

REPRESENTASI GANGGUAN BIPOLAR PADA KARAKTER NISKALA DALAM FILM “KUKIRA KAU RUMAH” (ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE)

¹Gheanissa Faizatur Rohmah, ²Jupriono, ³M. Kendry Widiyanto

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
gheanissafaizaturrohmah@gmail.com

Abstract

Film is a mass media that is a picture of a reality that occurs in people's lives. Like in the movie "Kukira Kau Rumah" which gives an overview of bipolar mental health disorder. This study aims to analyze how the description of bipolar disorder in the film "Kukira Kau Rumah" is portrayed. In this research technique using John Fiske's semiotics which contains about The Codes of Television, where film is a text that is studied through three stages of level, namely the level of reality, the level of representation, and the level of ideology. The writer analyzes the signs that represent bipolar disorder. The writer takes the character of Niskala in the film "Kukira Kau Rumah" as a research object for the study of representation. This type of research uses descriptive qualitative, where the researcher describes how the level of reality, the level of representation, and the level of ideology on the character Niskala in the film "Kukira Kau Rumah". Each phase of Niskala's bipolar disorder is presented through a description at each level. The result of this study is that the representation of bipolar disorder is very clear. In this case the representation of bipolar disorder can be related to how film is an effective medium for providing education and information to the public about the mental health of bipolar disorder itself.

Keywords: *Film, Representation, John Fiske's Semiotics, Bipolar Disor*

Abstrak

Film merupakan media massa yang menjadi gambaran untuk sebuah realitas yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Seperti dalam film “Kukira Kau Rumah” yang memberikan gambaran mengenai gangguan kesehatan mental bipolar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa bagaimana gambaran dari gangguan bipolar dalam film “Kukira Kau Rumah”. Dalam teknik penelitian ini menggunakan semiotika John Fiske yang berisi tentang *The Codes of Television*, film merupakan teks yang dikaji melalui tiga tahapan level yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Penulis menganalisis tanda yang merepresentasikan gangguan bipolar. Penulis mengambil karakter Niskala dalam film “Kukira Kau Rumah” sebagai objek penelitian kajian representasi. Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif, dalam hal ini peneliti mendeskripsikan bagaimana level realitas, level representasi, dan level ideologi pada karakter Niskala dalam film “Kukira Kau Rumah”. Setiap fase gangguan bipolar yang dialami Niskala disajikan melalui deskripsi disetiap levelnya. Hasil dari penelitian ini adalah representasi dari gangguan bipolar terlihat sangat jelas. Dalam hal ini representasi gangguan bipolar dapat berkaitan dengan bagaimana film menjadi media yang efektif untuk memberikan edukasi dan informasi kepada masyarakat mengenai kesehatan mental gangguan bipolar itu sendiri.

Kata Kunci : Film, Representasi, Semiotika John Fiske, Gangguan Bipolar

Pendahuluan

Pengidap kesehatan mental di Indonesia memiliki stigma yang buruk di lingkungannya, sehingga para pengidap gangguan mental lebih memilih untuk diam dan tidak berkonsultasi kepada orang yang lebih ahli. Pemahaman mengenai kesehatan mental yang masih rendah, membuat penilaian masyarakat Indonesia terhadap para pengidap gangguan mental menjadi buruk atau negatif yang berakibat kepada salahnya penanganan terhadap pengidap gangguan mental. Film merupakan media komunikasi yang menjadi hiburan dikalangan masyarakat. Hal tersebut dapat mempengaruhi masyarakat bahwa budaya yang disajikan didalam film merupakan sesuatu yang nyata .

Dengan disajikan melalui film, budaya atau realitas sosial yang tersaji didalam film dapat diterima dengan mudah oleh masyarakat. Komunikasi massa merupakan komunikasi yang dilakukan melalui media massa seperti media elektronik maupun media cetak. Film juga memiliki dua makna yang bertentangan yaitu sebagai refleksi atau sebagai representasi. Makna film sebagai refleksi yaitu film hanya memindahkan realitas kedalam bentuk visual atau ke dalam layar tanpa mengubah realitas yang ada, seperti film dokumenter. Lalu makna film sebagai representasi dapat diartikan sebagai film yang menghadirkan kembali sebuah realitas dalam bentuk kode, simbol, konvensi dan ideologi dari sebuah budaya. Salah satu film yang merepresentasikan kenyataan adalah film “Kukira Kau Rumah”. Film “Kukira Kau Rumah” merupakan film yang berhasil mendapat penghargaan Film Terfavorit Pilihan Penonton dalam Festival Film Indonesia pada 2022. Selain itu ada beberapa penghargaan lain yang diraih oleh film ini dari segi film maupun pemain seperti, penghargaan dari Museum Rekor Dunia Indonesia sebagai film dengan jumlah penonton terbanyak di masa pandemi dengan jumlah penonton 2.219.233 penonton, Jourdy Pranata sebagai Pemeran Utama Pria Terfavorit dalam Indonesia Movie Actors Awards, Prilly Latuconsina dan Jourdy Pratama sebagai Pasangan Terfavorit sekaligus Pemeran Pasangan Terfavorit dalam Indonesia Movie Actors Awards.

Film drama psikologi ini mengisahkan tentang seorang remaja yang mengidap gangguan bipolar. Niskala yang diperankan oleh Prilly Latuconsina merupakan seorang anak yang mengalami gangguan mental. Hingga pada saat di kampus, ia bertemu dengan Pram, seorang senior yang berhasil menarik perhatiannya. Tanpa mengetahui penyakit gangguan bipolar yang dimiliki Niskala, keduanya menjadi dekat. Pram dan Niskala yang selama ini dilingkupi kesepian serasa diatas angin karena kehadiran mereka kini saling mengisi satu sama lain. Gangguan bipolar adalah jenis gangguan kesehatan mental yang umum terjadi. Gangguan bipolar ini dapat membuat penderita merasakan perasaan sangat bahagia dan kemudian perasaan tersebut berubah menjadi rasa sedih yang berlebihan. Berbeda dengan film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini” yang merpresentasikan depresi sebagai karakter disalah satu tokohnya .

Selain perbedaan jenis penyakit mental yang disajikan, film “Kukira Kau Rumah” lebih memberikan kesan yang dapat mengajak penonton untuk mendalami peran sebagai Niskala. Seperti kata yang diucapkan dan musik yang menjadi bagian dari film. Analisis semiotika yang harus diperhatikan di dalam penelitian film ini adalah tanda yang menggambarkan atau mendefinisikan sesuatu. Semiotika merupakan studi mengenai pertanda dan makna dari tanda, ilmu tentang tanda, bagaimana makna dibangun dalam teks media, atau studi tentang bagaimana tanda dari sebuah karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna.

John Fiske menyatakan bahwa semiotika merupakan realitas yang tercipta dari masyarakat. Tanda–tanda yang muncul dalam televisi atau film saling berhubungan sehingga menghasilkan sebuah makna atau pesan.

Semiotik merupakan disiplin ilmu dan metode analisis yang dapat mengkaji tanda yang ada didalam sebuah objek untuk mengetahui makna yang terkandung didalam sebuah

objek. Tanda merupakan suatu yang dikaitkan pada individu lainnya untuk beberapa hal. Tanda merujuk kepada individu yang menciptakan suatu tanda di benak orang lain, suatu tanda yang setara. Tanda yang diciptakan dinamakan interpretant dari tanda pertama. Tanda tersebut menunjukkan sesuatu, yaitu objeknya. Teori semiotika, inti studynya adalah sebuah tanda atau bagaimana tanda tersebut bekerja, hal tersebut juga dapat disebut dengan semiologi. Tanda hanya membawa arti dalam dirinya sendiri. Dapat diartikan jika diterapkan ke semua tanda bahasa, maka huruf, kata, dan kalimat tidak memiliki arti pada dirinya sendiri. Tanda tersebut hanya memiliki arti dalam kaitan dengan yang membacanya, pembaca dapat menghubungkan tanda dengan yang memberi tanda sebagai konvensi dalam bahasa yang saling berhubungan. Sesuatu yang memiliki sistem tanda dapat diartikan sebagai teks. Semiotika digunakan sebagai alat untuk menafsirkan berbagai tanda dalam komunikasi, baik tanda alam atau tanda buatan. Tanda dan kode ditransmisikan atau dibuat tersedia pada yang lain dan penerima tanda atau kode atau komunikasi adalah sebuah praktik hubungan sosial. Segala sesuatu yang memiliki sistem tanda bisa dianggap menjadi teks. Atau kode yang menghubungkan tanda. Tempat kode atau dimana tanda beroperasi. Hal tersebut pada urutannya bergantung kepada pengguna kode dan tanda untuk eksistensi dan bentuknya sendiri.

Berlatar dari yang penulis paparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian melalui teknik analisis semiotika John Fiske yang berdasar pada *The Codes of Television*.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang didasari dari data dan memanfaatkan teori yang sudah ada sebagai bahan penjas dan berakhir dengan sebuah teori. Subjek penelitian ini adalah film “Kukira Kau Rumah”. Dan yang menjadi objek penelitian ini adalah karakter Niskala yang merupakan tokoh utama dalam film. Sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini yaitu rekaman film “Kukira Kau Rumah. Lalu data sekunder yang digunakan adalah data yang diperoleh dari penelitian terdahulu seperti jurnal tahun 2022 karya Sani yang berjudul Analisis Semiotik Psikologi Komunikasi pada film “Kukira Kau Rumah” dan data yang diperoleh dari situs resmi film “Kukira Kau Rumah” di media internet melalui penelusuran data online.

Teknik yang digunakan dalam analisa ini adalah pendekatan kualitatif, menggunakan cara peneliti melakukan pengamatan film “Kukira Kau Rumah” melalui platform *Disney+Hotstar* ataupun file film yang sudah di download melalui platform lainnya. Peneliti melakukan pengamatan adegan per adegan ataupun peristiwa yang terjadi antara Niskala dan Pram. Hal tersebut digunakan agar peneliti mengamati tanda-tanda atau simbol adanya gangguan bipolar yang diteliti oleh peneliti. Tiap *scene* yang diamati lalu dipilih sesuai dengan tujuan penelitian, dan di *capture* dalam bentuk gambar. Dalam penelitian ini akan dilakukan dengan berdasarkan sistem tanda yang terlihat dalam film “Kukira Kau Rumah” yang menyuguhkan penyakit gangguan bipolar. Setelah hasil gambar dipilih dan dikelompokkan sesuai dengan tujuan penelitian.. Setiap adegan yang di *capture* dianalisis dengan teori analisis semiotika John Fiske yang berisi kode televisi. Yang utama dalam penelitian ini adalah level realitas dan level representasi. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk menjelaskan hasil dari data peneliti yang diharapkan memberi sebuah gambaran tentang penyakit gangguan bipolar dalam film “Kukira Kau Rumah”.

Hasil dan Pembahasan

Film ini menceritakan sesosok anak yang bernama Niskala yang diperankan oleh Prilly Latuconsina yang merupakan seorang anak yang mengidap gangguan mental bipolar.

Niskala sudah didiagnosa mengalami gangguan bipolar sejak sekolah menengah atas. Semenjak diagnosa tersebut, Dedi atau ayah Niskala menjadi sangat protektif terhadap Niskala. Dinda dan Oktavianus merupakan teman Niskala dan Niskala hanya diperbolehkan berteman dengan mereka berdua. Dinda dan Oktavianus juga dipercaya kedua orangtua Niskala untuk menjaganya. Akan tetapi ketika Dedi bekerja, Niskala diajak oleh Dinda dan Oktavianus untuk pergi ke kampus dengan sepengetahuan Mella atau ibu Niskala. Niskala pergi ke kampus untuk membuktikan kepada ayahnya bahwa ia berprestasi dan bisa membanggakan ayahnya. Saat di kampus Niskala bertemu dengan mahasiswa semester tua yang bernama Pram. Melihat sosok Niskala yang cantik dan baik, Pram pun menaruh rasa kepada Niskala. Pram adalah seorang pelayan di sebuah cafe dan sangat mencintai musik, sehingga ia sering menyanyikan lagu-lagunya dengan iringan gitar akustik.

Pada saat ujian, Pram menawarkan bantuan kepada Niskala untuk mengerjakan ujian, akan tetapi Niskala menolak bantuan Pram. Sesuai dengan apa yang dijanjikan, Pram mentraktir Niskala dan kedua sahabatnya di cafe tempat ia bekerja setelah ujian berakhir. Semakin hari Niskala dan Pram semakin dekat, mereka mulai bertemu dengan intens hingga membuat sang ibu khawatir karena Niskala sering pulang telat. Ibu Niskala pun akhirnya menegur Dinda dan Oktavianus. Akibatnya, Oktavianus kesal terhadap Pram. Oktavianus akhirnya memarahi Niskala dan berujung memukuli Pram. Karena hal tersebut terjadi, Niskala kembali mengalami gangguan bipolar. Niskala marah besar, karena baginya Pram adalah orang yang bisa membuat dirinya merasa tenang dan bahagia. Bukan antidepresan yang selama ini Niskala konsumsi.

Dalam analisis diatas, penulis menemukan data bahwa terdapat beberapa *scene* yang mengandung representasi gangguan bipolar yang bias, secara langsung maupun tidak langsung pada film “Kukira Kau Rumah”. Film ini merupakan film drama yang menceritakan bagaimana keadaan seorang Niskala yang mengidap gangguan bipolar, digambarkan mulai dari ciri hingga akibat serta pandangan orang tua terhadap anaknya yang menyandang gangguan bipolar. Visualisasi pada tiap *scene* atau adegan yang merepresentasikan gangguan bipolar pada karakter Niskala dalam film “Kukira Kau Rumah”, dianalisis dengan menggunakan kode-kode televisi teori semiotika John Fiske, yang mengkaji sebuah tanda dalam *scene* dan dibagi menjadi tiga level yaitu realitas, representasi, dan ideologi.

Melalui penelitian terdahulu yang dipilih oleh penulis salah satunya yaitu “Representasi Gangguan Jiwa pada Film ‘Winnie The Pooh Movie’” (Wina, Fitasari, 2019), dalam penelitian tersebut sama-sama meneliti objek film yang menyajikan isu gangguan mental yang bias dengan analisis semiotika John Fiske. Akan tetapi, penulis menemukan adanya banyak perbedaan terkait hasil dari analisis antara penelitian terdahulu dengan penelitian penulis seperti, alur cerita dan penyakit gangguan mental yang diderita pada setiap film. Alur cerita dalam objek penelitian penulis menggunakan alur campuran dan berakhir dengan kesedihan yang dihantarkan dengan *plot twist* yang tidak sesuai dengan bayangan penonton pada umumnya.

Adanya konflik dalam film ini lebih mendominasi melalui gestur dan dialog yang berasal dari Niskala mengenai gangguan bipolar dalam film. Selain itu tata rias wajah Niskala sangat menggambarkan bagaimana penderita gangguan bipolar mengalami fasenya. Pada penyajian data dalam level realitas digambarkan bahwa bagaimana tanda-tanda saat seseorang mengalami gangguan bipolar fase manik. Setiap ekspresi dan gerak tubuh Niskala seperti bagaimana saat Niskala mengalami euphoria yang berlebihan, kepercayaan diri yang berlebihan, lalu dengan tiba-tiba berubah menjadi cepat marah, berperilaku agresif, dan

kembali merasakan rasa senang yang berlebihan lagi dapat dianalisa oleh orang yang melihat filmnya.



Gambar 1 Potongan *Scene* Menit 47.20

Level representasi gangguan bipolar pada karakter Niskala tergambar dalam potongan *scene* diatas, dimana Niskala mengalami fase tantrum akibat terlibat konflik dengan Antonius. Niskala dalam fase tantrum tidak dapat mengontrol dirinya sendiri, yang ia rasakan hanya amarah dan Lelah. Dengan dialog Niskala “Kenapa disuruh minum obat terus, ma?”, menggambarkan bahwa para pengidap gangguan bipolar harus meminum obat setiap hari untuk mengontrol perasaannya. Menurut (Wedanthi, 2022) tidak hanya dalam fase tantrum saja, para pengidap gangguan bipolar harus meminum obat untuk menstabilkan perasaannya agar dapat beraktivitas dengan normal.

Tidak hanya dialog dan gerak tubuh yang menggambarkan bagaimana representasi bipolar dalam karakter Niskala. Teknik pengambilan gambar yang digunakan dalam film ini untuk menunjukkan bermacam-macam kegiatan dan ekspresi Niskala seperti *close up*, *medium close up*, dan *medium shot* sangat mendukung untuk memahami setiap pesan yang disampaikan. Pada teknik pencahayaan juga disesuaikan dengan kondisi yang terjadi seperti, jika Niskala merasa senang maka *tone* warna akan lebih cerah begitupun sebaliknya jika Niskala sedang merasa sedih dan terpuruk maka *tone* warna akan cenderung lebih gelap. Musik yang mengiringi setiap suasana hati Niskala juga sangat membangun karakter Niskala.



Gambar 2 Potongan *Scene* Menit 56.06

Potongan *scene* dalam gambar, penulis menemukan kesendirian Niskala. Niskala digambarkan sedang menyendiri untuk mendapatkan ketenangan. Dalam beberapa keadaan Niskala seringkali terlihat melakukan semuanya sendiri tanpa bantuan orang lain. Niskala juga tidak mempunyai banyak teman, ia hanya mempunyai dua sahabat dalam hidupnya karena ia tidak pernah bersosialisasi walaupun sedang berkuliah. Kesendirian dan kebutuhan Niskala yang selalu terpenuhi merupakan efek dari ideologi kolektivisme yang dilakukan oleh kedua orang tua Niskala. Mereka menganggap bahwa masyarakat diluar sana akan membahayakan Niskala jika ia terus berada diluar. Paham kolektivisme dalam film ini mengutamakan rumah dan kekeluargaan. Dalam hal ini orangtua Niskala takut akan hal-hal yang membahayakan Niskala dan takut akan tanggapan masyarakat luas terhadap gangguan mental yang dialami oleh Niskala.

Hasil observasi Schuetzendorf (dalam Ruky, 2002) pada tahun 1989, kolektivisme di Indonesiaditunjukkan dengan adanya kecenderungan anggota kelompok untuk saling mendukung (gotong royong) dimana para anggota kelompok mendapatkan perlindungan dari anggota lain untuk menciptakan keharmonisan. Walaupun mengutamakan sifat gotong royong, kolektivisme di Indonesia sering dikaitkan dengan sifat kolot. Masih banyak kelompok masyarakat di Indonesia yang menganggap penyakit mental merupakan penyakit yang memalukan dan dianggap sebagai aib. Akibat kurangnya edukasi mengenai pentingnya kesehatan mental di Indonesia, mengakibatkan orang yang seharusnya mendapatkan pertolongan oleh para ahli justru memilih untuk memendam niatnya melakukan pengobatan.

Masyarakat memandang bahwa para penderita gangguan bipolar tidak bisa melakukan semua kegiatan dengan normal, hal tersebut membuat pengidap bipolar seperti Niskala ini merasa kesulitan dalam menjalani kehidupannya. Sehingga beberapa orangtua menganggap bahwa lebih aman jika anaknya tidak melakukan kegiatan diluar rumah karena dapat membahayakan dirinya dan oranglain.



Gambar 3 Potongan Scene Menit 51.28

Pada potongan adegan dalam menit 51.28 diatas ditemukan alasan mengapa Niskala menjadi sosok yang suka menyendiri. Dalam potongan adegan tersebut terdapat dialog “Cuma semenjak Niskala didiagnosa bipolar, bokapnya jadi overprotektif enggak jelas.”, hal tersebut disimpulkan oleh penulis bahwa orangtua Niskala memiliki ideologi humanisme. Orangtua Niskala melarang Niskala untuk bergaul dengan orang lain selain sahabatnya Dinda dan Antonius. Selain itu orangtua Niskala juga tidak memperbolehkan Niskala untuk melakukan sekolah di sekolah umum hingga melarang Niskala untuk keluar rumah.

Abraham Maslow berpendapat bahwa bahwa sebuah kegagalan dalam mencapai kepuasan kebutuhan cinta dan kasih sayang, terutama dari orang tua, adalah penyebab utama dari gangguan emosional atau maladjustment seorang individu. Anak bisa menjadi pribadi yang lebih baik dan akan dapat mencapai tahap puncak aktualisasi diri sebagai seorang manusia apabila ia merasakan kasih sayang orang tuanya selama masa kecilnya. Abraham Maslow juga merumuskan kasih sayang sebagai keadaan dimengerti secara mendalam dan diterima dengan sepenuh hati (Goble et al., 2006, bk. 74).

Hal tersebut disimpulkan oleh penulis bahwa sebenarnya orangtua Niskala menunjukkan rasa sayangnya kepada Niskala dengan melarang Niskala untuk bersosialisasi. Mereka khawatir akan keadaan Niskala jika diluar sana karena mereka menganggap bahwa tidak semua orang memahami bagaimana pengidap gangguan bipolar menjalani setiap fasenya. Kolektivisme dalam kehidupan masyarakat merupakan hal yang dapat mempengaruhi setiap pemikiran masyarakat lain. Seperti yang tergambar dalam film ini, orangtua Niskala yang berpikiran bahwa masyarakat masih belum bisa memahami bagaimana pengidap gangguan bipolar berproses dalam menjalani hidupnya dapat membahayakan anaknya yaitu Niskala. Kolektivisme tersebut membuat rasa kemanusiaan atau humanisme dalam diri orang tua Niskala tidak ditunjukkan secara terang-terangan.

Terlihat dari ideologi yang disebutkan diatas bahwa ideologi tersebut menyudutkan para pengidap gangguan bipolar. Adanya ideologi kolektivisme dapat merugikan para pengidap gangguan mental di Indonesia jika terlalu mendominasi pikiran masyarakat luas, sehingga dapat menimbulkan adanya fenomena menyudutkan para pengidap gangguan mental. Sejatinya para pengidap gangguan mental bipolar tidak membahayakan orang lain jika sudah melakukan pengobatan secara rutin. Dan pengidap gangguan mental bipolar tidak akan menyakiti orang lain karena mereka terus menyiksa diri mereka sendiri dengan pikiran-pikirannya.

Penutup

Kesimpulan

Kesehatan mental merupakan sebuah masalah yang masih disepelekan oleh masyarakat terkhusus di Indonesia. Hal tersebut digambarkan dalam film “Kukira Kau Rumah” dimana Niskala yang menderita gangguan bipolar diasingkan oleh ayahnya sendiri dengan cara tidak boleh bersosialisasi dengan oranglain selain sahabatnya sendiri dan tidak boleh keluar rumah karena dianggap dapat membahayakan dirinya sendiri. Dengan telaah semiotika John Fiske, peneliti menganalisis dengan 3 level bagian. Dari hasil pengamatan diatas, film “Kukira Kau Rumah” menyajikan dan merepresentasikan keseluruhan permasalahan yang diangkat oleh penulis.

1. Level Realitas, dalam aspek penampilan ditemukan penggambaran perilaku pengidap gangguan bipolar. Hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari pengidap gangguan bipolar. Set lokasi, tata rias, tata busana mendukung bagaimana pengidap gangguan bipolar mengekspresikan setiap fase yang dilalui.
2. Level Representasi, dalam aspek teknis pengambilan gambar dan set lokasi ditemukan sudut pengambilan gambar yang didesain untuk memperkuat penggambaran cerita dalam film serta memberikan kesan mendalam. Pemilihan efek pencahayaan dan sinematografi dalam pewarnaan setiap adegannya memiliki kesan yang memperkuat karakter Niskala.
3. Level ideologi, meliputi ideologi kolektivisme dan ideologi humanisme. Setelah kedua ideologi tersebut ditemukan maka ideologi yang dihasilkan mengerucut pada ideologi kolektivisme. Dimana kolektivisme sangat mempengaruhi pikiran masyarakat.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penulis mengajukan saran sebagai berikut :

1. Dengan berkembangnya industri perfilman di Indonesia, diharapkan industri perfilman Indonesia dapat membuat film-film yang berkualitas dan memiliki pengaruh positif bagi khalayak umum.
2. Industri perfilman di Indonesia diharapkan dapat memberikan edukasi mengenai pentingnya menjaga kesehatan mental melalui karya-karya yang dibuat dengan berkaca dari realitas masalah Kesehatan mental yang terjadi di Indonesia.

Daftar Pustaka

Ayuningtyas, D., Misnaniarti, M., & Rayhani, M. (2018). Analisis Situasi Kesehatan Mental Pada Masyarakat Di Indonesia Dan Strategi Penanggulangannya. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.26553/jikm.2018.9.1.1-10>

- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya* (Jefry, Ed.; 2nd ed., Vol. 1). PRENADA MEDIA GROUP.
- Fitasari Wina. (2019). *Representasi gangguan jiwa kecemasan dalam film (Analisis Semiotika pada karakter Piglet dalam film Winnie the Pooh Movie)*. 1–14.
- Fitriansyah Program Studi Penyiaran Akademi Komunikasi BSI Jakarta, F., & Sitasi, C. (2018). Efek Komunikasi Massa Pada Khalayak (Studi Deskriptif Penggunaan Media Sosial dalam Membentuk Perilaku Remaja). *Cakrawala*, 18(2), 171–178.
- Goble, G Frank, & A Supratiknya. (1994). *Mazhab ketiga :psikologi humanistik Abraham Maslow /Frank G. Goble ; penterjemah, A. Supraktiknya* (Cet 1; cet.5). Kanisius.
- Gustiandar, M. (2019). *Nurudin, Pengantar Komunikasi Massa , (Jakarta: PT.Radja Grafindo Persada), h.4. 31. 31–44.*
- Han, E. S., Goleman, D., Boyatzis, R., & Mckee, A. (2019). Tinjauan Pustaka Gangguan Bipolar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Muslim, M. (2018). Varian-Varian Paradigma, Pendekatan, Metode, Dan Jenis Penelitian Dalam Ilmu Komunikasi. *Media Bahasa, Sastra, Dan Budaya Wahana*, 1(10), 77–85. <https://doi.org/10.33751/wahana.v1i10.654>
- Putri, R. A. (2022). *Review Dinamika Psikologi dalam Film Ku Kira Kau Rumah. April*, 1–5. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6475694>
- Putu, D., Kurniati, Y., Studi, P., & Masyarakat, K. (2016a). *MODUL KOMUNIKASI VERBAL DAN NON VERBAL*.
- Putu, D., Kurniati, Y., Studi, P., & Masyarakat, K. (2016b). *MODUL KOMUNIKASI VERBAL DAN NON VERBAL*.
- Sani, D. A., Suheni, M., Aisyah, S., Khairiza, D., & Dalimunthe, M. A. (2022). Analisis Semiotika Psikologi Komunikasi pada Film Ku Kira Kau Rumah. In *Jurnal Professional* (Vol. 9, Issue 1).
- S.D Indah, E. (2021). *FEMINISME DALAM FILM PENDEK “TILIK” (Analisis Semiotika John Fiske)*. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Setioningtyas, N. A. (2022). Representasi Depresi Dalam Film Berjudul “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini.” *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 05, 95–113.
- Sjafi’i, A., Koesbandrijo, B., Pujiyanto, A., Jupriono, Rukminingsih, N., Tjahjono, E., & Sudaryanto, E. (2018). *Buku Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya* (Tambra23, Ed.; 2nd ed., Vol. 2). PRENADAMEDIA GROUP.
- Stephen W. Littlejohn. (2009). *Teori Komunikasi* (9th ed.). Salemba Humanika.
- Taraporevala, S., Sahin, M., Yorek, N., Torres, J. P., Mendes, E. G., Toenders, F. G. C., De Putter-Smits, L. G. A., Sanders, W. T. M., Den Brok, P., Hameed, A., Manzoor, A., Minhas, K., Soriano, C. V., A. Adalakun, Dr. S., Toenders, F. G. C., De Putter-Smits, L. G. A., Sanders, W. T. M., Den Brok, P., Hutagalung, A., ... Goncu, C. (2017). 13. Unikom_Selma Shabrina_Bab Ii. *Physics Education*, 23(4), 1–10.
- Utomo, K. D., Jupriono, D., & Puspita, B. A. (2018). Film Dokumenter Gerakan Merekam Kota Karya Gresik Movie: Telaah Semiotika John Fiske. *Representamen*, 4(2), 1--14.
- Wedanthi, P. H. (2022). Studi Kasus Dinamika Psikologis Penderita Bipolar Disorder. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2578–2582. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3313>
- Zainiya, M. A., & Aestetika, N. M. (2022). John Fiske’s Semiotic Analysis About Body Shaming in Imperfect Film. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 11. <https://doi.org/10.21070/ijccd2022773>
- ZUBAEDAH, M. (2021). *Pesan Lingkungan Dalam Film (Analisis Semiotika Representasi Isu Lingkungan Pada Film Avatar 2009 Dan Aquaman 2018)*. [https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/30314%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/30314/16321095 Maulida Try Zubaedah.pdf?sequence=1](https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/30314%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/30314/16321095%20Maulida%20Try%20Zubaedah.pdf?sequence=1)