BAB II LANDASAN TEORI

# Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan penulis tidak dapat dipisahkan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan sebagai studi komparatif. Penulis juga mengacu pada studi sebelumnya untuk melengkapi ide. Penelitian sebelumnya dengan judul yang sama dengan judul peneliti ditemukan oleh penulis dalam penyelidikan sebelumnya. Namun, penulis mengutip lebih banyak sumber dalam upaya untuk melengkapi hipotesis penulis dan bahan penelitian.

Tabel II.1 Penelitian Terdahulu

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Peneliti | Judul | Teori | Metode | hasil | Persamaan dan Perbedaan |
| 1 | Sirina Olimpia, Alifiah Nurachm ana, Indra Perdana, Yuliati Eka Asi, Ibnu Yustiya Ramadha n | Analisis Semiotik Dalam Film Kkn Desa Penari Karya Awi Suryadi Dan Implikas inya Dalam Pembela jaran Bahasa Indonesi a | Roland Barthes | Kualitatif | Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa  (1) Wujud penanda dalam film KKN Desa  Penari ini terdapat 19 data (2) wujud dan makna petanda dalam film KKN Desa Penari ini terdapat  19 data (3) pemaknaan Mitos dalam film KKN Desa Penari ini terdapat 17 data  dan (4) Implikasi dalam penelitian ini disesuaikan dengan kompetensi dasar 3.16 dan 4.16 pada SMP kelas | Persamaan penelitian Sirina Olimpia, Alifiah Nurachmana, Indra Perdana, Yuliati Eka Asi,  Ibnu Yustiya Ramadhan dengan penelitian ini adalah kajian  pembahasan secara umum tentang analisis film dan menggunakan metode kualitatif. Sedangkan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian Sirina Olimpia, Alifiah Nurachmana, Indra |

5

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  | VIII di semester ganjil. | Perdana, Yuliati Eka Asi,  Ibnu Yustiya Ramadhan Yaitu dari segi judul, teori, dan  film yang diteliti. |
| 2 | Muhamad Anwar Lubis | ANALIS IS SEMIO TIKA FILM THIRTE EN REASO NS WHY SEASO N 4  (Studi Semiotik a Anxiety Disorder pada serial drama Thirteen Reasons Why Season 4 Episode 3 Di Netflix) | Ferdinan d de Saussure | Kualitatif | Penelitian ini fokus pada pemaknaan pesan tentang anxiety disorder dari karakter Clay Jensen yang terkandung dalam serial drama Thirteen Reasons Why Season 4.  Dalam pembahasan nya, disusun beberapa rumusan masalah, yaitu: bagaimana unsur anxiety disorder yang terdapat pada episode 3 serial ini dan bagaimana Signifier dan Signified dari anxiety disorder pada episode 3 serial ini. | Persamaan penelitian Muhammad Anwar Lubis dengan penelitian ini adalah kajian pembahasan secara umum tentang analisis film dan menggunakan metode kualitatif dan menggunakan teori Ferdinand de Saussure.  Sedangkan perbedaan Muhammad Anwar Lubis dengan penelitian ini adalah dari segi judul dan objek atau film yang diteliti. |
| 3 | Salma Bagu 1, Debby D. V.  Kawengia n, Lingkan  E. Tulung | Analisis Semiotik a Pesan Pesan Moral Pada Tayanga n Serial Film Layanga n Putus Tentang Perselin gkuhan | Teori semiotik a milik Charles Sanders Peirce | Kualitatif dengan metode analisis semiotika | Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya 13 pesan  moral dalam film ini yang dikelompokan menggunakan segitiga makna berdasarkan Representamen, Objek dan Interpretant terdapat di film tersebut yaitu Hilangnya kepercayaan satu sama lain, tidak | Persamaan penelitian Muhammad Anwar Lubis dengan penelitian ini adalah kajian pembahasan secara umum tentang analisis film dan menggunakan metode kualitatif. Sedang perbedaan yaitu dari segi teori serta judul penelitian. |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  | menunjukkan rasa marah kepada suami pada anaknya, walaupun sudah menikah kita tetap membutuhkan sahabat, kita harus mengambil pelajaran bahwa setiap pasangan suami istri saat bertengkar jangan di depan anak-anak karena hal itu bisa menyakiti perasaan mereka dan juga psikis nya. |  |

# Landasan Teori

* + 1. **Komunikasi Masa**

Pesan yang disampaikan melalui media massa secara sederhana disebut sebagai komunikasi massa, Bitner dalam Rakhmat (2011: 186). Istilah massa mengacu pada jumlah besar dari apa pun orang atau produk, sedangkan “komunikasi” mengacu pada pengiriman dan penerimaan pesan. Menurut Morrisan (2013:6), Janowitz mendefinisikan komunikasi massa sebagai institusi dan teknik dimana kelompok dilatih untuk menggunakan teknologi untuk menyebarkan simbol kepada audiens yang tersebar luas dan heterogen.

Secara teknis, komunikasi massa memiliki empat ciri utama: (1) tidak langsung, artinya harus melalui media teknis, (2) satu arah, artinya tidak ada interaksi antar peserta komunikasi (komunikan), (3) komunikasi massa bersifat bersifat terbuka, artinya ditujukan kepada publik yang tidak terbatas dan anonim, dan (4) memiliki publik yang tersebar secara geografis. Rakhmat, Elizabeth-Noelle Nouman (2011:187). Menurut Sean MacBride (1980), sebagaimana dikutip oleh (Cangara, 2008:63), komunikasi massa tidak dapat didefinisikan hanya sebagai berbagi berita dan pesan, tetapi juga sebagai tindakan individu dan kelompok

termasuk pertukaran data, fakta, dan ide. Akibatnya, komunikasi massa dapat bermanfaat yaitu sebagai berikut:

* + - 1. Informasi

Kegiatan mengumpulkan dan menyimpan data, fakta dan pesan, pemikiran dan komentar. Sehingga masyarakat dapat mengetahui apa yang terjadi di sekitarnya, baik dalam skala regional, nasional, maupun dunia.

* + - 1. Sosialisasi

Menyediakan dan mengajarkan sains sebagai individu beroperasi sesuai dengan nilai-nilai saat ini dan sebagai anggota masyarakat yang efektif.

* + - 1. Motivasi

Mendorong individu untuk mengikuti perkembangan orang lain dengan cara membaca, melihat, dan mendengar tentang hal tersebut di media.

* + - 1. Bahan diskusi

Berikan fakta sebagai bahan percakapan untuk mencari kesepakatan tentang perbedaan pendapat tentang masalah yang mempengaruhi banyak orang.

* + - 1. Pendidikan

Memperluas kesempatan pendidikan baik untuk pendidikan formal maupun non formal, serta meningkatkan kualitas penyajian informasi yang menghibur dan luar biasa.

* + - 1. Budaya

Media massa menyebarkan hasil budaya melalui pertukaran program siaran radio dan televisi, serta bahan tertulis seperti buku dan publikasi lainnya. Pertukaran ini akan memungkinkan lebih banyak inovasi untuk meningkatkan budaya nasional masing-masing negara, serta meningkatkan hubungan kerjasama bilateral.

* + - 1. Hiburan

Media telah menyita banyak waktu luang orang-orang dari segala usia dengan menjadi sumber hiburan di rumah. Estetika karakteristik, seperti yang dinyatakan dalam bentuk lagu, lirik, dan suara, serta visual dan bahasa, menempatkan individu pada setting di mana mereka dapat menikmati kesenangan serta kebutuhan esensial lainnya.

* + - 1. Integrasi

Saat ini, banyak pemerintah di seluruh dunia diguncang oleh persaingan kepentingan. Karena keragaman etnis dan ras, komunikasi satelit tersebut dapat digunakan untuk menjembatani kesenjangan tersebut dan memupuk serta meningkatkan persatuan nasional.

Definisi Janowitz dengan jelas menyatakan bahwa komunikasi massa terdiri dari berbagai alat dan teknologi yang melaluinya orang-orang diajarkan untuk menggunakan teknologi untuk berkomunikasi dengan orang-orang yang besar dan beragam. Sebagai contoh, perhatikanprogram film Barxolid, yang merupakan produk komunikasi audio dan video yang diproduksi media digital.

# Media Massa

Media massa adalah metode komunikasi yang diarahkan pada khalayak yang tersebar, beragam, dan anonim dalam jumlah besar melalui media cetak atau elektronik, sehingga memungkinkan pesan informasi yang sama diterima secara bersamaan dan pada waktu yang sama. Ungkapan media massa berasal dari istilah bahasa Inggris mass media. Cara lain untuk mendefinisikan media massa adalah komunikasi melalui penggunaan fasilitas atau teknologi yang dapat menjangkau sebanyak mungkin orang dan wilayah. Karena sifatnya yang mendalam, komunikasi massa tidak akan lepas dari masyarakat.

Media digunakan untuk komunikasi massa dan penyampaian pesan. Dalam masyarakat, media merupakan sumber kontrol, manajemen, dan alat inovatif yang ampuh yang dapat digunakan sebagai pengganti kekuatan atau sumber daya lainnya. Media massa didefinisikan sebagai media di mana pesan yang sama disebarluaskan secara bersamaan oleh pengirim terpusat. Jika medianya adalah televisi, maka pemirsa atau penerimanya jutaan. Definisi lain dari media massa adalah alat atau fasilitas yang telah dilembagakan dan digunakan untuk menyebarluaskan pesan kepada kelompok masyarakat yang besar, seperti televisi, radio, film, dan surat kabar (Dedi Kurnia Syah Putra, 2011: 2).

Media dapat menjadi sumber informasi yang mendominasi yang diserap oleh publik untuk memperoleh citra dan gambaran tentang realitas sosial, baik secara individu maupun kolektif, dimana media menawarkan nilai-nilai dan penilaian normatif yang dibaurkan dengan berita dan hiburan. Menurut argumentasi di atas, media massa sepenuhnya tergantung dan dipengaruhi oleh tingkat pendidikan dan pemahaman seseorang. Tugas utama media adalah menyebarkan informasi kepada publik, dan setiap materi yang diberikan harus akurat, faktual, menarik, jujur, berimbang, relevan, dan bermanfaat. Akibatnya, informasi publik harus mentransfer pengetahuan dan mendidik. Program film Barxolid sendiri merupakan bentuk produk media massa berbentuk Web-TV atau film yang diciptakan agar tersampaikan nya pesan-pesan yang terkait dengan tema dan alur cerita nya kepada khalayak.

# 2.2.3. Film

Film menyampaikan informasi dengan menyajikan lebih dari sekadar visual dan musik, mereka juga sering digunakan untuk menyampaikan pesan penting yang ingin disampaikan oleh komunikator kepada khalayak luas (Ardiyanto, 2009). Tanda-tanda tertentu digunakan untuk mengungkapkan pesan-pesan ini. Menurut Mudjiono (2011), film dapat diartikan sebagai materi visual yang ditampilkan pada layar besar. Film adalah karya kreatif yang menggunakan tingkat seni tinggi untuk memenuhi imajinasi penonton.

Menurut UU 8/1992, film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa yang dirancang sesuai prinsip sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, atau bahan produksi teknologi lainnya. penemuan dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimia, proses elektronik, atau proses lain, dengan menggunakan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau disebarkan. Singkatnya, sinema adalah karya seni dalam bentuk video. Film berkembang seiring semakin banyak orang membuat film, terutama di kalangan generasi muda. Itu ditandai dengan munculnya optimisme sineas muda dalam berkarya. Namun seiring dengan maraknya film, ada juga film yang mengumbar seks, kriminalitas, dan kekerasan. Hal inilah yang kemudian melahirkan berbagai kajian tentang komunikasi massa. Sayangnya, perkembangan awal studi komunikasi seringkali berputar-putar studi tentang dampak media massa (Sobur, 2004). Ada beberapa ciri yang harus ada dalam sebuah film. Aspek-aspek film yang tercipta selama proses produksi adalah sebagai berikut:

1. Produser

Mengendalikan penganggaran, konsep, dan segala hal lain yang berkaitan dengan produksi film.

1. Sutradara

Mengarahkan pembuatan film, memutuskan apa yang akan dilihat penonton, dan mengatur perilaku di depan kamera. Postur dan gerakan ditentukan oleh akting dan bahasa, yang semuanya merupakan karya seorang sutradara tunggal.

1. Skenario

Menjadi landasan sebuah film, dengan percakapan antar bagian, latar, waktu, lokasi, dan suasana hati, serta tata cara pembuatan film.

1. *Photography Director*

Adalah orang yang bertugas mengambil foto dan bekerja sama dengan sutradara untuk menentukan jenis pemotretan, jenis lensa, bukaan kamera, mengatur lampu untuk efek cahaya, melakukan framing, dan menentukan susunan objek yang akan direkam.

1. *Artistic Director*

Bertugas mengatur setting/latar tempat dan periode sesuai dengan konsep naskah

1. *Sound Engineer*

Bertanggung jawab atas audio atau suara dari pemeran antar percakapan. Ini kemudian akan diintegrasikan ke dalam satu jalur suara dan disinkronkan dengan jalur gambar.

1. *Music Arranger*

Bertugas mengaransemen musik apa saja yang sesuai untuk mencerminkan latar belakang aksi dalam film.

1. Aktor

Bertugas memerankan karakter yang diproduksi untuk film, seorang aktor harus dapat menyesuaikan karakternya sesuai dengan gambaran sutradara tentang karakter yang ingin ia perankan.

1. Redaktur

Bertugas mengorganisasikan hasil pemotretan menjadi rangkaian cerita berdasarkan konsep.

1. Editor

Bertugas menyusun hasil shooting sehingga membentuk rangkaian cerita. Editor bekerja dibawah pengawasan sutradara tanpa mematikan kreatifitas, sebab kerja editor berdasarkan konsepsi.

Aspek-aspek yang disebutkan di atas berdampak pada keberhasilan produksi sebuah film. Membuat film melibatkan banyak kolaborasi, departemen membutuhkan komunikasi yang baik antar tim. Program film Barxolid juga memberikan pengaruh yang signifikan bagi penonton dalam hal isu remaja yang digambarkan dalam serial ini. Serial ini tentu saja berpotensi menarik perhatian banyak penonton karena adanya kesinambungan antara satu aspek dengan aspek lainnya.

# Film Barxolid

Dalam program film Barxolid ini menceritakan seorang remaja yang mahir dalam dal memainkan alat musik dan menyanyi. Mencoba peruntungan untuk terjun di dunia media sosial dengan membuat konten musik. Seorang remaja selalu membuat kontennya di kamar tempat tidurnya. Dengan konten musiknya tersebut banyaknya masyarakat yang menyukainya, khususnya teman-temannya. Suatu ketika terdapat satu komentar dari netizen yang bernada kasar. Awalnya seorang remaja ini tidak menghiraukannya, namun setiap membuat konten terbaru mulai banyak komentar-komentar yang tidak pantas, bahkan bernada rasis. Mentalnya mulai terganggu dan selalu dihantui dengan kalimat-kalimat cacian dan makian dari netizen yang membuatnya depresi berat.

# Semiotika

Semiotika yang ditawarkan dalam film seringkali menjadi daya pikat utama penonton untuk lebih mendalami pesan moral yang disampaikan. Analisis semiotika dalam sinema jarang sekali dilakukan dengan sangat baik (Rifa Alya, 2020). Tanda-tanda tertentu digunakan untuk mengungkapkan pesan-pesan ini. Semiotika mengacu pada indikasi yang muncul dalam sebuah adegan, dialog, atau pengaturan plot. Kompleksitas semiotika dalam sinema dapat dilihat dari bagaimana sistem tanda digunakan dan ditampilkan dalam sebuah film. Berdasarkan indikator-indikator yang ingin digambarkan oleh penulis cerita, tidak banyak refleksi visual dari budaya tersebut yang merambah.

Penggunaannya adalah sistem semiotika yang paling signifikan dalam film yaitu tanda-tanda ikonik digunakan untuk mendefinisikan apa saja yang dimaksudkan untuk disampaikan kepada khalayak. Penggunaan tanda-tanda ikonik dalam film mengisyaratkan sebuah pesan kepada penonton, dan setiap isyarat yang diterima akan berbeda, namun jika kisah yang disajikan benar-benar telah menghasilkan satu makna utama dalam hal ini makna cerita yang digambarkan (Sobur, 2003: 128). Semiotika, sering dikenal sebagai semiologi, adalah kata ilmiah. Semiologi lebih umum digunakan di Eropa, tetapi semiotika lebih umum digunakan oleh ilmuwan Amerika. Nama ini berasal dari kata Yunani Seemion, yang berarti 'tanda' atau 'tanda' dalam bahasa Inggris, dan mengacu pada studi tentang sistem tanda seperti bahasa, kode, sinyal, dan sebagainya. Semiotika dianggap sebagai ilmu tentang tanda atau simbol. Studi tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya dalam komunikasi, termasuk cara kerjanya, hubungannya dengan sinyal lain, penyampaiannya dan penerimaannya oleh orang yang menggunakannya (Vera, 2015:2).

Mengacu kepada pernyataan dari Sobur, pada film Barxolid memiliki sistem semiotika pada film dimana ini memiliki tanda tanda ikonis yang mengisyaratkan pesan kepada khalayak seperti frame yang diapit oleh cinebar dan cenderung berwarna gelap pada saat scene Yuga tidak bisa mengontrol dirinya sendiri. Sedangkan pada saat scene Yuga live streaming frame akan melebar dan berubah menjadi warna cerah. Hal-hal tersebut tentu memiliki arti yang mengisyaratkan sesuatu kepada para penonton.

# Pendekatan Semiotika menurut Ferdinand De Saussure

Dalam *Course in General Lingustics*, Ferdinand de Saussure (1857-1913) mendefinisikan semiotika sebagai "ilmu tentang peran tanda dalam kehidupan sosial". Istilah tersebut mengandung arti suatu hubungan, yang jika indikasi itu lazim dalam kehidupan bermasyarakat. Ada sistem tanda dan sistem sosial (keduanya saling berhubungan). Dalam konteks ini, Saussure membahas norma sosial (konvensi sosial yang mengontrol penggunaan

tanda secara sosial, yaitu pemilihan kombinasi dan penggunaan tanda dengan cara tertentu sehingga memiliki makna dan nilai sosial) (Alex Sobur, 2016: 7).

Perdebatan utama teori Saussure yang paling signifikan adalah gagasan bahwa bahasa adalah sistem tanda dan bahwa setiap tanda terbentuk dari dua unsur, yaitu penanda (*signifer*) dan petanda (*signified*).

* + - 1. Penanda (*signifer*) adalah suatu kesatuan yang terdiri dari petanda dan gagasan.

Penanda adalah "suara yang bermakna" atau "coretan yang bermakna" dengan kata lain. Oleh karena itu, penanda adalah bagian material dari bahasa apa yang dikatakan atau didengar, serta apa yang ditulis atau dibaca. Penanda adalah gambaran mental, gagasan, atau konsep (Bertens, 2001:180; Sobur, 2013:46).

* + - 1. Petanda (*signified*) adalah komponen berwujud dari Tanda dapat berupa teks, gambar, atau suara. Sedangkan yang bertanda melukiskan ide mutlak yang mirip dengan tanda-tanda fisik yang ada. Sedangkan proses signifikansi menunjukkan hubungan antara tanda dan realitas eksternal yang dikenal sebagai referen. Saussure menggunakan "objek" sebagai referensi dan menyebutkannya sebagai komponen dari proses penandaan.

Menurut Saussure, bahasa itu merupakan suatu sistem tanda (*sign*). Suara-suara, baik suara manusia, binatang, atau bunyi-bunyian, bisa dikatakan sebagai bahasa atau berfungsi sebagai bahasa bilamana suara atau bunyi tersebut mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan ide-ide, pengertian-pengertian tertentu. Untuk itu, suara-suaa tersebut harus merupakan bagian dari sebuah sistem konvensi, sistem kesepakatan dan merupakan bagian dari sebuah sistem tanda. Setiap tanda kebahasaan, menurut Saussure, pada dasarnya menyatukan sebuah konsep (*concept*) dan suatu citra suara (*sound image*), bukan menyatakan sesuatu dengan sebuah nama. Suara yang muncul dari sebuah kata yang diucapkan merupakan penanda (*signifier*), sedang konsepnya adalah petanda (*signified*). Dua unsur ini

tidak bisa dipisahkan sama sekali. Pemisahan hanya akan menghancurkan kata tersebut. Ambil saja, misalnya, sebuah kata apa saja, maka kata tersebut pasti menunjukan tidak hanya suatu konsep yang berbeda (*distinct concept*), namun juga suara yang berbeda (*distinct sound*).

Seperti yang dikatakan Saussure, dimana tanda terdiri dari bunyi-bunyian dan gambar, disebut signifier atau penanda, dan konsep dari bunyi-bunyian dan gambar, disebut signified. Pada scene di menit 06:54 sampai 08:40. Dimana Yuga tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, Yuga melampiaskan rasa depresinya dengan melukai dirinya sendiri dan menghancurkan barang-barang yang ada di sekeliling dirinya sambil berteriak. Emosi dan kegelisahan yang tergambar dari kata -kata juga raut muka Yuga disebut signified.

# Kesehatan Mental

Kesehatan mental sangat dipengaruhi oleh masyarakat di mana seseorang tinggal. Apa yang dapat diterima dalam satu budaya mungkin tidak biasa dan menyimpang di budaya lain (Sias, 2006). Menurut Pieper dan Uden (2006), kesehatan mental adalah keadaan dimana seseorang tidak merasa bersalah terhadap dirinya sendiri, memiliki penilaian yang realistis terhadap dirinya sendiri dan dapat menerima kekurangan atau kekurangan dirinya, memiliki kemampuan untuk menghadapi masalah dalam hidupnya, puas dalam kehidupan sosialnya, dan bahagia dalam kehidupannya. Menurut Zakiah Darojad salam Sundari, 2005, kesehatan mental adalah kemampuan seseorang untuk menghindari tanda-tanda penyakit dan gangguan jiwa, menyesuaikan diri, serta memanfaatkan segala potensi dan kemampuan yang ada semaksimal mungkin untuk mewujudkan kebahagiaan. bersama dan mencapai keharmonisan jiwa dalam kehidupan.

Sebaliknya, orang dengan kesehatan mental yang buruk akan memiliki kelainan suasana hati, kemampuan penalaran, dan kontrol emosi, yang dapat mengarah pada perilaku

yang tidak pantas. Masyarakat di Indonesia masih menganggap masalah kesehatan mental kurang penting dibandingkan kesehatan fisik. Masalah mental, di sisi lain, bisa berakibat fatal jika tidak ditangani. Menurut statistik Riset Kesehatan Dasar tahun 2018, jumlah orang yang menderita gangguan kesehatan mental di Indonesia terus meningkat, terutama di kalangan remaja. Sekitar 14.000.000 orang Indonesia berusia 15 tahun ke atas menderita penyakit kesehatan mental seperti kesedihan dan kecemasan.

Masa remaja merupakan masa masa yang rentan karena masa itu merupakan masa peralihan seseorang dari anak - anak menuju dewasa. Sehingga menjadi masa paling rawan untuk seseorang terkena gangguan kesehatan mental. Seperti yang tertera pada hasil Riset Kesehatan Dasar, gangguan kesehatan mental paling banyak dialami oleh remaja yang salah satunya adalah kecemasan atau *anxiety disorder*. Begitupun juga padafilm yang penulis teliti menceritakan tentang seorang remaja berumur 23 tahun bernama Yuga yang mengalami gangguan kesehatan mental yaitu anxiety disorder.

1. *Anxiety Disorder*

Secara umum, gangguan kecemasan (*anxiety disorder*) adalah kondisi mood, mirip dengan depresi, yang sering terjadi bersamaan dengan depresi dan berpotensi memburuk seiring waktu jika tidak segera ditangani. Gangguan kecemasan didefinisikan sebagai perasaan gentar atau takut bahwa sesuatu yang buruk akan terjadi (Nevid et al 2005). Ada beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain kesehatan seseorang, hubungan sosial, ujian, karir, dan masalah lingkungan. Wajar, bahkan adaptif, untuk tidak terlalu peduli dengan bidang kehidupan tersebut. Gangguan kecemasan adalah respons alami terhadap suatu ancaman, tetapi dapat menjadi tidak normal jika jumlahnya tidak sebanding dengan ancaman atau muncul entah dari mana, yaitu jika itu bukan respons terhadap perubahan lingkungan (Nevid et al 2005).

Menurut Melinda dan Jeanne, Masa remaja merupakan fase yang sensitif terhadap *anxiety disorder*. Masa remaja, seperti diketahui, merupakan fase sensitif. Masa remaja merupakan periode perkembangan yang terjadi antara masa bayi dan masa kanak-kanak dewasa dan ditandai dengan perubahan fisik dasar serta perkembangan kognitif dan sosial (Hurlock, dalam Ramadan 2013). Menurut Wenar dan Kerig (2005), jika konsekuensi dari gangguan kecemasan tidak teratasi pada remaja masa depan, gangguan tersebut dapat bertahan hingga dewasa dan menjadi masalah dalam kehidupan individu. Menurut Nevid, dkk 2005 gangguan kecemasan dibagi menjadi 3 yaitu ciri-ciri fisik, ciri-ciri behaviourial, dan ciri-ciri kognitif:

* 1. Ciri-ciri fisik yaitu gelisah, cemas, tangan atau anggota badan gemetar, keringat berlebih, disorientasi, mulut atau tenggorokan kering, kesulitan berbicara, sesak napas, jantung berdebar atau berdebar kencang, suara gemetar, jari atau anggota badan dingin, leher atau punggung kaku.
  2. Ciri-ciri perilaku yaitu perilaku menghindar, perilaku melekat dan dependen, perilaku terguncang.
  3. Ciri-ciri kognitif yaitu khawatir tentang sesuatu, merasa terganggu oleh rasa takut atau ketakutan akan sesuatu yang akan terjadi di masa depan, percaya bahwa sesuatu yang buruk atau mengerikan akan segera terjadi tanpa penjelasan yang jelas, terpaku pada sensasi tubuh, sangat peka terhadap sensasi tubuh, merasa terancam oleh orang atau peristiwa, takut kehilangan kendali, takut tidak mampu menyelesaikan masalah, percaya bahwa dunia akan runtuh, percaya bahwa segalanya tidak mungkin lagi.

Anxiety Disorder memiliki ragam jenis tergantung gejala apa yang dialami oleh si pengidap. Berikut ini merupakan beberapa jenis-jenis dari anxiety disorder dan Diagnostic Criteria nya.

1. PTSD (Gangguan Stres Pascatrauma)

Gangguan stres pascatrauma atau gangguan kecemasan pascatrauma yang sering berkembang pada orang yang mengalami kejadian mengerikan, seperti menjadi korban perampokan, terluka parah, atau berada di tengah skenario yang mengancam jiwa, seperti berada di medan perang. Dalam kebanyakan situasi, orang yang menderita PTSD selalu waspada. Orang-orang yang pernah berada di daerah konflik atau yang menjadi korban perang, misalnya, akan ketakutan saat melihat seragam tentara.

1. Gangguan Panik

Gangguan panik didefinisikan sebagai episode serangan panik berulang yang datang tiba-tiba dan tanpa alasan yang jelas dan dapat terjadi di mana saja dan kapan saja. Sindrom ini dapat terulang kembali dan mengganggu tugas sehari-hari dan hubungan interpersonal. Saat penyakit ini bermanifestasi, penderita biasanya mengalami gejala berat seperti jantung berdebar, sesak napas, keringat dingin, badan lemas dan gemetar, mual, dan pandangan hitam seperti siap pingsan. Karena gangguan kecemasan dapat muncul kapan saja dan di mana saja, penderitanya cenderung menarik diri dari situasi sosial, membatasi aktivitas sehari-hari, dan lebih suka menghabiskan waktu sendirian.

1. OCD (Gangguan Obsesif Kompulsif)

Gangguan obsesif-kompulsif (OCD) adalah sejenis gangguan kecemasan yang ditandai dengan pikiran obsesif yang terus-menerus dan aktivitas berulang yang bertujuan untuk meredakan pikiran obsesif tersebut. Misalnya, mereka sering mencuci tangan karena khawatir tidak bebas kuman. Selain itu, orang yang menderita OCD akan lebih suka mengatur hal-hal dalam pola yang mereka yakini sesuai. Kondisi

kecemasan ini, menurut Organisasi Kesehatan Dunia, lebih sering terjadi di negara-negara industri dan kebanyakan menyerang kaum muda. Meskipun kebanyakan orang menyadari OCD, sangat sulit untuk mengontrol dan dapat terulang kembali kapan saja. Gangguan kecemasan ini sering disertai dengan gangguan seperti gangguan bipolar dan gangguan depresi berat.

1. *Generalize Anxiety Disorder*

*Generalize Anxiety Disorder* adalah salah satu kecemasan ekstrim yang tidak dapat dikendalikan. Orang dengan penyakit ini mungkin mengalami kecemasan bahkan ketika mereka tidak dalam keadaan stres atau tidak melakukan apa-apa. Penyakit ini juga dikenal sebagai kecemasan yang terus-menerus, dan penderitanya mungkin sulit untuk tenang. Meski sulit untuk rileks, orang yang menderita gangguan kecemasan umum hanya bisa merasakan kecemasannya sendiri, tanpa membaginya dengan orang lain.

Seseorang didiagnosis dengan Gangguan Kecemasan Umum jika memenuhi kriteria diagnostik DSM-V, yaitu sebagai berikut:

* 1. Kecemasan atau kekhawatiran yang berlebihan terhadap berbagai aktivitas atau kejadian (seperti aktivitas kerja atau sekolah) yang terjadi hampir setiap hari, sepanjang hari, minimal selama 6 bulan.
  2. Individu mengalami kesulitan mengendalikan kecemasan dan kekhawatiran.
  3. Kecemasan dikaitkan dengan salah satu dari enam gejala yang tercantum yaitu gelisah, lelah, sulit berkonsentrasi atau pikiran kosong, lekas marah, ketegangan otot, dan gangguan tidur.
  4. Kecemasan, kekhawatiran, atau gejala fisik menyebabkan penderitaan atau mengganggu fungsi sosial, kejuruan, atau fungsi penting lainnya.
  5. Gangguan tersebut tidak disebabkan oleh zat yang memiliki pengaruh fisiologis (obat-obatan) atau kondisi medis lain (misalnya hipertiroidisme).
  6. Gangguan tidak dijelaskan lebih baik oleh gangguan jiwa lain (seperti kecemasan pada gangguan panik atau penilaian negatif pada kecemasan sosial atau fobia sosial, kontaminasi atau obsesi lain pada gangguan obsesif-kompulsif, mengingat kejadian traumatis pada gangguan stres pascatrauma, berat badan peningkatan pada anoreksia nervosa, keluhan fisik pada gangguan gejala somatik, atau delusi pada gangguan skizofrenia).

Pada film Barxolid, *scene* di menit 06:15 sampai 09:11. Dimana Yuga tidak bisa mengontrol dirinya sendiri. Selalu dihantui hujatan netizen membuat Yuga melampiaskan rasa depresinya dengan melukai dirinya sendiri dan menghancurkan barang-barang yang ada di sekeliling dirinya, bahkan gitarnya tak luput dari amukan Yuga. Setelah menghancurkan gitarnya, emosi Yuga lambat laun mereda. Dengan kondisi kamar yang berantakan dan tangan yang belumuran darah. Perilaku yang ditunjukkan Yuga tersebut termasuk dalam ciri-ciri fisik dan ciri-ciri kognitif seseorang mengidap Kecemasan menurut Nevid, dkk 2005.

Gambar II. 1 Scene Yuga mulai depresi

 

Gambar II.2

Scene Yuga melampiaskan rasa depresinya

# Kerangka Berpikir

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian tentang perilaku *anxiety disorder* yang terdapat pada film Barxolid. Film merupakan sebuah kisah remaja yang menceritakan tentang kecemasan atau *anxiety disorder* yang dimiliki oleh seorang lelaki bernama Yuga. Penulis disini menggunakan teori semiotika oleh Ferdinand De Saussure dimana menurut Saussure tanda merupakan suatu kesatuan dari penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Petanda adalah dialog, simbol, tanda, dan lambang yang memiliki makna, sedangkan penanda adalah aspek material dari dialog, simbol, tanda, dan lambang.

Kerangka Berpikir

