



Penerimaan Komunitas Into the Light Indonesia Mengenai Kesehatan Mental Dalam *Web Series* “It’s Okay Not to be Okay”

Anastasia Felicia Pratiwi Ompih ¹⁾ Altobeli Lobodally ²⁾

¹⁾ Mahasiswa Ilmu Komunikasi, Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Jalan Yos Sudarso Kav. 87, Jakarta Utara, DKI Jakarta 13210

Email: 62170026@student.kwikkiangie.ac.id

Abstract: *Mental health problems in various countries, especially Indonesia, are still considered as a taboo. Many various ways have been used to provide knowledge to the public about awareness of mental health problems around us by using new media that are more accessible to the wider community such as web series. This study aims to find out how acceptance the Into the Light Indonesia Community about mental health in the web series "It's Okay Not to be Okay". This study uses Encoding-Decoding theory Stuart Hall. The paradigm in this research is constructivism with a qualitative approach. The results of this study indicate that the informants have different interpretations of mental health that are shown in the web series "It's Okay Not to be Okay". One informant is more in an oppositional position, while the other four informants are in a dominant-hegemonic position. Their knowledge and experience as volunteers in the Into the Light Indonesia Community have an important role in receiving mental health messages in the web series.*

Keywords: *encoding-decoding, mental health, new media, reception analysis, web series*

Abstrak: *Permasalahan kesehatan mental di berbagai negara khususnya Indonesia masih dianggap suatu hal yang taboo. Karena hal tersebut, berbagai cara telah digunakan untuk memberi pengetahuan kepada masyarakat mengenai kesadaran akan masalah kesehatan mental di sekitar kita dengan menggunakan media baru yang lebih dapat menjangkau masyarakat luas seperti web series. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerimaan Komunitas Into the Light Indonesia mengenai kesehatan mental dalam web series “It’s Okay Not to be Okay”. Penelitian ini menggunakan teori Encoding-Decoding Stuart Hall. Paradigma dalam penelitian ini adalah konstruktivisme dengan pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa para informan memiliki interpretasi yang berbeda mengenai kesehatan mental yang ditampilkan dalam web series “It’s Okay Not to be Okay”. Satu informan lebih mengarah pada posisi oposisi, sedangkan empat informan lainnya berada dalam posisi hegemoni dominan. Pengetahuan dan pengalaman mereka menjadi volunteer di Komunitas Into the Light Indonesia memiliki peranan penting dalam menerima pesan kesehatan mental dalam web series tersebut.*

Kata kunci: *analisis resepsi, encoding-decoding, kesehatan mental, web series, media baru*

I. PENDAHULUAN

Hari Kesehatan Mental Sedunia diperingati setiap tanggal 10 Oktober. Kesehatan tidak hanya berbicara tentang fisik saja, tetapi juga mental manusia. Kebanyakan orang berpikir bahwa orang yang memiliki masalah dengan kesehatan mental hanyalah orang yang memiliki gangguan kejiwaan. Akan tetapi, masalah kesehatan mental merupakan masalah yang cukup fatal. Jika masalah kesehatan mental seseorang sudah

cukup parah, maka orang tersebut akan semakin depresi hingga dapat berujung menjadi kematian dengan melakukan bunuh diri. Permasalahan mengenai kesehatan mental di tengah masyarakat seperti di Indonesia masih dianggap sepele. Terlebih lagi, masyarakat Indonesia banyak yang memiliki stigma bahwa penderita masalah kesehatan mental adalah suatu aib atau *taboo*.

Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (www.promkes.kemkes.go.id),

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



seseorang yang bermental sehat dapat menggunakan potensi dirinya secara maksimal dalam menghadapi tantangan hidup, serta menjalin hubungan positif dengan orang lain. Sebaliknya, orang yang memiliki gangguan kesehatan mental akan mengalami perubahan suasana hati secara tiba-tiba, kemampuan berpikir, serta kendali emosi yang pada akhirnya bisa mengarah pada perilaku buruk. Penyakit mental dapat menyebabkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya dapat merusak interaksi atau hubungan dengan orang lain, namun juga dapat menurunkan prestasi di sekolah dan produktivitas kerja sehingga sudah saatnya kita menjalankan pola hidup sehat.

Hasil penelitian *World Health Organization* tahun 2019 (www.himpsi.or.id) menunjukkan bahwa penyakit depresi dan kecemasan dapat menyebabkan kerugian ekonomi global sebesar 1 triliun US Dollar setiap tahun akibat hilangnya produktivitas sumber daya manusia karena jika seseorang mengalami gangguan kesehatan mental, maka hal tersebut dapat mempengaruhi produktivitas manusia menjadi semakin menurun. Seperti data Kementerian Kesehatan (www.mediaindonesia.com) dari awal tahun 2020 hingga Juni 2020 selama pandemi COVID-19, ada sebanyak 277 ribu kasus kesehatan jiwa di Indonesia dibandingkan tahun 2019 yang hanya 197 ribu kasus.

Kesehatan mental bisa menjadi sebuah topik yang menarik untuk dijadikan sebagai ide cerita dalam suatu *series* atau film. Jadi, *series* atau film tersebut tidak hanya bertujuan untuk menghibur penonton, namun juga ada pembelajaran tersendiri mengenai bagaimana gambaran dari kesehatan mental yang sebenarnya. *Web series* yang akan menjadi topik dari penelitian ini adalah *web series* yang berjudul "It's Okay Not To Be Okay" yang merupakan salah satu *web series* cukup sukses karena alur ceritanya yang terbilang cukup unik. *Web series* ini menceritakan kehidupan percintaan antara seorang wanita penulis cerita dongeng bernama Go Moon Young yang memiliki gangguan kepribadian anti sosial akibat masa lalunya yang kelam dengan seorang pria bernama Moon Gang Tae yang bekerja sebagai perawat di rumah sakit jiwa dan juga memiliki seorang kakak yang mengidap autisme.

Khalayak aktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Komunitas Into the Light Indonesia. Khalayak aktif merupakan asumsi dasar dari resepsi khalayak yang memiliki otonomi untuk memproduksi dan mereproduksi makna-makna yang ada di dalam tayangan dalam sebuah film atau drama seri yang ditontonnya (Ida, 2014: 161-162).

Penelitian ini berupaya mengetahui bagaimana penerimaan Komunitas Into the Light Indonesia mengenai kesehatan mental dalam *web series* "It's Okay Not to be Okay". Penelitian ini menggunakan teori penerimaan pesan (*encoding-decoding*) Stuart Hall. Dari penggambaran dalam *web series* tersebut mengenai kesehatan mental dapat dimaknai secara beragam oleh para khalayak aktif sehingga yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis resepsi khalayak dengan pendekatan kualitatif. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Penerimaan Komunitas Into the Light Indonesia Mengenai Kesehatan Mental dalam *Web Series* "It's Okay Not to be Okay"". Rumusan masalah dalam penelitian ini "Bagaimana penerimaan Komunitas Into the Light Indonesia mengenai kesehatan mental dalam *web series* "It's Okay Not To Be Okay"?".

Penelitian ini berfokus kepada resepsi Komunitas Into the Light Indonesia mengenai kesehatan mental dalam *web series* "It's Okay Not To Be Okay" dengan menggunakan teori *encoding-decoding*. Resepsi dalam penelitian ini adalah bagaimana penerimaan pesan dan pemaknaan oleh para *volunteer* yang dihasilkan setelah menonton *web series* "It's Okay Not To Be Okay". Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerimaan Komunitas Into the Light Indonesia mengenai kesehatan mental dalam *web series* "It's Okay Not To Be Okay".

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Encoding-Decoding

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *encoding-decoding* dari Stuart Hall. *Encoding* dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan sumber untuk menerjemahkan pikiran dan ide-idenya ke



dalam bentuk yang dapat diterima oleh indra dari pihak penerima, sedangkan *decoding* merupakan kegiatan untuk menerjemahkan atau menginterpretasikan pesan-pesan fisik ke dalam suatu bentuk yang memiliki arti bagi penerima pesan.

Penyebarnya atau komunikator adalah unsur yang menyampaikan gagasan atau ide kepada pihak lainnya, yang mana tugasnya melakukan *encoding* atau merumuskan gagasan/ide ke dalam bentuk pesan yang dapat mudah dimengerti. Pihak penerima pesan atau istilah lainnya adalah *decoder*, merupakan elemen penting dalam proses komunikasi karena menjadi sasaran dari komunikasi (Oktarina, 2017: 13). Tugas seorang *decoder* adalah menafsirkan pesan yang sampai kepadanya melalui media atau berusaha memahami pesan tersebut sehingga dapat memberikan reaksi yang sesuai dengan harapan *encoder*. Dalam menerima pesan tersebut, situasi sosial merupakan latar belakang dari *decoder* yang disebut sebagai "*field of reference*" (kerangka acuan) dan "*field of experience*" (pengalaman lapangan) (Oktarina, 2017: 19-20).

Hall menggambarkan program televisi (atau teks sejenis) sebagai wacana yang bermakna (*meaningful discourse*). Teks ini dikodekan menurut struktur makna dari suatu organisasi produksi media massa dan pendukungnya, tetapi ditafsirkan juga bahwa menurut struktur makna dan kerangka pengetahuan berbeda dari khalayak beragam. Jalur tahapan model ini pada prinsipnya sederhana. Institusi media membuat komunikasi yang memiliki kerangka makna yang cenderung untuk meneguhkan struktur kekuatan yang dominan. Pesan tertentu dikodekan, seringkali dalam bentuk genre yang telah mapan yang memiliki nilai nominal dan panduan bagi penerima untuk memaknainya. Media didekati oleh audiens mereka dalam hal 'struktur makna' yang berasal dari ide dan pengalaman audiens (McQuail, 2011: 80-81).

Teori penerimaan pesan mendorong terjadinya berbagai interpretasi beragam dari teks media selama proses produksi dan penerimaan (resepsi). Dengan kata lain, Hall menyatakan bahwa makna tidak pernah pasti. Jika kata bisa pasti oleh suatu representasi, maka tidak akan ada pertukaran sehingga tidak

ada strategi yang mengkonter atau interpretasi yang berbeda. Tiga interpretasi yang berbeda dikenalkan oleh Hall antara lain (Ida, 2014: 178-179):

1. *Dominant-hegemonic position* atau posisi hegemoni dominan
Posisi penonton ini menerima program tayangan televisi secara penuh atau apa adanya. Penonton menerima begitu saja ideologi dominan dari program tanpa ada penolakan atau ketidaksetujuan.
2. *Negotiated position* atau posisi negosiasi
Posisi ini merupakan posisi kombinasi. Penonton mencampurkan interpretasinya dengan pengalaman sosial tertentu mereka. Di satu sisi, audiens dapat menangkap kode dominan yang ada dalam teks, namun sebagian menolak dan mereka melakukan seleksi mana yang cocok atau tidak agar dapat diadaptasikan ke dalam konteks yang lebih terbatas (lokal).
3. *Oppositional code* atau posisi oposisi
Penonton melawan atau berlawanan dengan representasi yang ditawarkan dalam tayangan televisi dengan cara yang berbeda dengan pembacaan yang telah ditawarkan. Tipe ini mempunyai karakteristik yang didefinisikan oleh frustrasi daripada kenyamanan.

B. New Media

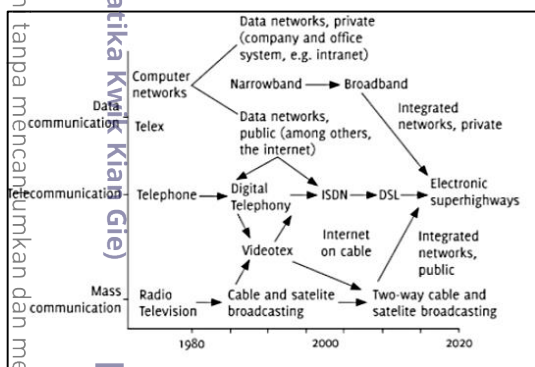
Istilah media baru (*new media*) telah digunakan sejak tahun 1960-an dan telah mencakup seperangkat teknologi komunikasi terapan yang semakin berkembang dan beragam (McQuail, 2011: 43).

Media baru merupakan berbagai perangkat teknologi komunikasi yang berbagi ciri yang sama yang mana selain baru, dimungkinkan dengan digitalisasi dan ketersediaan yang luas untuk penggunaan individu sebagai suatu alat komunikasi. Media baru sangat beragam dan tidak mudah didefinisikan, tetapi media baru dan penerapannya dalam berbagai wilayah memasuki ranah komunikasi massa atau secara langsung/tidak langsung memiliki dampak terhadap media massa 'tradisional'. Fokus perhatian terutama pada aktivitas kolektif bersama yang berjudul 'Internet' (McQuail, 2011: 152).

Ada berbagai karakteristik media baru menurut Nicholas Gane dan David Beer



dengan istilah jaringan, interaktivitas, informasi, antarmuka, arsip, dan simulasi. Pada media baru, khalayak tidak hanya ditempatkan sebagai objek yang menjadi sasaran dari pesan, melainkan dengan adanya khalayak dan perubahan teknologi media serta pemaknaan terhadap medium, membuat peran khalayak diperbaharui untuk menjadi lebih interaktif terhadap pesan itu. Meyrowitz mengungkapkan bahwa lingkungan media baru atau dikenal dengan *cyberspace* telah membawa tawaran pemikiran baru terhadap riset media yang tidak hanya berfokus pada pesan, tetapi mulai melibatkan teknologi komunikasi itu sendiri secara langsung maupun tidak memberikan fakta bahwa perangkat komunikasi berteknologi itu merupakan salah satu bentuk atau tipe dari lingkungan sosial. Tidak hanya dapat dilihat sebagai media dalam makna teknologi semata, tetapi juga ada makna lain yang muncul seperti budaya, politik, dan ekonomi (Nasrullah, 2014: 14-15).



Gambar 2.1 Integrasi Transmisi dalam Komunikasi
Sumber: (Nasrullah, 2014: 16)

Dampak dari adanya berbagai inovasi teknologi media baru bagi media massa masih jauh dari jelas, walaupun yang pasti adalah bahwa media tradisional juga mendapat keuntungan besar dari inovasi media baru dan juga mendapatkan pesaing baru. Dampak yang kedua adalah kita dapat menyimpulkan bahwa suatu revolusi komunikasi telah secara umum mengubah 'keseimbangan kekuatan' dari media kepada khalayak, dalam hal mereka lebih memiliki pilihan untuk memilih dan lebih menggunakan media yang tersedia secara aktif. Komunikasi massa tradisional bersifat satu arah, sedangkan komunikasi massa baru secara pokok adalah interaktif. Komunikasi massa memiliki beberapa hal sebelum tidak

menjadi massal dan tersentralisasi (McQuail, 2011: 44).

C. Web Series

Banyak orang yang menyebut *web* televisi ini sebagai serial TV *online video* atau *web series*. Medium dari *web series* ini adalah salah satu yang menarik perhatian publik serta pengiklan dan studio. *Web series* telah memberikan wadah untuk memberi kesempatan baru untuk para seniman *independent* dalam berkarya di dunia perfilman dan orang-orang yang tertinggal dari dunia hiburan tradisional (Williams, 2012: 1-2).

Karena *web series* tayang melalui layanan *streaming video* seperti Netflix, Youtube, dan aplikasi *streaming* lainnya, menurut Scott Kirkpatrick termasuk dalam platform SVOD (*Subscription Video on Demand*). Jika platform SVOD yang berhadapan langsung dengan konsumen (misalnya Netflix) sangat senang dengan proyek baru yang sedang dikembangkan dengan distributor, itu karena mereka tahu bahwa pemirsa kemungkinan besar akan merespon dengan baik. Untuk mempertahankan keterlibatan audiens dan membuat mereka tetap aktif berlangganan di platform tersebut tanpa beralih pada pesaing manapun, akan menjadi sebuah investasi besar untuk memperoleh proyek baru secara eksklusif (Kirkpatrick, 2017: 92).

Khalayak yang menemukan suatu situs *web series* berasal dari membaca berbagai *review* atau mungkin menonton episode *web series* tersebut yang disematkan di situs lain. Dengan begitu, khalayak jadi penasaran dan tertarik untuk menonton *web series* tersebut di situs *web*-nya. Episode *web series* yang ditampilkan untuk menarik perhatian khalayak juga harus yang mencolok dan mudah diakses dari situs *web* manapun (Williams, 2012: 81).

D. Mental Health (Kesehatan Mental)

Menurut *World Health Organization*, kesehatan mental adalah kondisi dari kesejahteraan yang didasari oleh individu, yang di dalamnya terdapat kemampuan untuk mengelola stres kehidupan yang wajar, untuk bekerja secara produktif dan

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Istitut Bisnis dan Manajemen Kwik Kian Gie
 penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,



menghasilkan, serta berperan di komunitasnya (Dewi, 2012:10-11).

Menurut Daradjat dalam buku Diana Fakhriyani, kesehatan mental adalah suatu keharmonisan dalam kehidupan yang terwujud antara fungsi-fungsi jiwa, kemampuan menghadapi problematika yang ada, serta mampu merasakan kebahagiaan dan kemampuan dirinya secara positif. Ia juga menegaskan bahwa kesehatan mental adalah kondisi dimana individu terhindar dari gejala-gejala dan gangguan jiwa (*neurose*) dan gejala dari penyakit jiwa (*psychose*).

Dalam buku *Mental Hygiene*, kesehatan mental berkaitan dengan beberapa hal. Pertama, bagaimana seseorang memikirkan, merasakan, dan menjalani keseharian dalam kehidupannya. Kedua, bagaimana seseorang memandang diri sendiri dan orang lain. Terakhir, bagaimana seseorang melakukan evaluasi berbagai alternatif solusi dan bagaimana mengambil keputusan terhadap keadaan yang dihadapi (Fakhriyani, 2019: 10).

Kesehatan mental tidak hanya tentang psikis, melainkan juga tentang fisik seseorang. Upaya-upaya dalam kesehatan mental meliputi cara mengatasi stres, ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri sendiri, bagaimana berhubungan dengan orang lain, serta bagaimana seseorang dalam mengambil suatu keputusan. Pada hakikatnya, manusia dihadapkan dengan kondisi dimana ia harus menyelesaikan dengan berbagai alternatif pemecahannya. Tidak sedikit orang pada waktu tertentu mengalami berbagai masalah kesehatan mental dalam kehidupannya (Fakhriyani, 2019: 12).

E. Resepsi Khalayak

Menurut Dennis McQuail, khalayak merupakan sekumpulan orang yang berperan sebagai pembaca, pendengar, dan penonton yang menerima konten media atau merupakan target dari penyiaran media. Tanpa adanya khalayak tidak mungkin ada komunikasi massa, dan khalayak bergerak sebagai peran dinamis dalam membentuk suatu aliran dan efek dari media (McQuail, 2011:7).

Resepsi khalayak digunakan untuk melihat dan memahami respon, penerima, sikap, dan makna yang diproduksi atau dibentuk oleh

penonton atau pembaca majalah atau novel-novel romantis misalnya terhadap konten dari karya literatur dan tulisan dalam majalah. Khalayak aktif merupakan asumsi dasar dari resepsi khalayak (Ida, 2014:161).

Dalam studi komunikasi pada awalnya, konsep khalayak diposisikan sebagai kelompok sosial yang pasif dengan menerima begitu saja informasi dari media massa dan tidak ada proses-proses pemaknaan atas pesan yang diperoleh melalui media massa tersebut. Di perkembangan selanjutnya, khalayak tidak lagi menjadi khalayak pasif, melainkan berubah menjadi khalayak aktif. Aktif dalam memahami (*to understanding*), memaknai (*to meaning*), dan mengonstruksi (*to construction*) pesan yang dibaca, didengar, dan ditonton. Oleh karena itu, kebenaran sebuah pesan menjadi tidak tunggal, variatif, dan objektif (Pujileksono, 2015:164).

	Tradisi Penelitian Komunikasi Massa	<i>Uses and Gratifications Research</i>	Studi Reception	<i>Media Ethnography</i>
Mulai	1930	1960	1970	1985
Kata Kunci	Efek Media	Kebutuhan	Makna	Rutinitas
Fokus	Efek isi media massa pada sikap public	Penggunaan media massa untuk memenuhi kebutuhan khalayak	Hubungan antara isi media massa dan khalayak	Rutinitas penggunaan media massa dalam kehidupan sehari-hari
Khalayak dilihat sebagai	Sasaran yang pasif	Khalayak sebagai pengguna media yang aktif	Khalayak sebagai <i>active interpreter</i>	Khalayak sebagai <i>active consumer</i>

Tabel 2.1 Studi Khalayak dalam Komunikasi Massa
Sumber: (Lobodally, 2019:16)

Dari penelitian, khalayak yang dimaksud oleh peneliti adalah Komunitas Into the Light Indonesia yang akan menjadi khalayak aktif dalam memakanai pesan-pesan mengenai kesehatan mental dalam *web series* "It's Okay Not to be Okay".

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Hak Milik dan Kekayaan Intelektual © Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



III. METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah Komunitas Into the Light Indonesia. Komunitas Into the Light Indonesia adalah komunitas sosial yang memiliki visi untuk menumbuhkan kesadaran kepada masyarakat, khususnya remaja, dalam isu kesehatan jiwa dan pencegahan bunuh diri di Indonesia.

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme dikarenakan peneliti ingin mengetahui bagaimana penerimaan pesan dari para audiens setelah menonton *web series* "It's Okay Not To Be Okay". Menurut Andi Mirza Ronda, paradigma konstruktivisme adalah paradigma pengetahuan yang berpegang pada pandangan yang menyatakan bahwa pengetahuan dan kebenaran objektif merupakan hasil perspektif. Paradigma ini menekankan karakter realitas yang jamak dan lentur. Jamak dalam artian bahwa suatu realitas dapat direntangkan dan dibentuk sesuai dengan tindakan-tindakan bertujuan dari pelaku manusia yang memiliki tujuan. Kalimat yang sederhana untuk memahami konstruktivisme bahwa: "informasi yang beredar di dunia dimasukkan oleh peneliti untuk diolah dan diciptakan, kemudian dikeluarkan sebagai pengetahuan baru". Konstruktivisme berasal dari teori konstruktivisme Immanuel Kant yang menyatakan bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi manusia. Pemikiran Kant mendamaikan pertentangan antara rasionalisme dan empirisme melalui filsafat kritisisme dengan memberi peran kepada unsur empiris (aposteriori) dari Aristoteles dan unsur rasio dari Plato (Ronda, 2018: 14).

Pendekatan dari penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Jenis penelitian deskriptif ini dapat mengungkap dan mendiskripsikan sebuah peristiwa sehingga dapat diketahui keadaan sebenarnya. Menurut Moleong, Penelitian kualitatif adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk memahami fenomena yang diterima oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. Secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk berbagai kata dan bahasa, pada konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan metode alamiah (Moleong, 2010: 6).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode analisis resepsi khalayak (*reception analysis*) menurut Stuart Hall. Analisis resepsi khalayak atau audiens memahami proses pembuatan makna (*making meaning process*) yang dilakukan oleh audiens ketika mengonsumsi tayangan sinema atau program film di televisi. Analisis resepsi ini digunakan untuk melihat dan memahami respon, penerima, sikap, dan makna yang diproduksi atau dibentuk oleh khalayak (Ida, 2014: 161).

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara mendalam terhadap beberapa informan dari Komunitas Into the Light Indonesia di lokasi dan waktu yang berbeda. Lokasi pertama di Jatiasih Jawa Barat, lokasi kedua di Sunter Jakarta Utara, lokasi ketiga di Menteng Jakarta Pusat, dan lainnya menggunakan aplikasi Google Meet. Wawancara dilakukan kepada para informan yang merupakan *volunteer* dari Komunitas Into the Light Indonesia. Waktu yang digunakan oleh peneliti untuk penelitian ini mulai pada bulan Januari 2021 dan melakukan wawancara kepada para informan pada bulan Mei hingga Juni 2021. Peneliti melakukan wawancara kepada para informan secara satu per satu yang ditetapkan oleh penulis setelah para informan menonton *web series* "It's Okay Not to be Okay".

Untuk melakukan penelitian ini, peneliti akan mencari data dengan melakukan wawancara mendalam. Oleh karena itu, peneliti telah memilih beberapa informan yang merupakan *volunteer* dari Komunitas Into the Light Indonesia untuk dijadikan subjek penelitian ini. Berikut beberapa data informan dari Komunitas Into the Light Indonesia:

1. Myra Damayanti, berusia 25 tahun, lulusan S1. Myra merupakan Koordinator HR di Komunitas Into the Light Indonesia selama tiga tahun.
2. Varizka Salsabila, berusia 20 tahun, lulusan S1. Varizka merupakan anggota Divisi *Primary Prevention* di Komunitas Into the Light Indonesia selama dua tahun.
3. Verena Vincent, berusia 21 tahun, lulusan S1. Verena merupakan anggota Divisi Media di Komunitas Into the Light Indonesia selama dua tahun.
4. Mega Lestari, berusia 29 tahun, lulusan D3. Mega merupakan Koordinator Divisi



Media di Komunitas Into the Light Indonesia selama satu tahun.

5. Regita Dian Astriana Prayitno, berusia 22 tahun, lulusan S1. Regita merupakan Koordinator HR selama dua tahun.

Dalam penelitian ini, jenis data yang digunakan peneliti untuk teknik pengumpulan data ada dua, yaitu data primer dan sekunder. Data primer yang digunakan peneliti adalah hasil dari wawancara mendalam dan observasi para informan, sedangkan untuk data sekunder, peneliti menggunakan buku, *e-journal*, serta literatur dan rujukan elektronik lainnya yang berhubungan dengan kesehatan mental. Peneliti menggunakan triangulasi sumber sebagai teknik keabsahan data dengan mewawancarai seorang narasumber bernama Wandyanti yang merupakan seorang psikolog spesialis Industri dan Organisasi.

IV. HASIL PENELITIAN

A. Studio Dragon

Studio Dragon merupakan perusahaan produksi drama Korea Selatan yang resmi berdiri pada tanggal 3 Mei 2016 dan dipimpin oleh CK Kang dan Kim Young Kyu. Studio Dragon ini merupakan anak perusahaan dari perusahaan induk CJ ENM Entertainment. Selain memproduksi drama sendiri, perusahaan ini juga berkolaborasi dengan berbagai perusahaan produksi eksternal untuk memproduksi drama ke saluran televisi Korea Selatan seperti TvN, OCN, dan saluran televisi Korea Selatan lainnya.

Pada tahun 2010, CJ E&M mengimplementasikan bisnis dramanya sendiri dalam skala penuh. Setelah beberapa drama Korea telah diproduksi dalam pimpinan CJ E&M, akhirnya CJ E&M memutuskan untuk mendirikan Studio Dragon agar dapat mengurus konten drama Korea Selatan pada tanggal 3 Mei 2016. Drama korea “Forever Young” menjadi drama korea pertama yang menjadi proyek kerja sama antara Studio Dragon dengan *channel* televisi Vietnam yaitu VTV, drama ini dimainkan oleh beberapa artis Korea Selatan dan artis Vietnam pada tahun 2014 dan 2016. Drama ini telah mendapatkan *rating* tertinggi di *channel* televisi Vietnam. Setelah memproduksi beberapa drama Korea yang *hits*, Studio Dragon terdaftar di bursa

saham Korea Selatan yaitu KOSDAQ di tahun 2017. Pada tahun 2019, Studio Dragon mulai mengakuisisi beberapa perusahaan produksi drama dan film diantaranya seperti perusahaan produksi GTist dengan penulis No Hee Kyung, perusahaan produksi film “Movie Rock”, serta perusahaan penulis Song Jae Jung. Selain itu, Studio Dragon juga mendapat penghargaan “*Excellence Award*” dari Korea IR Awards. Kini, Studio Dragon masih memproduksi berbagai drama korea yang *hits* dan dikenal oleh kalangan masyarakat (www.studiodragon.net)

Web Series “It’s Okay not to be Okay” menjadi salah satu drama Korea produksi Studio Dragon yang menerima banyak penghargaan dari beberapa ajang penghargaan bergengsi di Korea Selatan mulai dari mengenai pengemasan cerita *series* ini, *costume design*, serta para pemeran utama dan *supporting*-nya. Oleh karena itu, *web series* ini menjadi salah satu *series* terbaik di Korea Selatan. *Web series* ini disutradarai oleh Park Shin Woo dan penulis naskahnya bernama Jo Yong. *Web Series* “It’s Okay Not to be Okay” ini bercerita tentang 3 karakter yaitu seorang wanita pembuat cerita dongeng anak-anak bernama Go Moon Young (Seo Yea Ji) yang mengidap sosiopat dan memiliki trauma masa lalu yang kelam bersama kedua orangtuanya, serta seorang kakak laki-laki bernama Moon Sang Tae (Oh Jung Se) yang mengalami autisme dan trauma akan kupu-kupu karena akibat kejadian pembunuhan ibu kandungnya yang dibunuh oleh ibunya Go Moon Young yang pada saat itu mengenakan lambang bros berbentuk kupu-kupu dan dia memiliki adik bernama Moon Gang Tae (Kim Soo Hyun) yang bekerja sebagai *caregiver* di sebuah rumah sakit jiwa yang merawat para pasien dengan masalah kesehatan mental akibat permasalahan hidup yang mereka alami.

B. Hasil penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan cuplikan *scene* mengenai kesehatan mental yang terdapat dalam *web series* “It’s Okay Not to be Okay” melalui *smartphone* agar dapat ditonton dan dipahami bersama oleh para informan. Peneliti menemui para informan dengan lokasi dan waktu yang berbeda sesuai kesepakatan antara informan dengan peneliti.



Penelitian ini menggunakan analisis resepsi khalayak dengan mewawancarai para informan untuk mengetahui resepsi mereka mengenai *scene* kesehatan mental dalam *web series* "It's Okay Not to be Okay".

Penerimaan *Scene* Moon Sang Tae Mengalami Gangguan Kecemasan Ketika Dirinya Mendapat Kekerasan dari Seorang Pria



Gambar 4.1 Moon Sang Tae Mendapat Kekerasan

Penelitian menunjukkan *scene* Moon Sang Tae mengalami gangguan kecemasan ketika dirinya menerima kekerasan dari seorang bapak karena merasa Moon Sang Tae telah mengganggu anak bapak tersebut kepada kelima informan. Informan pertama berpendapat bahwa *scene* ini cukup masuk akal dalam menggambarkan orang yang mengidap autisme, namun orang autisme yang pernah dia lihat cenderung melawan balik lawannya dibanding dengan karakter Moon Sang Tae yang terlihat *defenseless*. Informan kedua berpendapat bahwa seorang pengidap autisme pasti akan mengalami hal seperti dalam *scene* tersebut jika mendapat kekerasan dari orang lain.

Informan ketiga berpendapat bahwa penderita autisme memang tidak boleh disentuh sembarangan karena bisa menyebabkan diri mereka tiba-tiba tantrum. Informan keempat berpendapat bahwa jika penderita seperti itu sedang mengamuk atau mengalami gangguan kecemasan, maka harus segera dibawa ke tempat yang tidak ramai untuk menenangkan dirinya. Informan kelima berpendapat bahwa cara penanganan Moon Gang Tae yang seorang *caregiver* kepada Moon Sang Tae itu digambarkan sangat baik dalam *scene* ini agar Moon Sang Tae tidak mengalami gangguan kecemasan lagi.

Dari kelima informan memiliki pendapat yang berbeda terhadap *scene* ini. informan pertama berada dalam kategori posisi

negosiasi dimana dirinya berpikir walaupun *scene* tersebut terlihat masuk akal, tetapi tidak dengan reaksi yang diberikan Moon Sang Tae tidak sesuai dengan yang biasa dirinya lihat dalam dunia nyata. Untuk informan kedua, ketiga, keempat, dan kelima berada dalam posisi hegemoni dominan karena merasa penggambaran dalam *scene* tersebut sudah tepat.

Penerimaan *Scene* Go Moon Young Menggunakan Metode *Butterfly Hug* untuk Menenangkan Dirinya dari Mimpi Buruk



Gambar 4.2 Go Moon Young Menggunakan Metode *Butterfly Hug*

Penelitian menunjukkan *scene* Go Moon Young mengalami mimpi buruk atas trauma masa kecil bersama dengan ibunya hingga dirinya terbangun dan mempraktekkan metode *butterfly hug* kepada kelima informan. Informan pertama berpendapat bahwa walaupun dirinya belum pernah mendalami metode *butterfly hug*, namun untuk penggunaan metode tersebut dalam *scene* ini memang sudah tepat. Informan kedua berpendapat bahwa penggunaan metode *butterfly hug* yang ditunjukkan dalam *scene* ini sudah sesuai dengan fungsi ketika menggunakan metode tersebut.

Informan ketiga berpendapat bahwa penggunaan metode *butterfly hug* dalam *scene* tersebut memang dijelaskan bahwa metode *butterfly hug* dapat membuat orang yang panik menjadi lebih tenang, hanya saja metode tersebut belum tentu benar-benar berefek kepada semua orang. Informan keempat bahwa ini metode paling sederhana untuk dijadikan sebagai *self emergency* menenangkan diri ketika sedang dalam kondisi sendirian. Informan kelima berpendapat bahwa metode *butterfly hug* memang dapat dijadikan sebagai pertolongan pertama ketika sedang mengalami *anxious* dan tegang karena suatu *triggered* seperti yang digambarkan dalam *scene* tersebut.



Dari pendapat kelima informan ini, hanya informan ketiga yang menjadi posisi negosiasi karena dirinya merasa walaupun contoh penggambaran penggunaan metode ini sudah tepat, tapi metode ini tidak dapat berefek ke semua orang. Sedangkan untuk informan pertama, kedua, keempat dan kelima dikategorikan dalam posisi hegemoni dominan.

Penerimaan scene Moon Sang Tae yang berusaha untuk mengatasi traumanya akan kupu-kupu dengan melukis kupu-kupu di dinding rumah sakit jiwa



Gambar 4.3 Moon Sang Tae Melukis di Dinding

Peneliti menunjukkan scene Moon Sang Tae yang berusaha untuk mengatasi traumanya akan kupu-kupu dengan melukis kupu-kupu di dinding rumah sakit jiwa tempat Moon Gang Tae bekerja kepada kelima informan. Informan pertama berpendapat bahwa walaupun dirinya tidak begitu paham karena baginya *self healing* itu berbeda-beda, namun di scene ini masih belum menunjukkan dengan jelas bagaimana proses *self healing* untuk Moon Sang Tae. Informan kedua berpendapat bahwa jika seseorang sudah nyaman untuk menghadapi hal yang menjadi *triggered* traumanya, maka orang tersebut akan mencari pemaknaan yang lebih baik.

Informan ketiga berpendapat bahwa hal yang dilakukan Moon Sang Tae dalam menghadapi traumanya memang menjadi salah satu terapi yang dianjurkan oleh psikolog atau psikiater ketika orang tersebut memang sudah merasa siap dan bisa untuk menghadapi traumanya. Informan keempat berpendapat bahwa Moon Sang Tae memang harus bisa dalam menghadapi traumanya terhadap kupu-kupu karena memang itulah yang seharusnya dilakukan jika seseorang memiliki trauma. Informan keempat juga berkata orang yang memiliki suatu trauma, tidak boleh merasa takut pada traumanya dan berusaha untuk

menghadapi trauma tersebut. Informan kelima berpendapat bahwa fase *self healing* yang dilakukan oleh Moon Sang Tae dalam scene tersebut merupakan fase *healing* paling akhir dan mendekati sembuh dari traumanya terhadap kupu-kupu.

Dari kelima informan ini, posisi oposisi itu adalah informan pertama karena dirinya merasa bahwa penggambaran proses *healing* Moon Sang Tae tak terlalu terlihat. Sedangkan untuk informan kedua, ketiga, keempat, kelima merupakan posisi hegemoni dominan karena mereka menyetujui proses *self healing* yang dilakukan Moon Sang Tae adalah dengan menghadapi traumanya itu sendiri.

C. Pembahasan

Dari hasil wawancara mendalam bersama dengan kelima informan, peneliti menemukan beragam penerimaan mengenai kesehatan mental dari 26 scene yang ditampilkan. Pemahaman para informan mengenai kesehatan mental tersebut dapat dipetakan ke dalam tiga posisi penonton seperti yang ada dalam tabel posisi informan keseluruhan scene *web series* "It's Okay Not to be Okay":

	Hegemoni Dominan	Negosiasi	Oposisi
Informan I			√
Informan II	√		
Informan III	√		
Informan IV	√		
Informan V	√		

Tabel 4.1 Posisi Informan Seluruh Scene

Berdasarkan hasil wawancara mendalam tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa informan pertama berada dalam posisi oposisi, sedangkan keempat informan lainnya berada dalam posisi hegemoni dominan. Peneliti menemukan bahwa setiap informan memiliki pandangan yang berbeda dalam memaknai suatu pesan yang disampaikan oleh media karena khalayak saat ini tidak hanya menerima pesan dari media begitu saja.

Informan pertama bernama Myra Damayanti yang berusia 25 tahun termasuk dalam kategori posisi oposisi dikarenakan dirinya lebih banyak menolak sebagian besar



penggambaran dari keseluruhan *scene web series* ini yang menurut dirinya tidak sesuai dengan pengetahuan dari sejumlah literatur seperti jurnal-jurnal mengenai kesehatan mental dan pengalaman yang dimilikinya selama menjadi Koordinator HR di Komunitas Into the Light Indonesia selama tiga tahun. Selain itu, menurut informan pertama, *web series* tersebut hanya menunjukkan bagian klimaks dari setiap cerita para pasien yang mengalami gangguan mental dalam *web series* tersebut tanpa menjelaskan kembali secara penggambaran mengenai bagaimana para pasien tersebut mengalami proses penyembuhan gangguan mental mereka secara nyata.

Dari informan kedua bernama Varizka Salsabila yang berusia 20 tahun berada dalam posisi hegemoni dominan karena dirinya tidak dapat menjelaskan pengetahuannya secara lengkap mengenai kesehatan mental tentang setiap *scene* sehingga dirinya lebih banyak menyetujui atau menerima setiap *scene* dalam *web series* tersebut dibanding keempat informan lainnya karena perannya di komunitas itu berada dalam Divisi *Primary Prevention* di Komunitas Into the Light Indonesia selama dua tahun untuk mengedukasi masyarakat mengenai pencegahan bunuh diri, sehingga pengetahuan dan pengalamannya lebih terfokus sesuai dengan perannya di komunitas dibanding pengetahuan dan pengalaman mengenai kesehatan mental lainnya.

Untuk informan ketiga bernama Verena Vincent yang berusia 21 tahun dan merupakan seorang anggota Divisi Media selama dua tahun di Komunitas Into the Light Indonesia, termasuk dalam kategori posisi dominan hegemoni. Dirinya memang menjelaskan secara terfokus dengan setiap *scene* dari *web series* tersebut, tapi dirinya juga mengaku ada beberapa *scene* yang membuat dirinya tidak terfokus pada masalah kesehatan mental yang digambarkan dalam *scene* tersebut melainkan lebih terfokus dengan plot cerita *web series* tersebut yang di luar masalah kesehatan mental. Informan ketiga juga menjelaskan karena dirinya pernah sempat dirawat di rumah sakit jiwa akibat bipolar yang dideritanya, dirinya jadi memiliki pengetahuan dan pengalaman mengenai kehidupan rumah sakit jiwa yang sebenarnya sehingga dirinya juga terkadang menyelipkan jawaban di beberapa *scene* mengenai bagaimana penggambaran dari

pengalaman dirinya selama berada di rumah sakit jiwa mulai dari petugas medis, hingga pasien yang ada di rumah sakit jiwa.

Informan keempat bernama Mega Lestari yang berusia 29 tahun dan merupakan Koordinator Divisi Media selama satu tahun di Komunitas Into the Light Indonesia, termasuk ke dalam posisi hegemoni dominan karena berdasarkan pengalaman dan pengetahuannya mengenai kesehatan mental sebelum dan setelah menjadi *volunteer* di Komunitas Into the Light Indonesia, sebagian besar *scene* yang ada di *web series* tersebut memang sudah cukup menggambarkan hal-hal unsur kesehatan mental. Namun dirinya tidak dapat memungkiri bahwa ada sedikit hiperbola dalam beberapa *scene* di *web series* ini walaupun dirinya berpikir bahwa hiperbola tersebut itu untuk kebutuhan bumbu cerita di *web series* ini dan bisa saja terjadi di dunia nyata seperti reaksi di sekitar pasien rumah sakit jiwa yang dirinya rasa sedikit hiperbola dalam *web series* ini, tapi tidak memungkiri bahwa dirinya juga masih melihat bahwa reaksi yang diberikan orang-orang di sekitar pasien itu terjadi di dunia nyata juga meskipun tidak seheboh di *web series*.

Informan kelima bernama Regita Dian Astriana Prayitno yang berusia 22 tahun dan merupakan seorang Koordinator HR selama dua tahun di Komunitas Into the Light Indonesia adalah salah satu informan dalam kategori posisi hegemoni dominan karena dirinya termasuk informan yang paling banyak menerima penggambaran setiap *scene* dalam *web series* tersebut setelah informan kedua berdasarkan dari pengetahuan dan pengalaman dirinya selama menjadi *volunteer* Komunitas Into the Light Indonesia. Selain itu, informan kelima memiliki pengalaman pribadi mengenai melakukan konseling ke psikolog karena penyakit mental MDD (*Major Depressive Disorder*) jadi dirinya memiliki gambaran dari sisi konseling dan terapi serta pengetahuannya mengenai beberapa masalah kesehatan mental lainnya.

Proses *encoding* terjadi ketika penulis *web series* "It's Okay Not to be Okay", Jo Yong berusaha untuk melakukan proses penyampaian pesan (*encoding*) dalam *web series* tersebut kepada khalayak, yaitu jagan menilai seseorang yang berbeda dari orang biasa itu adalah suatu hal yang abnormal, melainkan seharusnya merangkul mereka



semua dengan kehangatan dan membuat mereka merasa tidak menghadapi suatu hal kehidupan itu sendirian (www.hankyung.com). Proses *decoding* terjadi ketika para informan yang merupakan *volunteer* dari Komunitas Into the Light Indonesia menanggapi tayangan *web series* "It's Okay Not to be Okay" berdasarkan pengalaman, pengetahuan, pendidikan, dan posisi mereka di Komunitas Into the Light Indonesia.

V. KESIMPULAN

Dari hasil wawancara, peneliti menemukan bahwa hanya informan pertama yang merupakan posisi oposisi, Untuk informan kedua, informan ketiga, informan keempat, dan informan kelima berada dalam posisi hegemoni dominan. Peneliti juga menemukan bahwa setiap informan memiliki pandangan yang berbeda-beda dalam memaknai suatu pesan yang disampaikan oleh media karena khalayak saat ini tidak hanya menerima pesan dari media begitu saja. Informan pertama dapat dikategorikan sebagai posisi oposisi karena pengetahuan dari sejumlah literatur dan pengalamannya mengenai kesehatan mental. Informan kedua dapat dikategorikan sebagai posisi hegemoni dominan karena pengetahuan dan pengalamannya yang lebih berfokus pada pencegahan bunuh diri dibanding masalah kesehatan mental lainnya.

Informan ketiga dapat dikategorikan sebagai posisi hegemoni dominan karena pengetahuan dan pengalamannya yang pernah dirawat di rumah sakit jiwa akibat penyakit bipolar yang dideritanya. Informan keempat menjadi posisi hegemoni dominan karena pengetahuan dari literatur dan pengalamannya selama menjadi *volunteer* di Komunitas Into the Light Indonesia. Informan kelima dikategorikan menjadi posisi hegemoni dominan karena pengetahuan dan pengalamannya yang pernah melakukan pengobatan rutin ke psikolog karena masalah kesehatan mental yang dideritanya. Informan kedua, informan ketiga, informan keempat, dan informan kelima yang berada dalam posisi hegemoni dominan merasa bahwa *web series* "It's Okay Not to be Okay" sudah cukup bagus dalam menggambarkan unsur kesehatan mental yang sebenarnya.

V. DAFTAR PUSTAKA

- About Studio Dragon* 2017, studiodragon.com, diakses 20 Juni 2021, <http://www.studiodragon.net/front/en/about/company>
- Dewi, K. S. (2012), *Buku Ajar Kesehatan Mental*, Semarang: UPT UNDIP Press Semarang.
- Fakhriyani, D. V. (2019), *Kesehatan Mental*, Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Himpunan Psikologi Indonesia 2020, *Seri Sumbangan Pemikiran Psikologi untuk Bangsa Ke-5 Kesehatan Jiwa dan Resolusi Pascapandemi di Indonesia (Term of Reference)*, himpsi.co.id, diakses 2 April 2021, file:///C:/Users/anast/Downloads/TOR-Buku%205%20HIMPSI.pdf
- Ida, R. (2014), *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*, Edisi 1, Jakarta: Kencana.
- Interview Writer Jo Yong-joo "I'm Psycho But It's Okay" is a drama like a reflection on my love life*" 2020, hankyung.com, diakses 20 Juni 2021, <https://www.hankyung.com/entertainment/article/202008219952H>
- Kirkpatrick, S. (2019), *Introduction to Media Distribution: Film, Television, and New Media*, New York: Routledge.
- Lobodally, A. dan Satya Candrasari (2019), *Interpretasi Jemaat Gereja Baptis Indonesia Rosypinna tentang Ibadah Bernuansa Politis*, *Jurnal Teologi Gracia Deo*, Januari Vol. 2 No.1.
- McQuail, D. (2011), *Teori Komunikasi Massa*, Terjemahan P. I. Izzati, Jakarta: Salemba Humanika.
- Moleong, L. J. (2010), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, R. (2019), *Teori dan Riset Khalayak Media*, Jakarta: Kencana.
- Oktarina, Y. dan Yudi Abdullah (2017), *Komunikasi dalam Perspektif Teori dan Praktik*, Yogyakarta: Deepublish.



Pengertian Kesehatan Mental 2018, promkes.kemkes.go.id, diakses 2 April 2021, <https://promkes.kemkes.go.id/pengertian-kesehatan-mental>

Pujileksono, S. (2015), *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*, Malang: Kelompok Intrans Publishing.

Ronda, A. M. (2018), *Tafsir Kontemporer Ilmu Komunikasi: Tinjauan Teoritis, Epistemologi, Aksiologi*, Tangerang: Indigo Media.

Williams, D. (2012), *Web TV Series: How to Make and Market Them*, United Kingdom: Oldcastle Books.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipannya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.