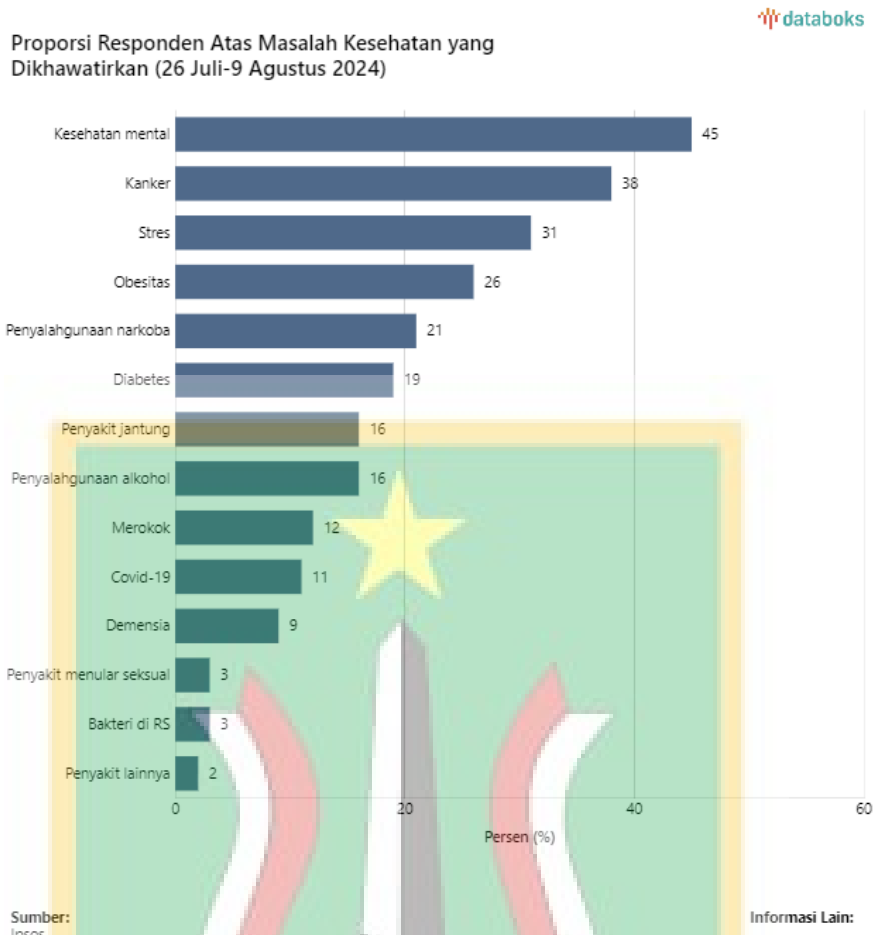
BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan masa penting yang sangat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional dalam kesejahteraan mental setiap individu. Kesehatan mental remaja dipengaruhi beberapa faktor, semakin banyak faktor risiko yang dihadapi semakin besar juga potensi dampaknya terhadap kesehatan mental mereka. Beberapa faktor yang dapat menyebabkan stress selama masa remaja adalah menghadapi tekanan untuk menyesuaikan diri dengan kelompok teman sebaya yang menimbulkan rasa cemas dan tidak nyaman. Kecemasan merupakan kondisi emosional yang tidak menyenangkan yang ditandai oleh perasaan yang sering kali tidak jelas sumber atau penyebabnya dengan melibatkan ketegangan, ketakutan dan khawatir (Dayani, 2015). Pada kehidupan remaja, kecemasan sering berkaitan dengan tekanan sosial, tuntutan akademis, serta perubahan fisik dan emosional yang sedang dialami.

Menurut *World Health Organization* (WHO) pada tahun 2021 (dalam Casares 2024), diperkirakan sekitar 3,6% remaja berusia 10-14 tahun dan 4,6% remaja berusia 15-19 tahun mengalami kesehatan mental gangguan kecemasan. Sementara itu, depresi diperkirakan terjadi pada 1,1% remaja berusia 10-14 tahun dan 2,8% remaja berusia 15-19 tahun. Depresi dan kecemasan menjadi gejala yang serupa, seperti perubahan suasana hati yang cepat dan tidak terduga. Kondisi ini dapat menjadi dampak besar pada kehidupan remaja, termasuk ketidakhadiran di sekolah, kesulitan dalam menyelesaikan tugas sekolah, penarikan diri dari interaksi sosial, hingga menyebabkan peningkatan risiko depresi berat dan kecenderungan bunuh diri pada remaja.



Gambar 1. 1 Data Kesehatan Yang Paling Dikhawatirkan Dunia

Sumber: Databooks.katadata

Menurut *Ipsos Health Service Report 2024* (dalam, databooks.katadata) kesehatan mental telah menjadi salah satu masalah kesehatan paling utama yang mengkhawatirkan masyarakat global. Berdasarkan temuan survei tersebut, sebanyak 45% responden dari 31 negara menyatakan bahwa kesehatan mental merupakan isu kesehatan yang paling mendesak. Hal ini menempatkan kesehatan mental di posisi teratas sebagai masalah yang paling dikhawatirkan secara global. Perhatian masyarakat tidak hanya terfokus pada penyakit fisik yang mematikan, seperti kanker tetapi juga pada kondisi kesehatan mental yang kerap kali tidak

terlihat namun berdampak besar terhadap kualitas hidup individu dan masyarakat luas.

Yurika Fauzia, Peneliti Ahli Muda dari Pusat Riset Kesehatan Masyarakat dan Gizi Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) (dalam brin.go.id), menyampaikan bahwa menurut data *World Health Organization (WHO)*, lebih dari 800 ribu orang meninggal dunia akibat bunuh diri setiap tahunnya, dengan angka tertinggi terjadi pada kelompok usia muda. Sementara itu, berdasarkan data boks, tercatat sebanyak 921 kasus bunuh diri, dan angka terbanyak juga berasal dari usia muda atau usia produktif. Hal ini menunjukkan bahwa masalah bunuh diri tidak hanya terjadi pada kelompok usia lanjut, tetapi juga di kalangan remaja.

Menurut *Substance Abuse and Mental Health Services Administration* (SAMHSA) pada tahun 2024 (dalam samsha.gov), menyatakan bunuh diri termasuk dalam sembilan penyebab utama kematian di Amerika Serikat. Pada tahun 2022, sebanyak 49.000 jiwa mengalami kematian akibat bunuh diri. Diperkirakan sekitar 36% usia 18-25 tahun, serta 29% usia 26-49 tahun mengalami gangguan kesehatan mental dalam setahun terakhir. Sedangkan sekitar 33% masyarakat mengalami kesehatan mental berat memiliki keinginan tentang bunuh diri.

Gambar 1.2 Data Bunuh Diri Di Amerika Serikat

Sumber: cdc.gov

Tingkat kematian akibat bunuh diri di Amerika Serikat masih berada pada angka yang mengkhawatirkan pada tahun 2024. Beberapa faktor utama yang berperan dalam tingginya angka ini mencakup berbagai masalah kesehatan mental yang belum ditangani dengan baik, seperti depresi, gangguan kecemasan, dan gangguan bipolar. Selain itu, penyalahgunaan zat seperti alkohol dan narkoba sering kali memperburuk kondisi kesehatan mental, yang pada akhirnya meningkatkan risiko bunuh diri.

Di Indonesia kesehatan mental dengan gangguan kecemasan mengalami peningkatan signifikan menurut penelitian yang dilakukan oleh Kaukus Masyarakat Peduli Kesehatan Jiwa. Gangguan kecemasan tercatat meningkat menjadi 16%, sedangkan gangguan depresi meningkat menjadi 17,1%. Angka ini jauh lebih tinggi dibandingkan dengan data yang diperoleh dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada tahun 2018, yang mencatat gangguan kecemasan hanya 9,8% dan depresi pada angka 6% (dalam, kolakatimurkab.go.id). Peningkatan signifikan ini menggambarkan bahwa masalah kesehatan mental di Indonesia kini semakin mendalam dan memerlukan perhatian serius. Kondisi ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia sedang menghadapi tantangan besar dalam hal kesejahteraan mental, yang dapat berdampak pada kualitas hidup dan produktivitas secara keseluruhan.

Seiring dengan meningkatnya perhatian terhadap isu kesehatan mental, fenomena gangguan kecemasan semakin menjadi perhatian utama. Hal ini terlihat jelas dalam pengalaman Riley yang menghadapi tantangan serupa di film *Inside Out*. Meskipun demikian, sebagian besar khalayak masih kurang memperhatikan pesan yang terkandung dalam suatu film. Banyak penonton yang hanya fokus pada alur cerita tanpa menggali lebih dalam pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman khalayak terhadap nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam film, khususnya yang berkaitan dengan kesehatan mental, masih tergolong rendah.

Film *Inside Out* merupakan animasi yang pertama kali dirilis pada tahun 2015. Cerita ini berpusat pada kehidupan Riley, seorang gadis berusia 11 tahun, yang dikendalikan oleh lima emosi utama dalam pikirannya yaitu, *Joy*

(kebahagiaan), *Sadness* (kesedihan), *Anger* (kemarahan), *Fear* (ketakutan), dan *Disgust* (jijik). Alur cerita menggambarkan bagaimana Riley dan emosi-emosi tersebut berusaha beradaptasi setelah keluarganya pindah ke kota baru dengan menyoroti pentingnya keseimbangan antar emosi dalam membentuk keputusan dan pengalaman seseorang.

Inside Out adalah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti "terbalik." Secara harfiah, *inside* berarti "di dalam" atau "bagian dalam," sementara *out* berarti "di luar." Konsep "dari dalam ke luar" yang diangkat dalam film *Inside Out* menggambarkan kemampuan anak-anak yang terus berkembang dalam memahami, mengungkapkan, dan mengelola emosi mereka. Proses ini dipengaruhi pengembangan keterampilan sosial-emosional dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. *Inside Out* merujuk pada konsep perubahan dalam sifat genetik yang menjelaskan bagaimana emosi, seperti rasa takut, berperan dalam mengaktifkan mekanisme perlindungan, seperti respons melawan atau melarikan diri, untuk menghadapi situasi berbahaya.

Sementara itu, *Inside Out* yang dirilis kembali seri kedua pada tahun 2024, melanjutkan kisah Riley yang kini berusia 13 tahun yang sedang menghadapi masa-masa remaja. Dalam film ini, dunia emosional Riley semakin kompleks dengan diperkenalkannya empat emosi baru, yaitu *Anxiety* (kecemasan), *Envy* (iri), *Ennui* (kebosanan), dan *Embarrassment* (rasa malu). Kehadiran emosi-emosi baru ini mencerminkan berbagai tantangan khas remaja, seperti tekanan sosial, pubertas, serta gangguan kecemasan, yang semakin menambah kedalaman cerita. Lisa Damour, psikolog sekaligus konsultan film *Inside Out 2*, menyatakan bahwa film tersebut secara sangat akurat menggambarkan pengalaman kecemasan dan pubertas.

Perbedaan utama antara film *Inside Out* dan *Inside Out 2* terletak pada tingkat kompleksitas cerita dan karakter emosinya. Film pertama memiliki pendekatan yang lebih sederhana, berfokus pada lima emosi dasar yang mudah dipahami anak-anak. Sedangkan, *Inside Out 2* menggambarkan dinamika emosional yang lebih rumit dengan perubahan psikologis Riley seiring bertambahnya usia. Hal ini

menggambarkan perkembangan karakter Riley dan tantangan emosional yang ia hadapi selama masa pubertas.

Selain nilai hiburannya, *Inside Out* berperan sebagai sarana fasilitas yang kuat untuk diskusi tentang kesehatan mental. Film ini menormalkan keberadaan semua emosi, baik yang positif, negatif, maupun yang berada diantaranya. Pesannya mengingatkan kita bahwa kesehatan emosional bukanlah tentang merasa bahagia sepanjang waktu, melainkan tentang memahami dan menerima seluruh spektrum emosi yang kita miliki. Mengelola emosi merupakan kemampuan penting yang mencakup pengenalan dan pemahaman terhadap emosi, baik dalam diri sendiri maupun pada orang lain untuk mengenali jenis-jenis emosi yang dirasakan, memahami penyebabnya, dan menemukan cara yang tepat untuk mengekspresikannya secara sehat.

Seperti halnya pesan dalam film *Inside Out 2* yang tayang perdana di El Capitan Theatre, Los Angeles pada 10 juni 2024 dan rilis di bioskop pada 14 juni 2024. Film ini disutradarai oleh Kelsey Mann dan diproduksi oleh Mark Nielsen. Sejak perilisan seri pertamanya, Mann menghadirkan karakter baru dalam seri kedua untuk menggambarkan emosi yang lebih kompleks. *Anxiety* (Kecemasan), *Envy* (Iri hati), *Ennui* (Bosan), *Embarrassment* (Malu), *Joy* (Senang), *Disgust* (Jijik), *Fear* (Takut), *Anger* (Marah), dan *Sadness* (Sedih) hadir memainkan karakter emosi penting dalam kehidupan Riley, seorang remaja perempuan yang sedang mengalami masa pubertas (Disney, dalam disney.id).

Kesuksesan film *Inside Out 2* telah mencetak rekor *box office* sebagai film animasi terlaris yang rilis tahun 2024. Selain itu, film ini juga menjadi film terlaris kedelapan sepanjang masa, melampaui pencapaian film *Jurassic World* dan *The Lion King*. Berkat pencapaiannya film *Inside Out 2* berhasil meraih pendapatan mencapai $1 miliar atau setara dengan 16,325 triliun rupiah dari penayangan di seluruh dunia sejak 19 hari dirilis.

Keberhasilan ini juga berdampak pada film *Inside Out* seri pertama, sejak pertama kali rilis memperoleh lebih dari 121 juta penayangan *treaser*. Inside Out 2 menerima respons positif dari para kritikus. Film ini meraih Sertifikasi di Rotten

Tomatoes, dengan pujian terhadap visualnya yang memukau, penampilan para pengisi suara, serta alur cerita yang cerdas namun penuh makna. Selain itu, film ini juga memperoleh skor "A" dari *CinemaScore* dan rating penonton 96% di Rotten Tomatoes (*The Walt Disney Company,* dalam thewaltdisneycompany.com).

Setelah kesukseskan dilayar lebar, film *Inside Out 2* tayang perdana secara digital melalui aplikasi *Disney+ Hotstar* pada 25 September 2024. Berdasarkan data *Disney+, Inside Out 2* menjadi film dengan penayangan terbaik yang rilis tahun 2024, melampaui pencapaian film *Encanto* yang hadir pada Desember 2021. Sejak pertama rilis, *Inside Out 2* telah memperoleh 30,5 juta penayangan dalam lima hari penayangan (Buana, dalam mediaindonesia.com).

Gambar 1.3 Poster *Inside Out 2*

Sumber: Akun Instagram @pixar

Film *Inside Out 2* diproduksi setelah melalui konsultasi mendalam dengan psikolog untuk menggambarkan perubahan emosi yang dialami remaja selama masa pubertas. Menurut Kelsey Mann yang banyak dilakukan Pixar adalah riset. Dalam menciptakan gambaran yang realistis tentang kehidupan remaja modern, Mann meminta untuk menghadirkan sekelompok remaja berusia 13-18 tahun untuk berbagi pengalaman dan pandangan mereka (kumparanHits, 2024). Masukan kelompok ini menjadi dasar penting dalam menyusun alur cerita serta pengembangan karakter, sehingga film mampu menggambarkan emosional remaja yang relevan dengan masa kini.

Film *Inside Out* menceritakan tentang perjalanan emosional seorang remaja perempuan bernama Riley yang sedang mengalami masa pubertas. Dalam film *Inside Out 2* menghadirkan sejumlah karakter emosi baru, seperti *Anxiety* (Kecemasan), *Envy* (Iri hati), *Ennui* (Bosan), dan *Embarrassment* (Malu). Kehadiran emosi baru ini membuat emosi lama *Joy* (Senang), *Disgust* (Jijik), *Fear* (Takut), *Anger* (Marah), dan *Sadness* (Sedih) harus menyesuaikan diri untuk menjaga keseimbangan emosional Riley.

Riley Andersen adalah seorang remaja berusia 13 tahun yang baru memasuki sekolah menengah atas. Setelah pindah ke San Fransisco dan pertemuannya dengan lingkungan serta teman-teman baru membuat Riley merasa kurang percaya diri dan khawatir dalm menjalin pertemanan baru. Hal ini merupakan masa yang umum dialami oleh remaja yang menghadapi perubahan fisik dan emosional pada tahap pubertas.

Emosi baru yang dialami oleh Riley membuatnya menjadi lebih sensitif dalam menghadapi berbagai situasi baru. Karakter emosi *Anxiety* (cemas) mencoba mengendalikan emosi Riley dan berusaha mengatur emosi Riley dengan menyingkirkan emosi lain seperti *Joy* (Senang), *Disgust* (Jijik), *Fear* (Takut), *Anger* (Marah), dan *Sadness* (Sedih) dari pusat kendali emosi.

Dibawah kendali emosi *Anxiety* (Cemas), Riley melakukan kesalahan saat mengikuti uji coba terakhir untuk menjadi anggota tim hoki Firehawks. Tanpa sengaja, Riley melukai sahabatnya Grace dan berakhir ke kotak penalti. Hal ini membuat emosi *Anxiety* (Cemas) semakin tidak terkendali hingga membuat kekacauan di pusat kendali emosi hingga menyebabkan serangan panik pada Riley. *Joy* (Senang) yang melihat kejadian tersebut, mencoba meyakinkan *Anxiety* (Cemas) bahwa Riley tidak perlu berubah untuk memiliki masa depan yang lebih baik. *Joy* (Senang) mengingatkan bahwa keseimbangan emosional adalah kunci bagi Riley untuk melewati masa sulit tanpa kehilangan jati dirinya.

Dalam konteks ini, film *Inside Out 2* dapat dianggap sebagai sarana yang potensial untuk menyampaikan pesan yang relevan dengan isu kesehatan mental remaja. Dengan menggambarkan karakter-karakter emosi yang mewakili perasaan-

perasaan kompleks pada remaja, film ini memiliki peluang besar untuk mengedukasi penonton, khususnya remaja, mengenai pentingnya kesadaran diri dan pengelolaan emosi. Film merupakan media komunikasi audio visual yang disukai oleh kalangan anak-anak hingga dewasa sebagai sarana penyampaian pesan. Film memiliki cara tersendiri untuk menyampaikan pesan dan menarik minat penonton. Keunikannya terletak pada unsur audio-visual dan alur cerita yang terkandung dalam film tersebut (Prasetya, 2019).

Ilmu komunikasi memiliki keterkaitan yang erat dengan penyampaian pesan. Sebagai bidang yang mempelajari cara manusia berkomunikasi satu sama lain, pemahaman terhadap makna pesan yang disampaikan menjadi aspek yang sangat penting. Dalam ilmu komunikasi, makna dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa tingkatan, yaitu makna denotatif dan makna konotatif. Makna denotatif merujuk pada arti harfiah yang secara langsung terkandung dalam suatu pesan, sedangkan makna konotatif bersifat lebih tersembunyi dan dapat diinterpretasikan melalui analisis semiotik atau metode analisis lainnya untuk memahami pesan yang ingin disampaikan. Dalam ranah budaya dan sosial, makna sebuah pesan komunikasi turut dipengaruhi oleh konteksnya. Oleh karena itu, analisis terhadap pesan komunikasi tidak hanya berfokus pada isi pesan itu sendiri, tetapi juga mempertimbangkan faktor sosial, budaya, dan politik di mana pesan tersebut disampaikan. Dengan demikian, ilmu komunikasi berperan dalam memahami interaksi antarmanusia, dinamika sosial, serta kompleksitas budaya dalam suatu Masyarakat (Rorong, 2023).

Melalui alur cerita mendalam dan karakter emosional yang kuat, film tidak hanya menampilkan visual yang menarik tetapi juga mengandung nilai-nilai kehidupan positif sebagai pesan. Namun, agar tujuan ini tercapai, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam dari khalayak terhadap pesan yang ingin disampaikan, serta upaya untuk meningkatkan kesadaran mereka mengenai pentingnya kesehatan mental. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu bagaimana sebuah film menyampaikan pesannya melalui pendekatan analisis semiotika berdasarkan teori tanda Roland Barthes. Dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes, peneliti dapat menganalisis film dari perspektif

denotasi, konotasi, dan mitos. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menginterpretasikan elemen lebih mendalam, sehingga pesan yang tersimpan dibalik narasi dan visual film dapat disampaikan dengan jelas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis representasi gangguan kesehatan mental remaja yang terkandung dalam film *Inside Out 2* terkait dengan keadaan kesehatan mental remaja di Amerika Serikat dan faktor yang dapat mencegah terjadinya gangguan kesehatan mental. Penelitian ini juga bertujuan untuk memahami sejauh mana khalayak dapat menangkap dan menerapkan pesan tersebut dalam kehidupan sehari-hari menggunakan teknik analisis teori semiotika Roland Bathes. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kesadaran tentang pentingnya gangguan kesehatan mental remaja dalam film sebagai alat edukasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan peneliti, maka rumusan penelitian yang peneliti lakukan adalah bagaimana film *Inside Out 2* menggambarkan representasi gangguan kesehatan mental remaja di Amerika Serikat?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi representasi gangguan kesehatan mental dalam film *Inside Out 2* dengan kondisi remaja di Amerika Serikat.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis pada kajian film, khususnya terkait pentingnya pesan yang disampaikan melalui sebuah

karya film. Dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, penelitian ini diharapkan dapat membuka wacana baru mengenai representasi gangguan kesehatan mental remaja pada film *Inside Out 2.*

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi seluruh lapisan masyarakat, bukan hanya sebagai penikmat film, tetapi juga mampu menangkap makna yang lebih dalam, dan merespon secara kritis terhadap gangguan kesehatan mental remaja yang diangkat dalam film *Inside Out 2*.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran sistematis dan struktur dalam penelitian ini, peneliti menyusun pedoman penulisan yang terdiri dari lima bab utama dengan beberapa lampiran. Berikut adalah rincian dari setiap bagiannya:

a) BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan tentang latar belakang masalah, yang menjadi dasar perlunya penelitian ini dilakukan. Rumusan masalah disajikan untuk merumuskan fokus utama dari penelitian. Selain itu, bab ini mencakup tujuan penelitian, yang menjelaskan apa yang hendak dicapai oleh peneliti, serta manfaat penelitian yang diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis. Serta sistematika penulisan yang memberikan gambaran mengenai susunan.

b) BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan pembahasan mendalam mengenai penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini, sebagai landasan bagi analisis yang dilakukan. Teori yang mendukung penelitian, serta kerangka pemikiran yang menjelaskan alur berpikir penelitian.

c) BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini peneliti menjelaskan metodologi dan pendekatan yang digunakan. Bagian ini memberikan gambaran menyeluruh tentang langkah-langkah yang

akan dilakukan dalam penelitian, termasuk konteks penelitian dan jadwal waktu yang telah disusun.

d) BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil data penelitian yang telah dikumpulkan dan diolah, kemudian diikuti dengan pembahasan yang menganalisis gangguan kesehatan mental dalam film *Inside Out 2*.

e) BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini menyimpulkan temuan utama dari penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan disusun berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis. Selain itu, peneliti juga memberikan saran atau rekomendasi yang relevan, baik bagi peneliti lain, praktisi, maupun masyarakat umum, yang dapat menjadi masukan untuk pengembangan penelitian di masa depan atau penerapan di bidang film.