

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu sarana komunikasi massa yang berkembang pesat pada era saat ini yakni film. Film pada proses perkembangannya merupakan bagian dari kehidupan sosial yang tentunya mempunyai pengaruh besar pada manusia yang menjadi penonton pada film tersebut. Film tidak hanya sebagai sesuatu yang dipertontonkan dengan daya tarik visual dan cerita yang menghibur, melainkan terdapat unsur edukatif dan informatif. Berdasarkan fungsi yang terkandung, film menjadi media favorit untuk menyampaikan pesan. Pesan yang diberikan bermacam-macam sesuai dengan tujuan penulis atau pengirim pesan itu sendiri. Film memungkinkan kita saling mengaitkan cerita kriminal, kejadian misterius, romantika dan banyak hal lain yang membentuk realitas sosial kita melalui mata kamera yang selalu menyelidik.

Film sebagai sarana hiburan sekaligus penyampaian pesan menjadi salah satu alat yang mampu mengekspresikan emosi melalui karya. Sobur (2013) dalam (Ariffananda & Wijaksono, 2023) menyebutkan film juga sebagai representasi dari sebuah realitas, secara makna film membentuk dan mendatangkan kembali realitas berlandaskan kode-kode, konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 33 Tahun 2009 pasal 1 ayat (1) tentang perfilman, film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Sebagai karya seni dan budaya, film punya nilai guna untuk menghibur dan memuaskan batin penonton. Film juga merupakan media audio-visual yang dikenal luas dan dinikmati oleh orang dari berbagai usia serta latar belakang sosial.

Film *Drawing Closer* merupakan karya sinematik yang mengangkat tema kehidupan seorang remaja yang menghadapi penyakit terminal yang dirilis pada tahun 2024. Film ini berangkat dari sebuah adaptasi novel karya Aoi Morita yang berjudul *Yomei Ichinen no Boku ga, Yomei Hantoshi no Kimi to Deatta Hanashi* atau disingkat

Yome Boku yang terjual lebih dari 500 ribu eksemplar di Jepang dan menjadikan posisi teratas di tangga buku Jepang. Film ini menyajikan gambaran realistis tentang perjuangan psikologis dan sosial yang dialami oleh tokoh utama. Film berdurasi 118 menit ini telah menempati ranking 2 pada Top 10 film terlaris sejak awal rilisnya pada 27 Juni 2024 terutama di platform resmi Netflix. Tanggapan positif dari kritikus dan penonton diberbagai platform ulasan seperti AsianWiki dan media sosial yang menunjukkan film ini berhasil menarik minat banyak audiens. Oleh karena itu, film ini menjadi media yang tepat untuk mengkaji psikologi komunikasi sebagai strategi *coping*, karena mampu menampilkan dinamika komunikasi yang kompleks dan emosional secara visual dan naratif.

Film karya Takahiro Miki ini mengisahkan tokoh utama Akito Hayasaka yang merupakan murid SMA berprestasi dalam bidangnya yang didiagnosis hepatic yang mengarah pada prognosis yang suram. Serta Haruna Sakurai sebagai tokoh pendukung utama dalam film *Drawing Closer* yang menderita penyakit terminal yang tidak disebutkan secara spesifik tentang penyakit yang dialaminya. Dalam film ini tokoh utama tersebut dijadwalkan meninggal karena penyakit dalam jangka waktu singkat. Akito Hayasaka diceritakan tidak mempunyai riwayat penyakit sebelumnya hingga suatu hari ia terjatuh dari sepeda yang dikendarainya, hal tersebut disebabkan oleh reaksi tumor jantung yang diidapnya. Sedangkan Haruna Sakurai menderita penyakit terminal semenjak ia kecil. Ketika ia duduk dibangku menengah pertama, penyakit tersebut membuatnya tidak dapat hidup sebagai remaja pada umumnya. Diceritakan Haruna kerap meninggalkan sekolahnya untuk pergi berobat, dan klimaksnya yakni saat ia menginjak usia SMA, ia tidak dapat melanjutkan pendidikan lebih lanjut. Hal itu disebabkan karena Haruna hanya memiliki waktu setengah tahun dan harus menghabiskan hari-harinya di rumah sakit. Pada usia remaja yang sedang mencari jati diri dan masa depan ia harus bergelut dengan penyakit terminal yang diidapnya.



Gambar 1. 1 Poster *Drawing Closer*
Sumber: Google Poster *Drawing Closer*

Film ini memberikan gambaran bagaimana komunikasi digunakan sebagai strategi *coping* dalam menghadapi penyakit terminal. Analisis ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang peran komunikasi dalam proses *coping*, baik secara verbal maupun nonverbal. Maka demikian, penulis ingin mengetahui strategi *coping* yang dilakukan oleh tokoh utama film tersebut dalam perspektif psikologi komunikasi. Film *Drawing Closer* tidak hanya menjadi sumber data, tetapi juga media edukasi yang dapat meningkatkan kesadaran tentang pentingnya komunikasi dalam menghadapi penyakit terminal. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pendekatan psikologi komunikasi yang lebih aplikatif dan relevan dengan kondisi nyata pasien. Dengan demikian, film ini menjadi pilihan yang tepat sebagai studi kasus dalam penelitian kualitatif ini, karena mampu memberikan gambaran yang mendalam dan holistik tentang psikologi komunikasi sebagai strategi *coping* pada remaja dengan penyakit terminal.

Penyakit terminal menjadi suatu hal yang merubah jalan dan pandangan seseorang terkait hidupnya. Hal ini mengakibatkan terjadinya penurunan kualitas hidup remaja bahkan sampai mengakibatkan bunuh diri (Tobing & Mandasari, 2020). Berdasarkan

data dari World Health Organization (2019) menyebutkan bahwa 970 Juta orang diseluruh dunia hidup dengan menderita gangguan mental yang disebabkan oleh kecemasan dan depresi. Satu dari tujuh anak usia 10-19 tahun mengalami gangguan kesehatan mental seperti depresi dan gangguan perilaku, data menunjukkan bahwa 3,8% populasi lebih besar daripada orang dewasa. Dikutip dari Indonesia *National Adolescent Mental Health Survey* (I-NAMHS) 2021 menunjukkan sekitar 30-35% remaja Indonesia mengalami masalah keseheatan mental dan hanya sebagian kecil penderita yang melakukan pengobatan fasilitas kesehatan. WHO menegaskan bahwa pasien dengan penyakit terminal, termasuk anak dan remaja, sering mengalami penderitaan psikologis berupa kecemasan, depresi, dan kesedihan mendalam yang memengaruhi kualitas hidup mereka. Oleh karena itu, dukungan psikologis harus menjadi bagian integral dari perawatan paliatif (World Health Organization, 2018). Remaja dengan penyakit terminal sering kali merasa terisolasi dan kesulitan mengekspresikan perasaan mereka, sehingga membutuhkan dukungan psikososial yang memadai. Perou et al. (2013) dalam (Melnyk, 2020) juga menyebutkan terbatasnya penyedia layanan kesehatan mental yang memadai dan stigma terhadap kesehatan mental yang menjadi halangan satu dari lima anak, remaja, dan usia kuliah penderita kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan sebagai proses penyembuhan gangguan mental yang disebabkan oleh penyakit terminal yakni dengan menerapkan strategi *coping*. *Coping* adalah proses kognitif dan perilaku yang digunakan individu untuk mengelola tuntutan internal dan eksternal yang dianggap membebani atau melebihi sumber daya mereka. Menurut Lazarus & Folkman (1984) dalam (Syawalya & Kusuma, 2023) bahwa pada hakekatnya individu tidak akan membiarkan efek negatif terus terjadi, suatu tindakan akan diambil untuk mengatasinya. Pada remaja dengan penyakit terminal, strategi *coping* menjadi sangat penting untuk membantu mereka menghadapi tekanan fisik dan psikologis yang berat. Strategi *coping* yang efektif dapat

meningkatkan kualitas hidup dan membantu mereka menjalani masa sulit dengan lebih baik.

Menurut (Lazarus & Folkman, 1984a), strategi *coping* terbagi menjadi dua jenis utama, yaitu *coping problem-focused* yang berorientasi pada penyelesaian masalah, dan *coping emotion-focused* yang berfokus pada pengelolaan emosi. Studi oleh (Chen et al., 2022) menemukan bahwa remaja yang menggunakan komunikasi sebagai strategi *coping*, seperti berbagi cerita dan mencari dukungan sosial, cenderung memiliki tingkat kecemasan yang lebih rendah dan kualitas hidup yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi bukan hanya alat interaksi, tetapi juga mekanisme penting dalam proses adaptasi psikologis. Komunikasi sebagai strategi *coping* memungkinkan remaja untuk mengekspresikan perasaan, mendapatkan dukungan sosial, dan membangun hubungan yang positif. Komunikasi yang terbuka dan jujur dapat membantu mengurangi rasa kesepian dan meningkatkan rasa diterima, yang sangat penting dalam proses *coping*. Dalam konteks penyakit terminal, komunikasi juga dapat membantu mengklarifikasi harapan dan kebutuhan, sehingga memudahkan proses perawatan dan dukungan (Hidayati et al. 2021)

Dampak psikologis yang dialami remaja dengan penyakit terminal meliputi perasaan takut, cemas, depresi, dan kesepian. Selain itu, mereka juga menghadapi perubahan dalam hubungan sosial dengan keluarga, teman, dan lingkungan sekitar. Perasaan kehilangan kontrol atas tubuh dan masa depan sering kali memperburuk kondisi mental mereka. Hal ini menuntut adanya mekanisme adaptasi yang efektif agar remaja dapat menghadapi situasi tersebut dengan lebih baik. Selain dampak psikologis, penyakit terminal juga memengaruhi aspek sosial remaja. Mereka mungkin mengalami isolasi sosial karena keterbatasan fisik atau stigma dari lingkungan sekitar. Perubahan peran dalam keluarga dan sekolah juga dapat menimbulkan tekanan tambahan. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana remaja mengelola berbagai tekanan ini agar dapat mempertahankan kualitas hidup yang optimal.

Psikologi menempatkan manusia sebagai subjek inti komunikasi yang memerankan peran utama pada proses pertukaran informasi, ide atau konsep yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan maupun budaya Maulana & Gumilar (2013) dalam (Maryam, & Paryontri, 2020). Psikologi komunikasi adalah cabang ilmu yang mempelajari bagaimana proses komunikasi memengaruhi perilaku dan kondisi psikologis individu. Dengan deskripsi lain menjelaskan bahwa psikologi komunikasi merupakan ilmu berupaya menguraikan, memprediksi dan mengendalikan peristiwa mental dan behavioral dalam komunikasi (Maryam, & Paryontri, 2020, hal. 4). Dalam konteks penyakit terminal, komunikasi menjadi aspek penting yang dapat membantu individu dalam mengelola stres dan emosi yang muncul. Komunikasi yang efektif dapat memperkuat dukungan sosial dan memperbaiki hubungan interpersonal, yang sangat dibutuhkan oleh pasien.

Representasi dalam film dipengaruhi oleh latar belakang kebudayaan yang dihasilkan dari penyerapan makna. Pemaknaan tersebut bersifat relatif yang dipengaruhi kondisi tertentu pula. Proses representasi sendiri bertujuan untuk menjelaskan makna yang terdapat pada suatu entitas yang direpresentasikan. Menurut Stuart Hall (1997), Representasi merupakan sebuah konstruksi yang dihasilkan dari penggunaan tanda-tanda, yang secara inheren memiliki relevansi dan bias tergantung pada posisi sosial, budaya, dan konteks dari pembuat representasi. Hasil dari representasi tidak mencerminkan dunia secara pasif, sebaliknya mencerminkan dunia secara aktif dalam menghasilkan maknanya. Representasi juga dapat menunjuk proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, via kata-kata, suara, citra, atau kombinasinya (Fiske, 2011). Berdasarkan deskripsi tersebut, representasi diposisikan sebagai hasil dari penggunaan bahasa, produksi wacana, dan praktik. Semiotika menjadi alat untuk memahami makna-makna yang direpresentasikan dalam sebuah karya film.

Semiotika atau juga dikenal *semiologi* pertama kali digagas oleh Ferdinand De Saussure yang merupakan tokoh *linguistik*. Keduanya memiliki arti yang sama yakni

pemaknaan terhadap tanda (*sign*). Semiotika merupakan studi tentang tanda dan makna, pendekatan semiotika sangat relevan dalam memahami lebih dalam makna yang direpresentasikan dalam sebuah film. Tanda menjadi sangat berharga manakala diuraikan isi kodenya (*decoded*) menurut konvensi dan aturan budaya yang dianut secara sadar maupun tidak sadar (Sobur, 2013). Tanda menjadi sebuah fondasi yang kuat dalam konteks film sehingga amat relevan dikaji dengan semiotika. Pada film ini landasan teoritis semiotika dapat menjawab representasi strategi *coping* yang terdapat dalam film “*Drawing Closer*”.

Semiotika Roland Barthes merupakan pengembangan dari teori tanda Ferdinand de Saussure yang berfokus pada bagaimana makna dibangun melalui sistem tanda dalam kebudayaan. Barthes memandang tanda tidak hanya berhenti pada hubungan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*), tetapi juga memiliki dua tingkat pemaknaan, yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi adalah makna literal atau makna yang tampak secara langsung, sedangkan konotasi mengacu pada makna kultural, emosional, dan ideologis yang lahir dari konteks sosial. Lebih jauh, Barthes memperkenalkan konsep mitos, yaitu makna tingkat kedua yang membentuk cara pandang atau ideologi tertentu dalam masyarakat. Melalui analisis semiotik, Barthes berusaha tidak hanya mengungkap bagaimana tanda-tanda dalam teks, melainkan gambar, atau film yang dianggap mereproduksi nilai dan ideologi dominan (Sobur, 2003). Dalam konteks media, semiotika Barthes membantu menafsirkan bagaimana pesan disampaikan tidak hanya secara eksplisit tetapi juga melalui simbol dan narasi tersembunyi. Dengan demikian, teori ini menjadi alat penting untuk mengkaji representasi makna dan ideologi yang tersembunyi di balik teks budaya dan media massa.

Penelitian terkait analisis *coping* dan kesehatan mental dalam film memberikan pandangan peneliti dalam menyusun artikel ini, adapun beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik *coping*. Penelitian oleh Aulia Putri N, Dwidya Syawalya, dan Dimas Putra, pada tahun 2021 dengan judul “Sebuah Kisah Tentang May:

Representasi Trauma *Coping* dalam Film 27 Steps of May”. Dalam penelitian tersebut menganalisis film “27 Steps of May”. Peneliti menemukan strategi *coping* berupa konfrontasi, isolasi, dan kompromi. Konfrontasi, isolasi, dan kompromi yang dikemukakan oleh Stuart dan Sundeen (1991). Konfrontasi berupa meluapkan emosinya dengan menyayat tangannya sendiri. Isolasi ditunjukkan dengan May mengurung diri dan tidak berinteraksi dengan dunia luar selain anggota keluarganya dengan hanya menggunakan gerakan tubuh, hal ini dilakukan untuk menjauhkan dari pemicu trauma. Konfrontasi berupa May mulai membuka diri dengan berinteraksi dengan tetangganya yang turut memberikan dukungan emosional. Film ini dianalisis menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure.

Ditambahkan penelitian oleh Disti Adelia Sani, dkk pada tahun 2022 dengan judul “Analisis Semiotika Psikologi Komunikasi pada Film Ku Kira Kau Rumah”. Peneliti meneliti tentang komunikasi keluarga dalam perspektif psikologi. Dalam level realitas, representative, level ideologi, realitas dalam film menjelaskan tentang adanya Kesehatan mental tokoh yang kambuh berupa penyakit bipolar. Representatif ditunjukkan dengan visual dan audio yang mengiringi scene memiliki makna mendalam tentang kesedihan. Ideologi dalam film tersebut berisi tentang adanya individualism tokoh yang dicerminkan sebuah scene menyendiri. Meskipun banyak penelitian yang membahas *coping* pada pasien dengan penyakit terminal, masih sedikit yang secara khusus mengkaji peran psikologi komunikasi sebagai strategi *coping* pada remaja. Terlebih lagi, penggunaan media film sebagai objek studi dalam konteks ini masih jarang dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar studi masih berfokus pada aspek medis dan psikologis secara terpisah, tanpa mengintegrasikan komunikasi sebagai variabel utama. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu diisi untuk memperkaya pemahaman ilmiah.

Berdasarkan pada penelitian terdahulu yang relevan, peneliti menemukan beberapa perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Celah yang ditemukan yakni perbedaan tema dan kasus yang terjadi pada film yang dianalisis, strategi yang

dihasilkan juga turut berbeda. Dijelaskan pada penelitian terdahulu tidak menggunakan teori semiotik Roland Barthes (denotasi, konotasi, mitos). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman subjektif dan proses komunikasi secara mendalam. Metode ini relevan untuk memahami makna yang terkandung dalam interaksi tokoh remaja dalam film *Drawing Closer*, serta bagaimana komunikasi tersebut berfungsi sebagai strategi *coping*. Pendekatan ini juga memberikan fleksibilitas dalam analisis data yang bersifat naratif dan kontekstual. Pendekatan kualitatif dipilih untuk menggali pengalaman subjektif dan proses komunikasi.

Penelitian kualitatif memungkinkan untuk menggali secara mendalam bagaimana remaja menggunakan komunikasi sebagai strategi *coping* dalam konteks penyakit terminal. Dengan menganalisis pengalaman tokoh dalam film *Drawing Closer*. Pendekatan ini memberikan data yang kaya dan kontekstual untuk memahami adaptasi strategi *coping* yang dianalisis melalui teori semiotika Roland Barthes. Dengan demikian, pemahaman tentang strategi *coping* terhadap pasien dengan penyakit terminal dapat memberikan wawasan yang berguna bagi tenaga kesehatan, konselor, dan keluarga dalam mendukung remaja dengan penyakit terminal. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan intervensi yang lebih efektif dan humanis.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti kemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana representasi strategi *coping* yang dilakukan tokoh Akito Hayasaka dan Haruna Sakurai dengan penyakit terminal dalam film “*Drawing Closer*”?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan representasi strategi *coping* yang dilakukan Akito Hayasaka dan Haruna Sakurai dengan penyakit terminal dalam film “*Drawing Closer*”.

1.4. Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat dalam penelitian ini, yakni:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Dari segi teoritis, Mengingat minimnya penelitian terkait representasi strategi *coping* dalam film, peneliti mengharapkan penelitian ini mampu menambah kajian ilmiah terkait media film sebagai pesan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan rujukan untuk melakukan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan strategi *coping* pada remaja penderita penyakit terminal.

1.4.2. Manfaat Praktis

Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak manapun, diantaranya:

- a. Bagi kalangan remaja dan keluarga, peneliti mengharapkan hasil penelitian mampu memberikan pengetahuan yang berguna sebagai motivasi dan landasan *problem solving* terkait permasalahan mental/stress yang disebabkan oleh penyakit terminal.
- b. Bagi tenaga kesehatan, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberi pemahaman terkait pentingnya dukungan sosial terhadap para remaja dengan penyakit terminal.