

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### V.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian beserta analisis resepsi khalayak mengenai gangguan kecemasan pada video klip “Anti-Hero” yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa video klip “Anti-Hero” benar merupakan video klip yang di dalamnya terdapat penggambaran atau indikasi mengenai gangguan kecemasan. Validasi ini didapatkan dari wawancara dengan encoder yang memiliki latar belakang sebagai seorang psikolog dan menyetujui bahwa di dalam video klip “Anti-Hero” terdapat indikasi mengenai gangguan kecemasan.

Penelitian ini juga menemukan bahwa khalayak meresepsikan video klip "Anti-Hero" sebagai gambaran mengenai gangguan kecemasan yang dihadapi oleh Taylor Swift. Secara keseluruhan, resepsi khalayak terhadap video klip “Anti-Hero” oleh Taylor Swift mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan gangguan kecemasan seperti: perasaan isolasi, ketidakpuasan terhadap penampilan fisik, perilaku penghindaran, ketakutan akan pengkhianatan, dan relevansi emosional. Selain itu, video klip ini juga memberikan perasaan tervalidasi bagi khalayak yang tidak didapatkan secara inheren atau internal dalam video klip. Video klip “Anti-Hero” yang dianggap dapat menjadi relevansi dan validasi emosional ini dapat memberikan dukungan penting bagi individu dengan gangguan kecemasan. Hal ini menegaskan pentingnya memproduksi konten yang tidak hanya menghibur tetapi juga cukup relevan serta edukatif dalam mendukung kesehatan mental.

Dalam analisis posisi khalayak terhadap video klip "Anti-Hero", peneliti mendapatkan temuan bahwa informan JM menunjukkan posisi *Dominant Reading* dengan menerima sepenuhnya preferred reading yang disampaikan. Sementara empat informan lainnya (SF, HN, SA, EN) berada dalam posisi *Negotiated Reading*, menunjukkan variasi dalam resepsi mereka dengan menerima sebagian preferred reading dan menegosiasikan maknanya sesuai dengan perspektif pribadi. Tidak ada informan yang berada dalam posisi *Oppositional Reading*, yang menunjukkan bahwa tidak ada yang menolak atau tidak setuju secara penuh dengan preferred reading yang disajikan melalui video klip tersebut.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa resepsi khalayak terhadap penggambaran gangguan kecemasan dalam video klip "Anti-Hero" dipengaruhi oleh faktor usia, pendidikan, domisili, tingkat pengetahuan, pengalaman, dan keyakinan terkait gangguan kecemasan. Informan dengan latar belakang dan pengalaman serupa cenderung memiliki resepsi yang serupa, sedangkan variasi dalam faktor-faktor tersebut menyebabkan perbedaan dalam resepsi mereka.

Penelitian ini juga mengonfirmasi bahwa khalayak tidak hanya sebagai penerima pasif, tetapi aktif dalam menciptakan dan menginterpretasikan makna dari konten yang mereka konsumsi. Makna pesan media tidak hanya ditentukan oleh pengirim pesan, tetapi juga oleh peran aktif khalayak dalam menafsirkan dan menegosiasikan makna pesan tersebut sesuai dengan pengalaman dan pandangan pribadi mereka. Melalui video klip "Anti-Hero," khalayak dapat mengaitkan pengalaman emosional yang digambarkan oleh Taylor Swift dengan pengalaman pribadi mereka sendiri, sehingga memperluas ruang untuk diskusi tentang isu-isu kesehatan mental.

## **V.2 Saran**

Saran praktis yang dapat diberikan adalah agar para seniman, terutama yang membuat karya berupa video klip, terus memproduksi karya-karya yang mengandung pesan mengenai kesehatan mental, khususnya gangguan kecemasan. Upaya yang lebih baik dalam menyebarkan edukasi tentang gangguan kecemasan melalui media diharapkan dapat membantu meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat mengenai masalah ini. Penting juga untuk menyajikan konten media yang dapat diterima oleh semua kalangan dengan memperhitungkan variasi usia dan tingkat pendidikan audiens. Ini dapat dilakukan dengan membuat video klip yang relevan untuk berbagai kelompok umur dan memastikan bahwa pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh semua orang, termasuk mereka dengan latar belakang pendidikan yang beragam. Selain itu, aksesibilitas informasi harus diprioritaskan, terutama bagi mereka yang tinggal di daerah pedesaan atau terpencil yang mungkin memiliki keterbatasan akses terhadap media digital. Ini bisa dilakukan melalui penyebaran konten di berbagai platform dan format, termasuk media cetak dan radio komunitas.

Selain itu, penyampaian pesan dalam video klip harus lebih efektif dengan menggabungkan elemen edukatif dan hiburan. Video klip bisa dirancang dengan durasi yang tepat, tidak terlalu panjang agar tidak kehilangan perhatian khalayak, tetapi cukup untuk menyampaikan pesan dengan jelas. Penggunaan narasi yang kuat, visual yang menarik, dan musik yang sesuai dapat membantu memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Elemen cerita yang relatable dan menggugah emosi juga dapat membuat khalayak lebih terhubung dengan isi konten.

Peneliti juga merekomendasikan diadakannya program atau kegiatan edukasi untuk khalayak guna meningkatkan literasi media. Program ini bertujuan memberikan pengetahuan dan pemahaman yang memadai mengenai gangguan kecemasan. Kegiatan edukasi bisa berupa seminar, workshop, atau kampanye media yang fokus pada kesehatan mental. Dengan demikian, masyarakat dapat lebih memahami tanda-tanda gangguan kecemasan dan cara mengatasinya. Peneliti berharap masyarakat semakin sadar akan pentingnya kesehatan mental, khususnya mengenai gangguan kecemasan. Masyarakat diharapkan lebih peka terhadap masalah ini dan tidak ragu untuk mencari bantuan atau solusi yang tepat. Dengan meningkatnya kesadaran masyarakat, diharapkan individu yang mengalami gangguan kecemasan merasa didukung dan mampu mendapatkan bantuan yang mereka butuhkan. Saran ini diberikan agar upaya kolektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang gangguan kecemasan dapat terlaksana dengan baik. Melalui kolaborasi antara seniman, program edukasi, dan kesadaran masyarakat, kita dapat menciptakan lingkungan yang lebih mendukung bagi mereka yang mengalami gangguan kecemasan.

Selain itu, dari sisi teoritis, pengembangan penelitian resepsi khalayak mengenai gangguan kecemasan dalam media, khususnya video klip "Anti-Hero," memerlukan pendekatan yang lebih luas dan komprehensif. Penelitian selanjutnya perlu mempertimbangkan variasi usia, pendidikan, dan lokasi geografis untuk memahami bagaimana faktor-faktor ini mempengaruhi resepsi khalayak. Misalnya, rentang usia yang lebih luas dapat memberikan wawasan tentang bagaimana generasi yang berbeda menafsirkan pesan dalam video klip tersebut. Perbedaan dalam tingkat pendidikan juga dapat mempengaruhi cara khalayak memahami dan menilai penggambaran gangguan kecemasan, di mana individu dengan pendidikan

lebih tinggi mungkin memiliki pemahaman yang lebih mendalam terkait permasalahan ini.

Selain itu, penelitian dengan informan di berbagai lokasi geografis, termasuk daerah pedesaan dan perkotaan, dapat mengungkap perbedaan dalam akses informasi dan paparan terhadap budaya populer yang mempengaruhi resepsi konten media. Misalnya, khalayak di kota besar mungkin lebih terbiasa dengan representasi isu kesehatan mental dalam media, sementara mereka yang tinggal di daerah terpencil mungkin memiliki pandangan yang berbeda karena keterbatasan akses informasi.

Penelitian mendatang juga harus mengeksplorasi interaksi antara berbagai faktor seperti pengetahuan, pengalaman, dan keyakinan khalayak. Misalnya, seseorang yang memiliki pengetahuan mendalam tentang gangguan kecemasan dan pengalaman pribadi dengan kondisi tersebut mungkin menafsirkan video klip "Anti-Hero" dengan cara yang berbeda dibandingkan dengan seseorang yang hanya memiliki pemahaman umum. Keyakinan pribadi mengenai kesehatan mental juga bisa mempengaruhi resepsi mereka terhadap pesan dalam video klip tersebut.

Dengan menggabungkan faktor-faktor ini, penelitian di masa depan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang bagaimana khalayak menerima dan menafsirkan konten media yang mengangkat isu kesehatan mental, khususnya gangguan kecemasan. Pendekatan multi-faktor ini akan membantu dalam mengidentifikasi bagaimana berbagai elemen konteks sosial dan pribadi audiens mempengaruhi resepsi mereka, yang pada gilirannya dapat digunakan untuk merancang konten media yang lebih efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang kesehatan mental.