari objek yang ada pada

video. Beberapa teknik tersebut diantaranya, *extreme close up* di mana mengambil gambar objek sangat dekat hingga pori-pori terlihat yang bertujuan untuk memperlihatkan objek sangat jelas, *big close up* yang memperlihatkan wajah objek hingga dagu untuk memperjelas ekspresi, *close up* mengambil wajah objek hingga leher berguna agar objek terlihat lebih jelas, *medium close up* menyorot kepala hingga dada objek yang bertujuan memperjelas gambaran profil seseorang, *medium shot* akan hampir sama dengan *medium long shot* hanya saja batasannya lebih sempit dari rambut hingga bagian perut, *full shot* mengambil keseluruhan dari kepala hingga kaki objek guna mengambil pemandangan dengan objek manusia, serta *long shot* pengambilan gambar yang semua objek terlihat dalam *frame* (Limbong, Napitupulu, & Sriadhi, 2020)

Di lain sisi, menurut (Fachruddin, 2012) ragam tipe *shot* dalam pengambilan gambar pada film bertujuan untuk dapat menghasilkan rangkaian gambar yang menarik dan komunikatif kepada audiensnya. Beberapa macam jenis *shot* dan tujuannya ia jabarkan sebagai berikut:

1. *Extreme Long Shot* (ELS), objek manusia pada tipe *shot* ini terlihat 1/6 dari ketinggian *frame*. Teknik ini bertujuan untuk memberi penekanan kepada suatu peristiwa yang sangat-sangat jauh, panjang, dan luas dengan dimensi yang lebar. Teknik ini biasanya digunakan saat ingin mengambil gambar pemandangan dan keindahan panorama sebuah kawasan.

2. *Very Long Shot* (VLS), pada tipe *shot* ini ketinggian objek atau manusia yang diambil sekitar $1/3$ *frame* di mana objek manusia sudah terlihat jenis kelaminnya. Penggunaan teknik ini tidak memberikan penekanan, hanya bertujuan membangun suasana lingkungan tempat objek tersebut berada.
3. *Long Shot* (LS), teknik ini memperlihatkan objek dan seluruh keadaan serta suasana di sekitarnya. *Shot* ini bertujuan untuk memperlihatkan hubungan antara objek dan lingkungan di sekitarnya.
4. *Medium Long Shot* (MLS), teknik ini merupakan kamera *framing* dengan *setting* sebagai pendukung suasana. Tujuan dari teknik ini hampir sama dengan teknik *Long Shot*, yang membedakan hanya pengambilan gambar diawali dari bawah lutu kaki sampai dengan atas kepala. Teknik ini digunakan karena ada kesinambungan cerita maupun aksi sang tokoh dengan *setting*.
5. *Medium Shot* (MS), teknik ini menunjukkan beberapa bagian dari objek utama secara lebih rinci. Tipe *shot* ini mengambil gambar sebatas pinggang hingga kepala. Tujuan dari teknik ini ialah memperjelas ekspresi wajah hingga gestur tangan dengan sedikit memberi ruang pandang pada objek (*nose room*). Teknik ini biasa digunakan sebagai permulaan pengambilan gambar sebelum lebih detail mengambil lebih dekat guna menunjukkan reaksi emosi

objek. Dilihat dari sisi penonton, tipe *shot* ini akan dirasa seolah-olah mereka sedang melihat keseluruhan objek.

6. *Medium Close Up* (MCU), teknik ini bertujuan untuk menunjukkan wajah objek agar lebih jelas. Pengambilan gambar dimulai dari dada hingga ujung kepala. Cara pengambilan gambarnya tidak lebih jauh dari *close up* dan tidak lebih dekat dari *medium shot*. Teknik ini dapat memperdalam gambar dengan menunjukkan profil objek yang sedang melakukan sebuah aktivitas dengan pengambilan secara lebih detail.
7. *Close Up* (CU), teknik tipe ini sering digunakan dengan tujuan menekankan keadaan emosional yang ditampilkan oleh objek. Objek atau tokoh yang berperan menjadi fokus utama dalam pengambilan gambar dan latar belakangnya hanya ditampilkan sedikit saja. Fokus dari jenis *shot* ini adalah pengambilan gambar wajah yang digunakan sebagai komposisi penyampaian pesan emosi atau reaksi seseorang secara lebih dalam lewat beragam ekspresi seperti senang, sedih, marah, takut dll, sehingga audiens yang menonton dapat emosi yang diutarakan oleh objek.
8. *Big Close Up* (BCU), cara pengambilan gambar pada teknik ini hanya sebatas ujung kepala sampai dagu objek. Tipe *shot* ini lebih tajam dari *close up* karena mampu mengungkapkan kedalaman tatapan mata objek, kebencian raut muka objek, serta emosional

wajah objek. Tanpa sebuah narasi atau intonasi, teknik ini sudah mampu reaksi spontan atau refleks seseorang.

9. *Extreme Close Up* (ECU), pada teknik ini pengambilan gambar diambil dari jarak dekat sekali yang hanya menampilkan bagian tubuh tertentu dari objek. Teknik ini sering digunakan untuk memperkuat emosi yang lebih dramatis. Kelemahan teknik ini adalah, karena pengambilan gambar dari jarak yang sangat dekat, maka latar belakang gambar sering kali tidak fokus atau *blur*.

Selain teknik pengambilan gambar dalam sinematografi yang memberi pengaruh terhadap penyampaian pesan dalam film, kostum atau pakaian yang dipakai para tokoh juga mempengaruhi penyampaian pesan kepada penonton. Pakaian dan gaya busana dari seseorang dapat menjadi bentuk komunikasi non-verbal. Pakaian dan gaya busana menjadi komunikasi non-verbal dalam mengungkapkan identitas diri seseorang (Bernard, 2011, h.39-40). Begitu pula menurut Thomas Carlyle dalam (Ibrahim, 2006) bahwa pakaian sebagai perlambang jiwa, di mana pakaian dapat menunjukkan siapa pemakainya atau dalam kata lain pakaian merupakan pernyataan diri seseorang. Maka dalam film, pakaian yang dipakai para tokoh akan menegaskan karakter dari diri tokoh itu sendiri.

Drama Seri yang akan penulis bahas adalah Drama Seri dari Korea Selatan yang tayang tahun 2020 yang berjudul "*It's Okay to Not Be Okay* (2020)". Sesuai dengan salah satu definisi dari film itu sendiri

yaitu menangkap realita sosial dan budaya, dalam Drama Seri ini menangkap realita sosial bagaimana Stigma Sosial yang ditunjukkan oleh Masyarakat Korea Selatan terhadap orang dengan Gangguan Mental atau *Mental Illness*. Realita sosial tersebut yang divisualisasikan dalam Drama Seri “*It’s Okay to Not Be Okay (2020)*”.

2. Konstruksi Sosial

Peter L. Berger dan Thomas Luckman adalah dua tokoh yang memperkenalkan istilah konstruksi sosial. Mereka memaparkan bahwa konstruksi sosial ialah sebuah proses sosial berdasarkan tindakan dan interaksi, di mana setiap individu akan terus-menerus menciptakan suatu realitas yang mereka miliki serta alami secara subjektif. Konstruksi sosial muncul diawali oleh filsafat konstruktivisme, di mana Aristoteles mengungkapkan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang setiap pernyataannya harus dibuktikan benar atau tidaknya, serta pengetahuan adalah logika dan didasari oleh fakta. Sehingga, di sini pengetahuan memegang peran penting dalam sebuah konstruksi. Pengetahuan akan selalu menjadi konstruksi yang dibuat oleh individu yang mengetahuinya, dan tidak akan bisa ditransfer ke individu yang pasif. Oleh karena itu, konstruksi harus dilakukan sendiri terhadap pengetahuan tersebut, dan lingkungan sebagai sarana tempat terjadinya (Bungin, 2006, h.189-190).

Terdapat tiga macam bentuk konstruktivisme, diantaranya konstruktivisme radikal (hanya peduli dengan apa yang dibentuk dari

pemikiran manusia tanpa peduli hubungan anatar pengetahuan dan kenyataan yang fakta), konstruktivisme realisme hipotesis (pengetahuan dianggap sebuah hipotesis dari struktur realitas yang mendekati pengetahuan secara hakiki), dan konstruktivisme biasa (menganggap bahwa pengetahuan itu adalah gambaran realitas). Kesamaan dari tiga jenis konstruktivisme itu adalah melihat konstruktivisme sebagai proses di mana individu menafsirkan realitas yang ada karena adanya relasi sosial antara individu dengan lingkungan sosialnya, yang selanjutnya individu tersebut akan membuat sendiri pengetahuan atas realitas yang telah dilihat berdasarkan pada struktur pengetahuan yang ada sebelumnya (Bungin, 2006, h.190).

3. Realitas Sosial

Penjelasan tentang realitas sosial diawali oleh Berger dan Luckman dengan memisahkan pemahaman antara “realita” dan “pengetahuan”. Mereka mengartikan realitas sebagai kualitas pada banyaknya realitas yang ada, diakui keberadaannya, dan tidak bergantung dengan apa yang kita kehendaki. Sedangkan pengetahuan diartikan sebagai kepastian yang memperjelas bahwa realitas-realitas itu fakta, nyata serta memiliki karakter spesifik. Berger dan Luckman juga mengatakan bahwa tindakan dan interaksi yang dilakukan manusia akan menciptakan, mempertahankan, atau mengubah intuisi yang ada pada masyarakat. Saat berada pada tingkat penyamarataan yang tertinggi, manusia dapat membuat dunianya dalam makna-makna

simbolis yang bersifat umum yang berpengaruh pada sudut pandang kehidupannya termasuk di sisi sosialnya. Proses tersebut terjadi melalui tiga tahapan, yaitu eksternalisasi, objektivikasi, dan internalisasi (Bungin, 2006, h. 191).

Realitas sosial menurut Berger dan Luckman adalah pengetahuan yang sifatnya hidup dan berkembang dalam keseharian masyarakat, beberapa contohnya ialah konsep, wacana publik, kesadaran umum, dan masih banyak lagi sebagai hasil dari konstruksi sosial. Realitas sosial tersebut dikonstruksi melalui proses eksternalisasi (proses penyesuaian diri dengan kondisi sosiokultural dari produk manusia), objektivikasi (proses interaksi sosial yang terjadi dalam intersubjektif dan mengalami institusionalisasi), serta internalisasi (proses individu mengidentifikasi dirinya dengan organisasi sosial tempatnya bergabung). Konstruksi sosial tidak akan terjadi pada ruang hampa, karena pasti ada kepentingan-kepentingan yang mempengaruhinya. Realitas sosial menurut Berger dan Luckman terdiri atas tiga, yaitu objektif, simbolis, dan subjektif. Realitas objektif sendiri adalah realitas yang dibentuk atas hasil dari pengalaman yang terjadi di dunia objektif yang berada di luar individu itu sendiri dan dianggap sebagai kenyataan. Realitas simbolis dapat diartikan sebagai ekspresi simbolis dari realitas objektif yang dapat dimuat dalam berbagai macam bentuk. Sedangkan untuk realitas subjektif ialah hasil dari penyerapan realitas

objektif dan simbolis telah terjadi sebelumnya oleh individu melalui proses internalisasi (Bungin, 2006, h.192).

Dari ketiga tahapan proses konstruksi realitas tersebut, tahapan eksternalisasi merupakan tahapan yang paling penting dan mendasar. Hal tersebut dikarenakan pada tahap ini akan melihat bagaimana pola tiap individu berinteraksi dengan produk-produk sosial masyarakat di sekelilingnya. Produk sosial menjadi penting dan dibutuhkan oleh individu yang digunakan seseorang untuk melihat dunia luar. Produk-produk sosial yang ada dari eksternalisasi manusia memiliki ciri khas dan keunikannya masing-masing. Maka eksternalisasi sesuatu hal yang pasti terjadi di manusia, karena kehidupan manusia tak mungkin berlangsung pada ruang yang hampa. Setiap manusia akan terus mengeksternalisasikan dirinya dalam setiap aktivitas yang dilakukan (Bungin, 2006, h.194). Oleh karena itu, eksternalisasi akan berlangsung saat terciptanya produk sosial di masyarakat, kemudian individu menyesuaikan diri atau mengeksternalisasikan dirinya ke dalam lingkup sosiokulturalnya dan menjadi bagian dari produk manusia.

Pada tahap objektivikasi individu akan mewujudkan diri mereka masing-masing dalam produk-produk kegiatan manusia yang ada baik bagi produsen maupun bagi unsur dari dunia bersama. Objektivikasi akan bertahan hingga melampaui batas tatap muka. Individu dapat melakukan objektivikasi tanpa harus bertemu langsung, karena

objektifikasi dapat berlangsung melalui sebaran opini dari sebuah produk sosial yang berkembang di masyarakat tanpa harus bertatap muka dengan pencipta produk sosial tersebut. Hal yang penting dalam objektifikasi ialah pembuatan tanda-tanda oleh manusia. Berger dan Luckman mengatakan bahwa sebuah tanda dapat dibedakan berdasar objektifikasinya, karena ditujukan untuk digunakan sebagai isyarat pada pemaknaan subjektif. Sehingga objektifikasi juga dapat digunakan sebagai tanda, walaupun awalnya tidak dibuat untuk itu (Bungin, 2006, h.194-195).

Wilayah penandaan atau signifikasi dapat menjembatani wilayah kenyataan dan dapat didefinisikan sebagai simbol serta modus linguistik. Karena hal tersebut, bahasa memiliki peran penting dalam proses objektifikasi terhadap tanda-tanda yang ada dan kita terima dalam kehidupan sehari-hari. Agama, filsafat, kesenian, dan ilmu pengetahuan merupakan beberapa sistem-sistem simbol yang penting dalam hal ini. Bahasa adalah alat simbolis yang digunakan saat melakukan signifikasi. Berger dan Luckman menyatakan bahwa bahasa dapat difungsikan untuk menandakan makna-makna yang akan dipahami sebagai pengetahuan yang relevan oleh masyarakat, karena pengetahuan mungkin tidak sama relevan bagi semua orang. Objektifikasi linguistik yang menempatkan bahasa menjadi suatu yang penting ini memandang harus ada kosakata yang mengacu kepada bentuk-bentuk tindakan. Objektifikasi linguistik dapat terjadi dalam

dua hal, yaitu pertama adalah pemberian tanda verbal sederhana, kedua adalah memasukannya ke dalam simbol-simbol yang lebih kompleks yang di mana akan selalu ada dalam pengalaman, momen peristiwa, bahkan representasi. Oleh karena itu, yang terpenting dalam objektivikasi ini ialah melakukan signifikasi, memberikan tanda dan simbolisasi pada hal yang disignifikasi, melakukan tipifikasi terhadap kegiatan seseorang yang nantinya akan diobjektivikasi secara linguistik (Bungin, 2006, h. 195-196).

Pada dasarnya dalam proses dialektika yang terdiri dari tiga tahap yaitu eksternalisasi, objektivikasi, dan internalisasi yang berlangsung terus-menerus, karena momen peristiwa yang dialami masyarakat tersebut tidak dapat berlangsung dalam satu urutan waktu. Masyarakat dan setiap bagian dari dirinya secara bersamaan dikarakterisasi oleh tiga tahap tersebut, terus menerus selama ia menjadi bagian dari lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, Berger dan Luckman mengungkapkan bahwa pada dasarnya dalam kehidupan individu, ada sebuah urutan waktu yang melibatkannya sebagai partisipan dalam dialektika masyarakat sosial. Internalisasi menjadi titik awal tahapan ini, yaitu internalisasi adalah pemahaman atau penafsiran langsung terhadap suatu peristiwa objektif sebagai pengungkapan sebuah makna, dengan demikian menjadi bermakna secara subjektif bagi individu itu sendiri. Internalisasi secara umum juga dapat diartikan sebagai pemahaman individu atau seseorang dan orang lain, serta

pemahaman terkait dunia sebagai sesuatu yang bermakna dari kenyataan sosial (Bungin, 2006, h.197-198).

Dalam bentuk internalisasi yang kompleks, individu tidak hanya akan memahami proses-proses subjektif sesaat dari orang lain, tetapi juga memahami dunia di mana ia hidup secara keseluruhan (Bungin, 2006, h.198). Hal tersebut berarti individu tidak hanya memahami apa yang terjadi hanya sepiantas, melainkan akan terus-menerus berusaha memahami apa yang terjadi di sekitarnya. Antar setiap individu dapat memahami kenyataan atau realitas sosial yang dialami bersama dan saling timbal balik secara terus-menerus. Saat individu telah mencapai tahap internalisasi semacam ini, maka ia baru benar-benar menjadi anggota dari masyarakat.

Dalam proses internalisasi juga melibatkan identifikasi subjektif dengan peran dan norma-norma yang sesuai. Di sini, sifat sosialisasi sekunder juga ikut berperan. Contohnya, Latihan keras diperlukan bagi pengrajin keris. Di sini, bagi masyarakat yang membatasi melihat keris sebagai sebuah karya seni atau daya tarik wisatawan, latihan diperlukan agar hasilnya dapat diperjual-belikan tanpa dipengaruhi oleh hal mistis. Berbeda bagi sebagian orang yang memandang keris sebagai benda mistis bagi pemiliknya. Mereka akan membangun pengetahuan bahwa keris dinyatakan sebagai simbol kekuatan diri dan menyatu dengan hal mistis di dalamnya (Bungin, 2006, h. 200-201).

4. Konstruksi Realitas Sosial dalam Film Sebagai Media Massa

Seperti sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa teori pendekatan konstruksi sosial atas realitas terjadi melalui tiga proses, diantaranya eksternalisasi, objektivikasi, dan internalisasi. Proses tersebut terjadi antara individu yang satu dengan individu lainnya dalam sebuah lingkungan masyarakat. Dalam teori ini dibahas bahwa proses tersebut adalah proses yang terjadi secara alamiah melalui bahasa dalam kehidupan sehari-hari dan berlaku pada sebuah komunitas primer serta semi-sekunder. Namun, teori konstruksi realitas sosial milik Berger dan Luckman ini menjadi tidak relevan pada saat munculnya media massa pada masa transisi ke masa modern masyarakat Amerika Serikat tahun 1960, hal tersebut disebabkan karena pada teori mereka tidak memasukkan media massa sebagai sebuah variabel yang berpengaruh dalam konstruksi realitas sosial. Pada masa transisi-modern ini, kenyataannya konstruksi realitas sosial berlangsung dengan lambat, bersifat spasial, dan hanya berlangsung secara hirarkis-vertikal (dari senior ke junior). Setelah transisi masyarakat menjadi modern selesai, hubungan sosial yang terjadi antara individu dan kelompoknya, pimpinan atau ketua dan kelompoknya, serta orang tua dengan seluruh anggota keluarganya menjadi lebih sekunder dan rasional (Bungin, 2006, h.202-203).

Setelah perkembangan masyarakat menjadi masyarakat modern, maka teori pendekatan konstruksi sosial atas realitas milik Berger dan Luckman pun diperbaiki dengan menambahkan media massa menjadi

salah satu variabel yang berpengaruh dalam proses eksternalisasi, objektivikasi, dan internalisasi. Hal penting dari konstruksi realitas sosial pada media massa adalah sirkulasi informasi yang berlangsung jauh lebih cepat dan luas mengakibatkan konstruksi realitas sosial berlangsung lebih cepat pula dengan sebaran yang lebih merata.

Konstruksi realitas sosial di media massa ini berperan untuk melengkapi dan mengoreksi substansi konstruksi realitas sosial dengan menempatkan kelebihan yang dimiliki media massa dan efeknya sebagai keunggulan dari “konstruksi realitas sosial pada media massa” dibandingkan dengan “konstruksi realitas sosial”. Proses penggambaran konstruksi realitas sosial tidak semerta-merta terjadi begitu saja. Proses tersebut melalui beberapa tahap penting, diantaranya:

a. Tahap Menyiapkan Materi Konstruksi

Pada tahap ini, bahan materi konstruksi media disiapkan dan dirancang. Isi-isu atau realita-realita yang terjadi di lingkungan sosial masyarakat menjadi fokus media massa dalam proses pembentukan materi (Bungin, 2006, h.205). Film sebagai salah satu media massa menempatkan sutradara tokoh yang sangat penting dalam pengemasan konstruksi realitas dalam sebuah film. Gagasan Thompson dan Bordwell (dalam Alfathoni & Manesah, 2020) mengatakan bahwa sutradara merupakan tokoh yang paling

bertanggung jawab atas bentuk, gaya, dan makna dalam sebuah film.

b. Tahap Sebaran Konstruksi

Secara umum, sebaran konstruksi realitas sosial media massa menggunakan model satu arah, yaitu media menyodorkan informasi sementara audiens tidak memiliki pilihan lain selain mengonsumsi informasi dalam media tersebut. Sebaran konstruksi realitas sosial dalam media massa juga memiliki wilayah sebaran tersendiri sesuai dengan segmentasinya (Bungin, 2006, h.207). Begitu juga pada film, tahap sebarannya menggunakan model satu arah, di mana penonton tidak memiliki pilihan kecuali menerima informasi yang dimuat dalam sebuah film. Selain itu, masing-masing film juga memiliki segmentasi penonton atau audiens yang berbeda-beda.

c. Tahap Pembentukan Konstruksi Realitas

Pada tahap ini sebaran konstruksi realitas sosial media massa telah sampai ke masyarakat yang menjadi audiens. Kemudian, agar terbentuknya konstruksi di masyarakat, maka harus melalui tiga tahapan. Pertama adalah konstruksi pembenaran, di mana masyarakat akan cenderung menerima dan membenarkan apa saja yang ada di dalam media massa sebagai sebuah realitas kebenaran. Kedua adalah kesediaan dikonstruksi oleh media massa, yaitu menjadi audiens dari sebuah media massa adalah

pilihan seseorang, dengan begitu ia juga siap untuk konsekuensinya menerima konstruksi dalam sebuah media massa tersebut. Ketiga adalah mmenjadikan konsumsi media massa sebagai sebuah kebiasaan atau bagian dari hidup yang tak bisa dilepaskan (Bungin, 2006, h.208).

d. Tahap Konfirmasi

Pada tahap ini, media massa maupun masyarakat memberikan argumentasi dan akuntabilitas atas pilihannya menjadi bagian dari pembentukan konstruksi realitas sosial dalam media massa. Bagi media, tahap ini dijadikan mengutarakan alasan mengapa membentuk kosntruksi realitas sosial dalam media massa mereka. Sedangkan bagi masyarakat, adalah tahap di mana mereka menjelaskan mengapa ia terlibat dalam konstruksi tersebut. Salah satu alasan mengapa mereka terlibat yang sering diungkapkan masyarakat adalah media massa sudah menjadi gaya hidup masyarakat modern yang jika tidak diikuti akan merasa tidak mengikuti informasi maupun tren yang sedang berkembang (Bungin, 2006, h.212)

Film sendiri merupakan salah satu bentuk media massa yang menghadirkan kostruksi realitas yang dikemas dengan berbagai unsur pendukung lainnya. Kemampuan film untuk mengangkat konstruksi relitas yang ada tentu didukung oleh kemampuan sang sutradara dalam menguasai semua aspek terkait produksi film. Perekaman sebuah film

dengan mengangkat realita-realita sosial yang terjadi di masyarakat tentu memiliki misi atau tujuan tertentu dalam proses pembuatan sebuah film. Realita yang ada dalam potongan adegan-adegan harus melalui proses *editing* agar menjadi satu-kesatuan utuh terlebih dahulu, yang kemudian baru akan mampu membuat masyarakat yang menikmati mendapat interpretasi maupun resepsi atas konstruksi realitas yang ada dalam sebuah film. Film sebagai sebuah seni *audiovisual* harus dikemas dengan sebaik mungkin. Hal ini bertujuan agar masyarakat sebagai pemilik realita memahami isi dan informasi dalam sebuah film. Film juga dapat menjadi wadah refleksi atas realitas yang ada, karena sebuah film hanya memindahkan realitas yang terjadi di lingkungan sosial ke dalam layar tanpa mengubah realitas itu sendiri (Alfathoni & Manesah, 2020, h.20-22).

5. Semiotika

Semiotika dapat diartikan sebagai studi yang mempelajari tentang tanda, bagaimana tanda itu bekerja, dan pemaknaannya yang dimuat dalam karya apapun dalam masyarakat yang akan mengkomunikasikan makna (Fiske, 2017, h.282). Dalam Studi Semiotika, ada beberapa hal yang diperhatikan, yaitu tanda yang merupakan konstruksi manusia dan hanya ia yang bisa memahami, kode yaitu sistem yang mengorganisasikan tanda, serta kebudayaan tempat di mana tanda dan kode itu bekerja. Dalam proses semiotika juga dipengaruhi oleh

pengalaman, sikap, emosional dan kondisi sosial khalayak (Fiske, 2017, h.59-61).

Dalam Teori Semiotika, tanda adalah sesuatu hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Tanda sendiri berarti suatu hal yang bersifat fisik, bisa dikenali oleh panca indera manusia, dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya (Fiske, 2017). Dalam pemaknaan tanda, petanda-petanda yang ada merupakan konsep yang digunakan untuk membagikan realitas yang ada atau terjadi di sekitar kita dan dipengaruhi kondisi sosial dan subkultur yang ada. Hal ini digunakan oleh manusia untuk saling berkomunikasi.

Pada semiotika memandang komunikasi sebagai pembangkitan makna dalam pesan baik oleh *encoder* maupun *decoder*. Makna sendiri bukan merupakan sesuatu yang mutlak dan statis yang ditemukan dalam pesan. Namun, pemaknaan merupakan suatu proses yang aktif terjadi. Makna adalah hasil dari interaksi dinamis antara tanda, *interpretant*, dan objek. Makna yang dihasilkan nanti akan dapat berubah seiring dengan perkembangan dan berjalannya waktu, karena proses pemaknaan tanda sendiri dinamis, berhubungan dengan realitas dan kondisi sosial masyarakat. Maka makna yang akan dihasilkan juga dapat berbeda seiring perjalanan waktu (Fiske, 2017, h.68).

Sebelumnya Saussure telah mengkategorikan proses pengorganisasian tanda ke dalam dua bagian yaitu paradigma dan sintagma, hanya saja hal tersebut hanya berfokus pada pemaknaan

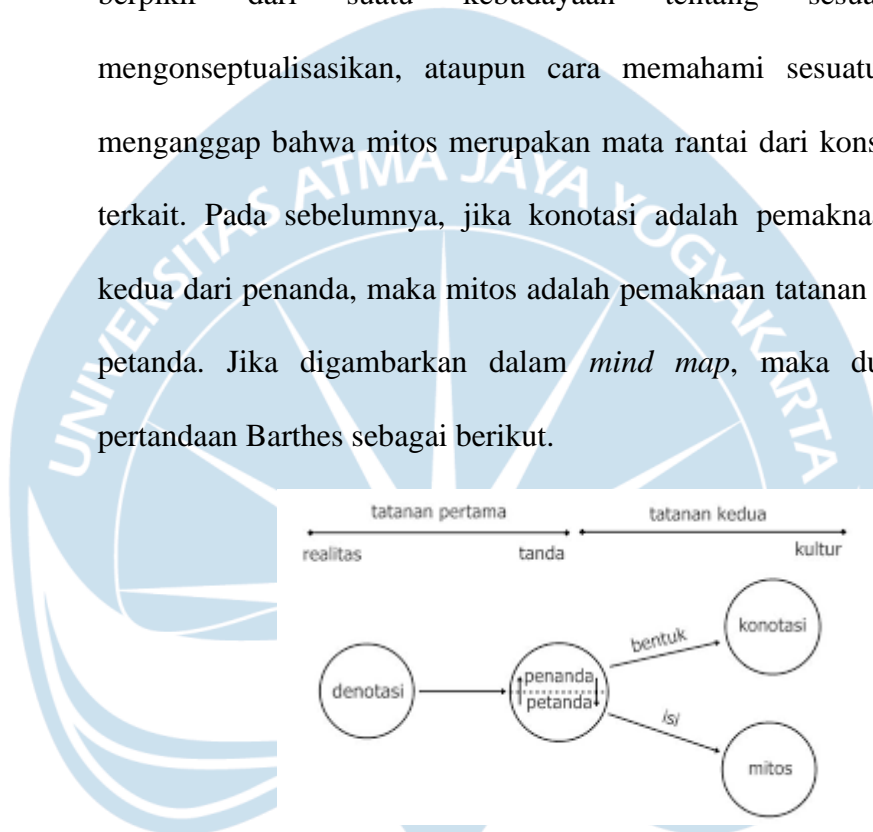
secara linguistik saja tanpa adanya interaksi antara tanda dengan pengalaman dan kondisi sosial budaya audiens. Sehingga selanjutnya dikembangkan oleh Roland Barthes yang menghasilkan dua tatanan pertandaan, yaitu tatanan denotasi dan konotasi, serta tatanan mitos dan konotasi (Fiske, 2017).

Seperti yang disebutkan sebelumnya, bahwa ada dua tatanan pertandaan dalam sistem tanda menurut Barthes, pertama adalah denotasi dan konotasi. Dalam tatanan denotasi ini menggambarkan relasi antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) dalam tanda dan juga relasi antara tanda dan referen atau acuannya dalam realitas eksternal. Sebagai gambarannya, sebuah foto terkait keadaan jalan dapat mendenotasi kata “jalan” itu sendiri. Jika sebuah foto keadaan jalan diambil dengan cara *soft focus*, tanpa filter (foto berwarna), dan diambil saat pagi hari, dapat membuat foto dengan keadaan jalan tersebut menandakan keadaan yang hangat, ceria, dan aman untuk anak-anak. Namun berbeda jika foto keadaan jalan tersebut diambil dengan *hard focus*, filter hitam putih, serta *setting* kontras yang tinggi. Hal tersebut dapat menandakan kesan bahwa situasi jalan tersebut yang dingin, tak ramah, dan lingkungannya tak aman untuk anak-anak. Objek kedua foto itu sama, yakni keadaan jalan, bisa diambil dalam waktu yang bersamaan, namun dengan Teknik pengambilan foto yang berbeda membuat pemaknaan kedua foto tersebut berbeda. Makna

denotasi nya akan sama (sebuah keadaan jalan), yang nanti akan terdapat perbedaan ada dalam konotasinya (Fiske, 2017, h.118)

Selanjutnya konotasi sendiri adalah situasi yang menggambarkan interaksi yang terjadi saat tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pengguna dan nilai-nilai kultural yang dimilikinya. Bagi Barthes, faktor terpenting dalam konotasi ini ialah penanda dalam tatanan pertama yaitu tanda konotasi. Dalam contoh kasus yang dijelaskan sebelumnya, denotasi ialah objek apa yang ditangkap oleh kamera, sedangkan konotasinya mencakup apa saja yang masuk dalam *frame*, seperti titik fokus, rana, *angle* kamera, kualitas kamera, dan lain-lain. Atau lebih mudahnya, jika denotasi adalah apa yang difoto, maka konotasi adalah bagaimana kita memfotonya. Pada konteks sosial, tanda-tanda konotasi ini kurang bersifat pribadi. Misalnya, pada masyarakat yang menjunjung hirarkis, para seragam perwira akan semakin banyak ornamen pangkat yang dikenakan berarti semakin banyak tanda yang menunjukkan ia adalah seorang kelas sosial tinggi. Sedangkan pada masyarakat yang yang tidak terlalu menggubris soal hirarki, pada seragamnya tidak terlalu banyak ornamen yang mengonotasikan perbedaan kelas sosial. Konotasi bekerja pada level subjektif, sehingga sering tidak disadari atau akan salah pemahaman bahwa itu adalah makna denotatif. Maka analisis semiotika disini mencegah kesalahpahaman itu terjadi (Fiske, 2017, h.118-120)

Pada tatanan kedua, hal yang berpengaruh ialah mitos dan konotasi. Pada tatanan ini, mitos berperan penting. Mitos yang Barthes maksud bukan hal-hal berbau mistis dan primitif, melainkan cara berpikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu, cara mengonseptualisasikan, ataupun cara memahami sesuatu. Ia juga menganggap bahwa mitos merupakan mata rantai dari konsep-konsep terkait. Pada sebelumnya, jika konotasi adalah pemaknaan tatanan kedua dari penanda, maka mitos adalah pemaknaan tatanan kedua dari petanda. Jika digambarkan dalam *mind map*, maka dua tatanan pertandaan Barthes sebagai berikut.



Gambar 1. 4 *Mind map* dua tatanan pertandaan Barthes

(Sumber: Fiske, 2017, h.122)

Barthes menyebutkan bahwa cara kerja utama dari mitos adalah menaturalisasikan sejarah, karena mitos sendiri adalah produk kelas sosial yang mencapai dominasi pada suatu sejarah tertentu. Misalnya saja mitos gender, bahwa perempuan lebih baik mengurus rumah dan laki-laki yang bekerja. Hal ini berkaitan dengan unsur “alamiah” bahwa perempuan melahirkan digunakan untuk menaturalisasikan

makna domestisitas dan perawatan yang ia miliki. Sedangkan bagi laki-laki yang fisiknya memiliki otot yang lebih besar dan tubuh lebih bidang digunakan untuk menaturalisasikan ia memiliki kekuatan sosial dan politik lebih dari yang perempuan miliki. Namun konsep mitos ini lama kelamaan mengalami perubahan ketika muncul konsep ideologi maskulinitas dan feminitas. Jika dihubungkan dengan sejarahnya, konsep ini muncul saat industrialisasi abad ke-19, di mana masyarakat yang bekerja dituntut untuk meninggalkan komunitas pedesaannya dan pindah tinggal di daerah perkotaan. Karena perpindahan tersebut, maka konsep-konsep tradisionalnya mulai ditinggalkan. Perempuan pun mulai ikut bekerja, tidak hanya mengurus rumah. Konsep keluarga besar pun berubah, hanya menjadi keluarga inti (ayah, ibu, dan anak). Dengan perubahan tersebut, memperlihatkan bahwa mitos-mitos dapat berubah namun tidak secara keseluruhan, hanya membuang beberapa konsep dari mata rantainya dan menambahkan dengan yang baru, karena perubahan mitos terjadi secara evolusioner bukan revolusioner (Fiske, 2017, h.122-124).

Mitos yang berlaku secara dominan di sebuah daerah atau lingkungan sosial masyarakat juga dapat disebut sebagai ideologi. Tanda-tanda yang sudah dijelaskan sebelumnya berperan penting dalam pembentukan sebuah ideologi. Tanda-tanda memberikan mitos dan nilai yang ada menjadi bentuk konkret dan akhirnya membuatnya bersifat publik. Ketika kita menggunakan tanda-tanda, berarti kita

memberi kehidupan pada ideologi. Sebaliknya kita juga dibentuk oleh ideologi tersebut. Ketika tanda-tanda yang membentuk mitos dan nilai-nilai sudah bersifat publik, maka anggota dari suatu lingkup kebudayaan mengidentifikasikan keanggotaannya berdasar mitos dan nilai-nilai bersama (Fiske, 2017, h.236). Bisa disimpulkan di sini bahwa, ketika seorang individu diidentifikasi tanda-tanda yang dimilikinya tidak sesuai dengan tanda-tanda yang diamini suatu kelompok, maka dia dianggap bertentangan dengan ideologi yang dianut oleh kelompok tersebut.

Ideologi bukan sebagai sesuatu yang bersifat statis, melainkan praktik. Makna yang ditemukan dalam tanda berasal dari ideologi apa yang dianut oleh individu dalam kontribusinya hidup dalam sebuah kelompok masyarakat. Dengan begitu, setiap individu memiliki hubungan antara pemakaian tanda, ideologinya, dan lingkungan masyarakatnya (Fiske, 2017, h. 237). Misal dalam sebuah kelompok masyarakat di mana kelompok tersebut menganut ideologi patriarki, maka saat ada seseorang yang memperlihatkan tanda-tanda yang menghasilkan makna tidak sesuai dengan konsep patriarki yang diyakini, maka individu tersebut dianggap tidak sama dengan masyarakat yang ada dalam kelompok tersebut karena ideologi yang bertentangan. Hal ini memperlihatkan bagaimana ideologi sebagai praktik sosial.

Sebelumnya, Marx beranggapan bahwa ideologi membuat kaum-kaum minoritas berada dalam kesadaran palsu. Kesadaran palsu yang dimaksud di sini ialah kesadaran manusia terhadap siapa dirinya dan bagaimana mereka berelasi dengan sosialnya, serta pengalaman sosialnya dibentuk oleh masyarakat, bukan alam atau psikologis individu tersebut (aspek biologis). Contohnya adalah bahwa kaum kulit putih yang lebih berkuasa (dominan), sedangkan kaum kulit hitam menjadi kaum proletar (dibedakan berdasar kelas sosial). Kaum kulit hitam lebih banyak dikenal dengan watak yang agresif, sembrono, dan suka melawan. Sehingga ketika ada suatu masalah yang melibatkan antara orang kulit putih dan kulit hitam, dalam masalah tersebut akan lebih sering menyalahkan orang kulit hitam karena watak umum yang dikenal, tanpa melihat lebih teliti duduk permasalahan. Saat orang kulit putih menganggap masalah ini diselesaikan dengan adil, maka di posisi itulah mereka berada dalam kesadaran palsu. Mereka menganggap konflik seperti itu terjadi karena relasi sosial bukan karena watak, menyebabkan kaum kulit hitam merasa dirugikan karena tentu saja tidak semua orang kulit hitam berlaku seperti yang dianggap oleh kaum kulit putih (Fiske, 2017, h.239-240).

Namun pada abad ke-20, muncul pemikiran baru terkait ideologi. Althusser menyebutkan bahwa ideologi merupakan sekumpulan praktik yang terus berlangsung dilakukan oleh semua orang di semua kelas, bukan lagi dipaksakan oleh salah satu kelas kepada kelas-kelas

lain. Intinya, ideologi dituliskan secara mendalam pada bagaimana cara berpikir dan cara hidup semua kelas. Misalnya, perempuan menggunakan sepatu *high heels* bukan karena ia senang dengan modelnya, melainkan untuk menarik perhatian laki-laki karena sepatu dengan model tersebut akan menonjolkan bentuk tubuh perempuan. Di dalam contoh ini, perempuan ikut mengkonstruksikan dirinya dalam ideologi patriarki. Tetapi, Althusser tidak menampik bahwa peran ideologi tetap menjaga kekuasaan antara mayoritas dan minoritas melalui cara-cara nonkoersif atau tanpa cara-cara paksaan. Begitulah bagaimana ideologi dianggap sebagai praktik tanpa melihat adanya batas-batas baik terhadap semua aspek kehidupan maupun historis kita (Fiske, 2017, h.240-245). Dalam teori ideologi, komunikasi dan makna dipandang tidak akan bisa dipahami diluar konteks sosialnya itu sendiri (Fiske, 2017, h.244).

Mitos juga dapat dikatakan konsep-konsep yang ada dan hidup di sebuah lingkungan sosial dan dipercayai oleh mayoritas masyarakat yang hidup dan berinteraksi di lingkungan wilayah tersebut. Salah satu contohnya ialah mitos tentang kecantikan. Di beberapa negara, masyarakatnya percaya bahwa perempuan yang cantik ialah yang bertubuh langsing dan berkulit putih mulus tanpa jerawat atau bekas luka. Namun di negara lain, konsep mitos tentang kecantikan yang dipercayai oleh masyarakatnya akan berbeda. Hal tersebut bergantung dengan pengetahuan serta pengalaman sosial budaya yang negara-

negara tersebut miliki. Maka dari itu, mitos yang dipercaya oleh masyarakat tiap daerah maupun tiap negara itu akan berbeda, karena pengetahuan dan pengalaman sosio kulturalnya pun berbeda-beda.

Tidak ada mitos yang berlaku secara universal, karena mitos bergantung kepada kebudayaan yang ada. Jika ada mitos dominan yang berlaku di suatu daerah, maka akan ada pula kontra mitosnya. Salah satu contohnya adalah ilmu sebagai kontramitos yang kuat menentang mitos dominan. Kita adalah bentuk dari kebudayaan berbasis ilmu. Mitos dominan yang terbentuk tentang ilmu adalah kemampuan manusia untuk menyesuaikan alam dengan kebutuhan, standar hidup, keamanan, dan keberhasilan hidup kita. Ilmu dipandang objektif, benar, dan baik. Sedangkan kontra mitosnya memandang ilmu menjadi sesuatu yang kukuh, sebuah kejahatan, serta tidak memahami dan menghormati alam. Namun dalam kebudayaan populer, dua mitos tentang ilmu itu direpresentasikan dengan baik. Seperti pada sisi faktual televisi, berita, tayangan faktual, dan dokumenter cenderung memperlihatkan sisi mitos dominan dari ilmu. Sedangkan sinema atau cerita fiksi di televisi menggambarkan ilmu dengan cara kebalikannya (Fiske, 2017, h.124-125).

Barthes menekankan aspek lain dari mitos adalah sisi dinamisnya. Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa mitos dapat berubah sehingga dapat memenuhi kebutuhan perubahan nilai-nilai kultur di mana mitos menjadi bagian dari kebudayaan tersebut. Mitos

dan konotasi merupakan cara utama di mana tanda-tanda berfungsi dalam tatanan kedua pertandaan. Tatanan tersebut adalah tatanan tempat berlangsungnya interaksi antara tanda dengan penggunanya atau budayanya yang aktif (Fiske, 2017, h.125-126). Maka dapat dikatakan bahwa pada tatanan pertama denotasi dan konotasi lebih ke sistem, apa yang digambarkan dan bagaimana cara menggambarannya dengan tanda-tanda, sedangkan saat konotasi bertemu dengan mitos di tatanan kedua adalah bagaimana tanda-tanda tersebut berinteraksi atau berhubungan dengan kebudayaan yang aktif dipercayai yang nantinya akan dapat dimaknai secara utuh.

6. Stigma Sosial Terhadap *Mental Illness* Di Korea Selatan

Stigma dapat didefinisikan sebagai tanda-tanda yang diekspos atau ditunjukkan terkait dengan status moral yang dianggap buruk atau suatu hal yang dianggap tidak biasa (Goffman, 1986, h.1). Maka stigma juga berarti ciri negatif yang didapat individu saat tanda-tanda dalam dirinya tidak sesuai dengan konsep individu lainnya. Berdasarkan objeknya, terdapat tiga jenis stigma, yaitu stigma terhadap tubuh (cacat fisik), stigma terhadap karakter (cacat karakter atau individu yang dianggap memiliki kemauan lemah atau nafsu yang tidak wajar misal gangguan mental, homoseksual, dll), dan yang terakhir stigma terhadap garis keturunan (suku, ras, agama, bangsa) (Goffman, 1986, h.4).

Berdasarkan sumber munculnya stigma, dapat dibagi menjadi dua, yaitu *self stigma* atau stigma diri dan *public stigma* atau stigma sosial. Stigma sosial sendiri berarti keyakinan dan perilaku negatif oleh masyarakat atau komunitas yang ditujukan seseorang atau beberapa individu karena mereka dianggap tidak sesuai dengan konsep sosial masyarakat tersebut. Orang dengan gangguan mental atau *illness* adalah salah satu objek yang sering mendapat berhubungan dengan stigma sosial. Penyebabnya ialah orang dengan *mental illness* yang memiliki gejala kecemasan berlebih, halusinasi, atau *mood swing* sering dianggap tidak dapat beradaptasi dengan lingkungan, ditambah lagi kesalahpahaman masyarakat terhadap *mental illness* itu sendiri. Dilihat dari sudut pandang stigma sosial, orang dengan *mental illness* sering mendapatkan stereotip atau harapan negatif dari masyarakat (Michaels, Corrigan, dkk, 2012, h.184-185)

Stigma sosial terhadap orang dengan *mental illness* di Korea Selatan dipengaruhi oleh beberapa faktor sehingga sebagian besar masyarakat Korea Selatan memandang negatif orang dengan *mental illness*. Salah satu faktor utamanya ialah aliran kepercayaan Konfusianisme yang dianut dan sudah menjadi bagian dari kebudayaan Korea Selatan. Dalam aliran Konfusianisme, terdapat nilai-nilai dasar yang menganggap bahwa gangguan mental merupakan kelemahan pribadi yang tidak dapat diobati (Zhang, Sun, dkk, 2020, h.9). Dalam aliran Konfusianisme juga mengutamakan hubungan keluarga dengan

aturan bahwa anak-anak harus menurut dan mewujudkan harapan-harapan orang tua tanpa mempedulikan apakah itu akan merusak kondisi kesehatan mental mereka. Hal tersebut seperti roda yang terus-menerus terjadi. Sehingga jika tuntutan tersebut tidak terwujud dan anggota keluarga mentalnya mengalami gangguan akan dianggap lemah dan tidak patuh terhadap orang tua (Liu, 2020, h.4). Hal-hal terkait kebudayaan yang diamini masyarakat Korea Selatan itu lah yang membentuk stigma sosial bahwa orang di Korea Selatan yang menderita *mental illness* dianggap sesuatu yang memalukan atau aib.

Stigma sosial yang diberikan oleh masyarakat Korea Selatan terhadap orang dengan *mental illness* dapat dilihat dari beberapa tindakan atau reaksi yang mereka berikan. Beberapa contohnya ialah, orang yang memiliki *mental illness* akan sulit memiliki pekerjaan atau ditolak karena dianggap tidak normal, selain itu masyarakat juga akan memandang buruk keluarga dari orang yang menderita *mental illness* karena salah satu anggota keluarganya yang mentalnya terganggu dianggap sebagai kesalahan, kegagalan, dan buruknya keturunan keluarga tersebut. Anggapan lainnya yang muncul di masyarakat Korea Selatan terhadap orang dengan *mental illness* adalah memiliki karakter moral yang buruk, masalah spiritual, bermasalah dengan keluarga, dianggap seperti orang buangan, maupun dianggap memiliki reputasi buruk (Ran., Hall., dkk, 2021, h.8-10)

F. Kerangka Berpikir



Gambar 1. 5 Bagan Kerangka Berpikir

(Sumber: dokumen pribadi)

Film merupakan salah satu media massa yang di dalamnya memuat konstruksi dari realitas-realitas sosial yang terjadi di masyarakat. Termasuk salah satunya adalah drama Korea Selatan berjudul “*It’s Okay to Not Be Okay* (2020)” yang didalamnya memuat konstruksi realitas sosial berupa stigma sosial masyarakat Korea Selatan terhadap orang dengan *mental illness*. Guna melihat bagaimana sebuah konstruksi realitas sosial tersebut dalam sebuah media massa yang pada kali ini berupa film drama, maka digunakan analisis semiotika milik Roland Barthes. Dalam analisis semiotika milik Roland Barthes, terdapat tiga tahapan analisis, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Pada tahap pertama yaitu denotasi akan melihat apa yang dimuat dalam sebuah *scene*, kemudian tahap kedua yaitu konotasi akan melihat bagaimana *scene* tersebut diambil, kemudian pada tahap mitos akan melihat bagaimana penggambaran tersebut

diakutkan dengan keadaan sosial budaya yang dimiliki dan dipercaya oleh masyarakat Korea Selatan.

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jika melihat dari apa yang akan dikaji, jenis penelitian yang digunakan kali ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Bogdan & Taylor (dalam Sujarweni, 2014) adalah salah satu prosedur penelitian yang hasilnya berupa data deskriptif seperti ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Penelitian kualitatif memiliki tujuan utama untuk memahami fenomena maupun gejala sosial yang dimuat dalam bentuk penggambaran dan pemaparan secara jelas terkait fenomena maupun gejala sosial tersebut.

2. Metode Penelitian

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian kali ini adalah metode analisis isi dengan pendekatan semiotika. Metode analisis isi adalah sebuah metode yang digunakan untuk menganalisis dokumen berbentuk tertulis maupun rekaman dengan mengidentifikasi secara sistematis dan objektif terhadap pesan atau data informasi di dalam konteksnya masing-masing (Yusuf, 2017). Peneliti memilih analisis isi dengan pendekatan semiotika dikarenakan fokus dari penelitian ini melihat konstruksi stigma sosial masyarakat Korea Selatan terhadap orang dengan *mental illness* yang terdapat dalam drama “*It’s Okay to Not Be Okay* (2020)”. Maka, pada proses analisis penelitian ini akan

melihat data informasi dalam beberapa potongan adegan drama yang mengonstruksikan stigma sosial masyarakat Korea Selatan terhadap orang dengan *mental illness*.

3. Objek Penelitian

Objek yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebuah drama Korea Selatan yang berjudul “*It’s Okay to Not Be Okay* (2020)”. Drama ini rilis pada tahun 2020 yang ditayangkan di stasiun TV Korea Selatan yaitu TVN dan aplikasi layanan *streaming* Netflix.

4. Sumber Data

Pada penelitian ini, menggunakan dua sumber data, yaitu:

a. Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang dapat langsung memberikan data kepada peneliti yang membutuhkan (Sugiyono, 2013. H.137). Pada penelitian ini, yang menjadi sumber data primer adalah beberapa potongan adegan atau *scenes* di dalam drama Korea Selatan yang berjudul “*It’s Okay to Not Be Okay* (2020)”.

b. Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data yang dibutuhkan oleh peneliti, misalnya data-data yang didapatkan melalui dokumen (Sugiyono, 2013, h.137). Sumber data sekunder pada penelitian ini diantaranya buku-buku terkait teori, jurnal-jurnal, dan media berita daring.

5. Teknik Pengumpulan Data

Cara yang peneliti gunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah studi dokumen. Studi dokumen adalah proses pengumpulan data kualitatif dalam bahan yang berupa dokumentasi, seperti surat, catatan harian, arsip foto, bahan dokumenter, otobiografi, klipping, dan sebagainya (Sujarweni, 2014, h. 33).

a. Unit Analisis

Unit analisis data ialah sebuah komponen yang terdapat pada penelitian, yang di mana berkaitan dengan penentuan pada kasus penelitian. Sehingga dalam melakukan penelitian, peneliti dapat menangkap fenomena maupun objek guna mendapat data yang valid. Karena data penelitian seharusnya dapat mewakili apa yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian, maka seorang peneliti dapat memilih data logis yang kiranya dapat menjawab pertanyaan tersebut (Yin, 2003, h.30-35). Berdasar hal tersebut, peneliti memilih beberapa potongan adegan yang akan dianalisis yang dinilai dapat menjawab pertanyaan rumusan masalah. Dari keseluruhan drama tersebut yang berjumlah enam belas episode, peneliti hanya akan memilih beberapa potongan adegan saja untuk nantinya diteliti. Sebelumnya peneliti sudah menyusun unit analisis untuk menentukan kriteria adegan atau *scenes* mana yang akan dipilih. Kriteria tersebut diantaranya:

- Adegan tersebut memperlihatkan interaksi antara masyarakat umum atau individu-individu yang saling berinteraksi dalam suatu lingkungan sosial (Gischa, 2021) maupun orang terdekat

salah satunya keluarga dengan orang yang mengalami *mental illness*. Masyarakat umum yang dimaksud di sini adalah setiap individu-individu yang saling berinteraksi dengan seseorang yang mengalami *mental illness* dalam lingkungan sosialnya.

- Adegan tersebut memperlihatkan tindakan atau perilaku negatif masyarakat umum terhadap orang dengan *mental illness*.

Berdasarkan kriteria tersebut, ditemukan beberapa *scenes* atau potongan adegan yang nantinya akan diteliti. Daftar *scenes* tersebut dapat dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. 1 Daftar potongan adegan yang akan dianalisis

No	Episode	Menit	Kejadian
1	Episode 1	03.45-04.19	Tokoh Sang Tae yang memiliki gangguan mental autisme mengalami serangan panik, namun semakin dibentak oleh sang guru
2	Episode 1	04.25-04.53	Guru mengutarakan bahwa Sang Tae terlalu merepotkan dengan kondisinya dan sebaiknya dipindahkan ke pusat kesejahteraan sosial.
3	Episode 2	34.04-34.52	Tokoh Sang Tae dijambak, mengalami serangan panik, namun malah dianggap aneh dan menakutkan
4	Episode 2	36.28-36.47	Tokoh Sang Tae dicap bodoh dan yang menjambaknya enggan minta maaf. Lalu ada seorang ibu yang mengutarakan “ada orang gila mengganggu anakku” merujuk pada Sang Tae.
5	Episode 3	1.07.32-1.09.57	Tokoh Kwon Gi Do yang mengalami gangguan mental Maniak mengunjungi ayahnya saat berkampanye politik dan mengakui ia “gila”. Sang ayah kaget dan mengalami serangan jantung karena malu mengakui itu anaknya.
6	Episode 4	04.55-	Saat tokoh Nam Ju Ri sebagai perawat RSJ

		06.15	meminta salah satu anggota keluarga Kwon Gi Do untuk ikut ke RSJ, semua keluarganya menolak karena malu. Kemudian, Ibu dari Kwon Gi Do menamparnya dan mengutarakan bahwa ia malu memiliki anak dengan gangguan jiwa dan menyesal mengapa anak seperti itu harus lahir dari rahimnya.
7	Episode 8	11.30-12.05	Ko Moon Young yang menderita anti-sosial menerima komentar jahat di internet atas kondisinya.
8	Episode 8	1.05.24-1.06.28	Suami dari tokoh Ah Reum mengatakan “banyak sekali jalang gila di sini” saat mengunjungi istrinya di RSJ.

(Sumber: Olahan Peneliti)

b. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan teknik analisis semiotika milik Roland Barthes. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa fokus analisis semiotika Roland Barthes adalah menganalisis petanda dan penanda dalam tatanan denotasi, konotasi dan mitos. Maka pada analisis data yang penulis lakukan, akan melalui beberapa tahapan, di antaranya:

1. Mengumpulkan data berupa potongan adegan yang sesuai dengan unit analisis yang sudah peneliti susun sebelumnya.
2. Menjelaskan data tiap adegannya dengan analisis makna denotasi (fokus melihat para tokoh, ekspresi, objek yang ada, dialog para pemain, *angle* pengambilan gambar, latar belakang kegiatan, latar belakang music atau *background music* dan tanda-tanda yang nampak lainnya) dan konotasi (petanda dalam denotasi akan menjadi penanda dengan pemaknaan lebih luas

yang akan berhubungan dengan mitos yang berlaku di masyarakat).

3. Menafsirkan data analisis untuk melihat mitos yang ada dalam tiap adegan.
4. Menarik kesimpulan dari hasil analisis denotasi, konotasi, dan mitos terkait adegan yang mengontruksikan stigma sosial masyarakat Korea Selatan terhadap orang dengan *mental illness* dalam Drama Korea “*It’s Okay to Not Be Okay* (2020)”.

