

RESEARCH ARTICLE

Analisis Dalam Film "Kukira Kau Rumah" Sebagai Media Pengenalan Mental Illness

Aprillayalia Aghnia Rizqillah, Didit Endriawan* and Teddy Ageng Maulana

Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung, 40257, Jawa Barat, Indonesia

*Corresponding author: didit@telkomuniversity.ac.id

Received on 15 August 2023; accepted on 18 September 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis simbol - simbol yang berhubungan dengan mental illness dalam film Kukira Kau Rumah yang disutradarai oleh Umay Shahab sebagai media pengenalan mental illness terutama pada unsur sinematografi, sebuah film tidak hanya dari segi keindahan namun dari pemilihan teknik sinematografi mempunyai maksud dan tujuan masing - masing agar film mudah dipahami oleh penonton. Metode Penelitian yang digunakan adalah teori televisi, melalui teori Semiotika John Fiske menggunakan tiga level yang meliputi level realitas, level representasi dan level ideologi untuk mengkaji film dalam adegan yang memiliki simbol - simbol dan makna visual yang berhubungan dengan mental illness. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data meliputi observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini berupa pendekatan teori Semiotika John Fiske untuk mengetahui karakteristik dari mental illness bipolar disorder dari tiga pembentukan level, yaitu realitas yang berhubungan dengan aspek sosial peristiwa penampilan dan ekspresi, representasi yang berhubungan dengan teknik penggunaan kamera, suara, komposisi, dan editing, lalu terdapat level ideologi yang berhubungan dengan makna kesatuan penerimaan sosial seperti individualis dan patriarki.

Key words: Film, Simbol - Simbol, Sinematografi, Semiotika, Mental Illness.

Pendahuluan

Pemahaman masyarakat di Indonesia tentang gangguan mental atau mental illness masih sangat kurang. Banyak orang yang masih mengabaikan pentingnya kesehatan mental, kurangnya kesadaran dan pengetahuan orang-orang tentang gangguan mental menimbulkan dampak dari tindakan seperti diskriminasi dari lingkungan sosial maupun keluarga terdekat, dikucilkan, penderita sering merasa terisolasi dan dianggap aneh. Seringkali orang-orang menyangkut pautkan gangguan mental dengan hal-hal supernatural, kurangnya iman dan sering dikaitkan dengan kerasukan jin. Perlakuan ini sering disebabkan karena ketidaktahuan dari segi pemahaman yang salah mengenai gangguan mental. Setiap Orang yang tidak mampu mengelola emosi, pikiran, dan perasaan marah dan sedihnya secara efektif dapat mengembangkan sejumlah masalah kesehatan baik di dalam dirinya maupun di lingkungan sosial. Beberapa kasus tentang gangguan mental sering diangkat kisahnya ke dalam layar lebar. Film dapat dianggap sebagai media visual atau audio visual sederhana dan melibatkan audiens melalui berbagai elemen seperti gambar, musik, suara, dialog, yang dapat menciptakan efek rasa sehingga menimbulkan suasana mendalam ketika sedang menontonnya dari narasi cerita yang mencerminkan kehidupan sehari-hari. Salah satu film di Indonesia yang menarik perhatian peneliti adalah film Kukira Kau Rumah karya sutradara Umay Shahab yang bertemakan mental illness merupakan film dengan unsur

romantis dan psikologi yang menarik untuk diteliti karena film tersebut merupakan salah satu 5 film terbaik pilihan penonton di Festival Film Indonesia ke-41 yang mendapatkan sertifikat dalam kategori tersebut. Film dengan penonton terbanyak di masa pandemi dan mendapatkan penghargaan rekor MURI pada 16 Maret 2022.

Peneliti ingin memberikan edukasi tentang mental illness dari film Kukira Kau Rumah yang diharapkan mampu menjadi media pengenalan terkait gangguan mental bipolar disorder yang dapat memberikan pemahaman, motivasi, dan pencerahan kepada penderita agar lebih bersemangat dalam menjalani kehidupan serta dapat mengurangi stigma - stigma negatif dan diskriminasi kepada pengidap gangguan mental jenis apapun. Namun masih banyak orang yang belum begitu mengenal gangguan mental bipolar disorder secara baik jadi dapat disimpulkan bahwa film dapat menyampaikan perasaan dan pengalaman sineas secara jelas dibandingkan media lainnya. Dalam menganalisis unsur visual dari simbol - simbol dan makna visual yang mendukung mental illness pada film Kukira Kau Rumah ini menggunakan teknik sinematografi dan teori Semiotika John Fiske digunakan untuk pendekatan menganalisis elemen dan simbol visual pada film tersebut. Simbol dapat memiliki berbagai arti bagi individu yang berbeda, dan bahkan orang yang sama dapat menafsirkan secara berbeda. Film Kukira Kau Rumah mengandung kesan dan makna terkait dengan film dan tidak hanya untuk kepentingan estetika namun film ini dikaji sebagai upaya menyadarkan penting kesehatan mental. Tujuan penelitian ini

juga dapat mendukung film sebagai media pengenalan gangguan mental bipolar disorder terhadap tokoh, bukan hanya dilihat dari keindahan visual namun film tersebut dapat mengedukasi audiens dan masyarakat umum.

Tinjauan Pustaka

Gangguan Mental

Dari segi tingkat keparahan gangguan mental, mulai dari yang ringan seperti kecemasan dan ketakutan hingga gangguan mental berat namun lebih kompleks dari gangguan fisik lainnya. Berdasarkan UU RI No. 18 Tahun 2014, gangguan mental adalah suatu kondisi gangguan pada pikiran dan perasaan seseorang yang bermakna, yang dapat menimbulkan penderitaan dan hambatan sulit untuk melakukan fungsi manusia nya [1].

Bipolar Disorder

Bipolar disorder merupakan gangguan psikologis yang ditandai dengan terjadinya perubahan suasana perasaan yang ekstrim dari episode mania dan episode depresi. Pada episode mania akan ditandai dengan keadaan yang sangat bersemangat dan sulit untuk berpikir rasional dalam mengambil keputusan sedangkan episode depresi mengalami kesedihan dan emosi yang tidak stabil.

Teori Psikodinamik pada Depresi dan Mania

Aliran psikoanalisis yang menekankan variabel bawah sadar sebagai penentu perilaku manusia, menunjukkan bahwa alam bawah sadar manusia memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kesehatan mental. Masalah kesehatan mental dapat terjadi akibat seseorang yang terlalu mematuhi pikirannya tanpa menjaga keseimbangan yang sehat dengan pikirannya. Misalnya, ketika seseorang tidak dapat mengendalikan keinginannya untuk memperoleh sesuatu dan pada akhirnya dia akan merasa bersalah. Jika rasa bersalah ini menumpuk dan ditekan untuk waktu yang lama, depresi dan mania dapat terjadi. Perspektif dari Sigmund Freud dan dikembangkan oleh Karl Abraham dikenal sebagai pandangan klasik tentang depresi dan mania. (Kalpa dan Sadock's, 2015).

Film dan Teknik Sinematografi

Film merupakan bentuk komunikasi yang kompleks terdiri dari audio dan visual memiliki kemampuan dalam mempengaruhi suasana, perasaan, emosional penonton melalui penggunaan visual. Film sering diartikan sebagai potongan gambar yang digabungkan menjadi satu kesatuan. Kemampuan film menangkap kenyataan sekitar dengan seni audio-visualnya bagi potensinya menjadi tempat untuk menyampaikan sebuah pesan kepada penonton. Jenis - jenis film terdiri dari, yaitu film dokumenter, film cerita pendek, film cerita panjang, dan film kartun atau animasi. Proses dalam membuat film banyak melibatkan beberapa unsur. Mengenai komponen berbagai bidang yang terlibat dalam penciptaan pembuatan film, seperti produser, sutradara, penulis skenario, kameramen, penataan artistik, musik, editor, pengisi audio, aktor atau aktris. Komponen naratif dan sinematik adalah dua jenis elemen yang dibentuk menjadi elemen film. Unsur naratif memiliki elemen seperti tokoh, tempat, waktu, dan masalah yang dijadikan bahan pembuat film sedangkan unsur sinematik biasanya merupakan bagian teknis dari produksi film untuk mengolah unsur naratif yaitu *mise en scene*, sinematografi, editing dan audio atau suara.

Sinematografi lebih dari sekedar pengambilan gambar dan mencakup pembangunan ide, narasi, frasa, aksi, penceritaan yang lebih dalam secara emosional, warna dan segala bentuk komunikasi non verbal yang digabungkan menjadi satu dalam sebuah visual. Pada

buku *Cinematography: Theory and Practice* karya Blain Brown, mengklarifikasi beberapa teknik konsep dalam memvisualisasikan kedalam sebuah narasi atau cerita, diantaranya : *camera movement, size shot* atau ukuran *shot, framing, light and color, compositi, establishing*, dan *Point Of View (POV)*. Aspek konsep digunakan agar audiens dapat menikmati dan merasakan makna yang disampaikan melalui visual film. Setiap gambar bergerak atau diam mengandung elemen visual dengan pendekatan teknik sinematografi konseptual visual yang dapat menyampaikan pikiran, suasana hati, dan emosi melalui gambar [2].

Teori Semiotika John Fiske

Semiotika merupakan pendekatan mengkaji tentang tanda atau simbol, Bagaimana simbol atau tanda dari suatu karya dapat mengungkapkan makna. Teori Semiotika John Fiske sering disebut *the code of television* sebagai kode utama yang digunakan dalam pertelevisian. Dalam proses komunikasi antara partisipan simbol dioperasikan secara bermakna. Jika ada kesepakatan di antara peserta tentang bagaimana menggunakan simbol - simbol ini, keadaannya bersifat komunikatif (Yoyon, 2011).

John Fiske menegaskan bahwa kode - kode yang muncul atau digunakan dalam program televisi secara konsisten dihubungkan bersama untuk menciptakan makna setiap orang dapat bereaksi berbeda terhadap suatu makna dalam television maupun film tergantung pada latar belakang, budaya, kelas sosial, ekonomi, dan faktor lain karena suatu realitas tidak muncul begitu saja tetapi juga melalui panca indera sesuai dengan referensi yang dimiliki penonton (Bilqis,2022). Teori Semiotika John Fiske membentuk tiga level pendekatan dalam pertelevisian dan juga berlaku pada film, yaitu:

- Level Realitas adalah level yang terdiri dari simbol dan tanda dengan aspek sosial peristiwa yang dihubungkan dengan penggunaan kostum, tata rias, gerakan tubuh (*gesture*), ekspresi, bahasa atau kata, perilaku, penampilan dan lingkungan.
- Level representasi adalah level yang berhubungan dengan aspek teknis dari penggunaan kamera, sinematografi, pencahayaan, musik, suara dan editing.
- Level Ideologi merupakan level yang menguraikan simbol - simbol atau makna yang terkandung dalam film yang telah disusun dalam satu kesatuan dan penerimaan sosial seperti ras, individu, kelas, patriarki, materialis, kapitalisme, liberalisme, dan lain - lain.

Metodologi Penelitian

Metode kualitatif dengan analisis deskriptif digunakan dalam penelitian ini adalah analisis simbol - simbol dan unsur sinematografi yang berhubungan dengan mental illness menggunakan teori Semiotika John Fiske dalam film *Kukira Kau Rumah* yang terbatas pada adegan - adegan yang mengandung pesan dan bagian - bagiannya dan juga menggunakan pendekatan sinematografi untuk membantu analisis dari teori Semiotika John Fiske dengan menganalisis struktur dari teknik pengambilan gambar dari beberapa adegan yang ada dalam film *Kukira Kau Rumah*. Tujuan penelitian kualitatif berkaitan pemahaman aspek kehidupan sosial, dan metodologinya menghasilkan kata - kata daripada numerik untuk dianalisis.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui film sebagai media pengenalan mental illness, dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske yang di dalam adegan dalam film *Kukira Kau Rumah* terdapat simbol dan tanda yang mendukung mental illness pada film tersebut yang dianalisis melalui tiga pendekatan level yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Hasil penelitian ini memperoleh



Gambar 1. Analisis Adegan 1 Film "Kukira Kau Rumah"



Gambar 3. Analisis adegan 3 Film "Kukira Kau Rumah"



Gambar 2. Analisis adegan 2 Film "Kukira Kau Rumah"



Gambar 4. Analisis adegan 4 Film "Kukira Kau Rumah"

proses analisis dari beberapa adegan yang ditemukan adalah 13 adegan. Untuk menganalisis mental illness dalam film *Kukira Kau Rumah* maka penelitian juga menggunakan pendekatan unsur teknik sinematografi untuk membantu melihat analisis adegan yang mendukung mental illness dari segi teknis. Penelitian selanjutnya akan menjelaskan mengenai analisis keseluruhan yang terdapat dalam film *Kukira Kau Rumah*, sebagai berikut: 1

Adegan 1 pada menit ke (00:34 - 00:54) menampilkan Niskala kecil dan kedua temannya sedang bermain di dekat teras rumah. Niskala yang sangat bersemangat ingin melompat dari atas atap mobil. Namun dilarang oleh kedua temannya. Niskala yang tidak mendengarkan kedua temannya langsung melompat dan menyebabkan leher Oktavianus patah karena berusaha mencegah Niskala yang ingin melompat. Dari adegan tersebut level realitas dilihat dari penampilan yang menggunakan pakaian rumahan dan ekspresi Niskala yang terlihat bahagia dan semangat. Lalu selanjutnya terdapat level representasi dari adegan tersebut dilihat dari teknik pengambilan gambar *medium shot*, *medium close up*, *low angle*, *high angle*, *headroom*, dan *camera movement tilt* dan *zoom* untuk mendukung ekspresi Niskala dan aktivitas bermain bersama kedua temannya. Adegan tersebut disimpulkan Niskala sudah memiliki gejala bipolar disorder episode mania yang diamani terlihat terlalu bahagia.

Adegan 2 pada menit (00:50 - 01:18) menampilkan adegan Niskala sedang merayakan ulang tahun bersama kedua orang tuanya dan kedua temannya yaitu Oktavianus dan Dinda di ruang makan. Ketika merayakan ulang tahun Niskala justru murung dan tidak bahagia, ekspresi Niskala berbanding terbalik dengan seharusnya. Niskala terlihat sedih dan merasa tidak senang dengan perayaan ulang tahunnya membuat seluruh orang bingung dengan sikap Niskala yang menangis sedih. Level realitas dalam adegan ini ditunjukkan pada penampilan memakai pakaian rumah, lingkungan berada di ruang makan dan ekspresi Niskala yang terlihat menangis sedih. Lalu terdapat level representasi dari adegan yang menggunakan teknik *medium close up*, *medium shot*, *big close up*, *eye level angle*, *headroom* dan *camera movement dolly out* yang mendukung ekspresi tokoh yang sedih dan

menunjukkan aktivitas merayakan ulang tahun. Dari Adegan ini menunjukkan gejala bipolar disorder dari episode mania yaitu sensitif dan sedih.

Adegan 3 pada menit (02:27 - 05:00) memperlihatkan Niskala yang kesal dan marah berawal dari latihan debat yang membahas dampak positif dan negatif media sosial. Niskala yang mendengar argumen dari kelompok lain merasa tidak terima karena ketika Niskala memberikan pendapat, pendapatnya dipotong hal tersebut yang menjadi pemicu dari gejala bipolar disorder dari episode mania yaitu sensitif dan mudah tersinggung. Level realitas dari adegan tersebut dapat dilihat dari penampilan Niskala yang menggunakan kaos putih dan jaket hitam, lingkungan di dalam ruangan kelas, dan ekspresi Niskala yang kesal dan marah. Lalu terdapat level representasi yang menggunakan teknik *extreme wide shot*, *medium shot*, *cut in*, *headroom*, dan *camera movement dolly out* yang mendukung perdebatan kelompok tersebut. Dalam adegan ini pada saat adegan memukul meja jelas bahwa Niskala merupakan pribadi yang emosional dan mudah tersinggung.

Adegan 4 pada menit (08:42 - 11:43) menampilkan Niskala dan kedua temannya sedang mengobrol tentang tugas kelompok yang dibuat Niskala lalu ada seseorang laki - laki bernama Pram yang tidak sengaja menabrak Oktavianus sehingga membuat tugasnya terjatuh. Pram mengambil tugas kelompok yang dibuat Niskala namun dia tidak sengaja membaca sekilas dan tertawa meremehkan. Niskala yang melihat itu tidak terima dan merasa terganggu. Pram mencoba memberikan pendapatnya namun langsung ditolak oleh Niskala. Level realitas pada adegan ini dapat dilihat dari lingkungan yang berada di depan parkir kampus dan ekspresi Niskala yang tidak terima dan kesal. Lalu level representasi adegan tersebut menggunakan teknik *medium shot*, *medium close up*, *two shot* atau *over shoulder shot*, *headroom* dan *camera movement pan right* dan *track* yang mendukung ekspresi Niskala dan menunjukkan fokus perdebatan Niskala dan Pram. Pada adegan ini menunjukkan gejala bipolar disorder dari episode mania yang mudah tersinggung.

Adegan 5 pada menit (43:26 - 45:50) menampilkan adegan Niskala berteriak kepada Oktavianus karena menghajar Pram, Oktavianus merasa Pram membawa pengaruh buruk ke Niskala. Namun Niskala



Gambar 5. Analisis adegan 5 Film "Kukira Kau Rumah"



Gambar 6. Analisis adegan 6 Film "Kukira Kau Rumah"



Gambar 7. Analisis adegan 7 Film "Kukira Kau Rumah"

yang tiba-tiba berteriak histeris sambil memegang kepalanya, memohon kepada Oktavianus jangan memukul Pram. Level realitas adegan ini memperlihatkan dari lingkungan berada di dekat lorong rumah Niskala dan ekspresi Niskala yang marah dan depresi sambil menutupi kedua telinganya. Lalu level representasi dari adegan ini menggunakan teknik *medium shot*, *medium close up*, *cut away*, *eye level angle* dan *camera movement track* yang bertujuan untuk memfokuskan audiens pada pertengahan Oktavianus, Pram dan Niskala. Pada adegan ini menunjukkan gejala bipolar disorder dari episode depresi seperti emosi yang tidak stabil dan tidak berpikir rasional.

Adegan 6 pada menit (45:50 - 47:31) memperlihatkan Niskala berteriak histeris dengan melempar semua barang yang ada dikamarnya. Niskala terlihat sangat putus asa, menangis, marah kesal dengan semuanya. Ibu Niskala berusaha memberikannya obat kepada Niskala agar tenang. Namun Niskala menolaknya dan dipaksa oleh Dinda untuk menelan obatnya. Level realitas adegan ini dapat dilihat dari lingkungan yang berada di dalam rumah Niskala dan ekspresi Niskala yang sangat sedih dan putus asa sambil berteriak dan melempar semua barang-barangnya. Lalu level representasi adegan ini menggunakan teknik *medium close up*, *eye level angle*, dan *camera movement follow* dan *track* bertujuan menunjukkan subjek Niskala sebatas dada hingga kepala agar ekspresi wajahnya terlihat jelas. Pada adegan ini menunjukkan gejala bipolar disorder dari episode depresi yaitu sangat sedih, emosi, dan putus asa.



Gambar 8. Analisis adegan 8 Film "Kukira Kau Rumah"



Gambar 9. Analisis adegan 9 Film "Kukira Kau Rumah"

Adegan 7 pada menit (50:14 - 51:08) merupakan flashback Niskala pada masa SMA memperlihatkan adegan Niskala yang terlambat masuk sekolah dan menggunakan pakaian sekolah tidak sesuai peraturan dari baju yang tidak dimasukkan dan rok yang diatas lutut membuat bu guru marah dan menegur Niskala dengan cara ingin menggantung rok Niskala. Namun Niskala yang tidak terima roknya digunting mengambil gunting yang dipegang bu guru dan mengarahkan gunting tersebut ke bu guru untuk menemukannya. Level realitas adegan ini terlihat dari pakaian SMA, lingkungan berada di SMA dan ekspresi Niskala yang tidak terima. Lalu level representasi adegan ini menggunakan teknik *medium shot* dan *camera movement track* dan *dolly* yang bertujuan untuk mendukung perdebatan Niskala dan bu guru. Pada adegan ini menunjukkan gejala bipolar disorder dari episode mania yaitu mudah tersinggung atau sensitif dan tidak berpikir rasional.

Adegan 8 pada menit (51:08 - 51:52) memperlihatkan adegan Niskala yang sedang berada di ruang psikologi dan Niskala yang bingung mendengar pernyataan dirinya mengidap bipolar disorder dan kedua orang tua Niskala yang khawatir dan sedih. Level realitas adegan ini terlihat dari lingkungan berada di ruang psikologi dan ekspresi Niskala yang bingung. Lalu terdapat level representasi yang menggunakan teknik *medium close up* dan *headroom* yang bertujuan pada adegan ini menunjukkan gejala bipolar disorder dari episode depresi yaitu sangat sedih dan putus asa.

Adegan 9 pada menit (53:44 - 57:28) memperlihatkan adegan Niskala yang sedih murung menjadi pribadi yang tidak bersemangat dan pendiam. Tidak seperti biasanya yang periang, semangat dalam menjalani hari-harinya. Lalu terlihat Niskala yang sedang mencari obat darurat yaitu obat penenang yang selalu diminum ketika bipolar-nya kambuh. Niskala yang merasa putus asa langsung meminum obatnya dengan dosis yang tidak sesuai. Level realitas dalam adegan ini terlihat dari lingkungan berada di dalam kamar Niskala dan ekspresi Niskala yang kosong. Lalu terdapat level representasi yang menggunakan teknik *medium close up*, *cut in*, *long shot*, *rule of third* dan *camera movement track* dan *dolly* yang bertujuan pada adegan ini menunjukkan gejala bipolar disorder dari episode depresi seperti putus asa, penurunan aktivitas, malas, hampa, dan sangat sedih dan terakhir terdapat



Gambar 10. Analisis adegan 10 Film "Kukira Kau Rumah"



Gambar 12. Analisis adegan 12 Film "Kukira Kau Rumah"



Gambar 11. Analisis adegan 11 Film "Kukira Kau Rumah"



Gambar 13. Analisis adegan 13 Film "Kukira Kau Rumah"

level ideologi yang menunjukkan individualisme dari sikap Niskala yang menyendiri dan mengalami penurunan aktivitas.

Adegan 10 pada menit (59:30 - 1:15:12) menampilkan adegan Niskala yang sangat sedih, diam, dan murung. Pram datang menemui Niskala bermaksud untuk menghiburnya. Niskala yang berkata kepada Pram bahwa dirinya cape dan tidak suka berada di rumah karena merasa tidak bebas seperti dikurung merasa sedih atas dirinya sendiri. Niskala yang terlihat sedih dan kecewa dengan dirinya sendiri merasa tidak pantas berada dekat Pram. Level realitas dapat dilihat dari lingkungan di depan teras rumah Niskala dan Ekspresi Niskala yang kacau, sedih dan kosong. Lalu level representasi yang menggunakan teknik *medium close up*, *close up*, *eye level angle*, *high angle* yang bertujuan untuk memfokuskan detail dari ekspresi lesu dan sedih yang dirasakan Niskala. Pada adegan ini menunjukkan gejala bipolar disorder dari episode depresi seperti sangat sedih, hampa, *insecure*, dan putus asa.

Adegan 11 pada menit (1:10:53 - 1:12:00) menampilkan Pram dan Niskala yang sedang berada di kafe Antologi, bersiap-siap untuk manggung kembali. Setelah mengganti pakaian, Pram bertanya kepada Niskala apakah sudah minum obat dan dijawab Niskala tidak perlu meminumnya karena Niskala merasa tidak apa dan baik-baik saja dan berusaha menenangkan Pram agar tidak khawatir padanya. Level realitas dapat dilihat dari lingkungan berada di kafe Antologi dan ekspresi Niskala yang bahagia dan semangat. Lalu terdapat level representasi yang menggunakan teknik *two shot*, *over shoulder shot*, *low angle* dan *high angle* yang bertujuan untuk mendukung fokus interaksi antara Pram dan Niskala. Adegan ini menunjukkan gejala bipolar disorder dari episode mania dari tindakan Niskala yang terburu-buru mengambil keputusan dan tidak melakukan persiapan minum obat.

Adegan 12 pada menit (1:15:54 - 1:16:31) menampilkan Pram dan Niskala yang sedang manggung tiba-tiba berhenti karena ayah Niskala datang langsung berteriak dan marah kepada Pram dan Niskala karena melihat Niskala diluar rumah dan menjadi pusat perhatian. Ayah Niskala langsung memukul Pram karena merasa ia adalah pengaruh buruk dari perubahan Niskala. Niskala yang berusaha melerai pertengkaran tersebut justru malah penyakitnya kambuh dan berteriak sambil memegang kepalanya dan berlari ke atas atap kafe. Level realitas

dapat dilihat ekspresi Niskala yang sedih, kacau, dan emosional dan perilaku Niskala yang berlari menuju atas atap kafe karena merasa putus asa dan kecewa kepada ayahnya. Lalu terdapat level representasi yang menggunakan teknik *medium close up*, *low angle* dan *camera movement crabbing* yang bertujuan untuk berfokus pada suasana menegangkan sekaligus perasaan putus asa yang dialami Niskala dan level ideologi ini adalah patriarki yang dimana sikap ayahnya yang terlalu overprotektif membatasi lingkungan sosial dan pendidikan Niskala. Adegan ini menunjukkan gejala bipolar disorder dari episode depresi yaitu emosional yang tidak stabil, tidak rasional, dan bertindak abusive.

Adegan 13 pada menit (1:16:38 - 1:21:18) menampilkan Niskala yang sedang melakukan percobaan bunuh diri di pinggir atas atap kafe Antologi. Niskala yang merasa frustrasi dan putus asa dengan kedua orang tuanya merasa tidak adil. Niskala merasa semua orang tidak bangga kepadanya lalu menyuruhnya minum obat setiap hari dan mengurung dirinya di rumah membuat dirinya merasa tertekan dengan hal tersebut. Level realitas dapat dilihat dari ekspresi Niskala yang sangat sedih histeris dan putus asa dan perilaku Niskala yang mencoba mengakhiri hidupnya. Lalu terdapat level representasi yang menggunakan teknik *long shot*, *medium close up*, *close up*, *eye level angle*, *high angle* dan *camera movement pan left* dan *dolly* yang bertujuan untuk mendukung tindakan Niskala yang putus asa berusaha mengakhiri hidupnya dan ekspresi Niskala yang sangat sedih dan kecewa. Adegan ini menunjukkan gejala bipolar disorder dari episode depresi seperti hilang rasa waras, putus asa, dan berpikir untuk bunuh diri.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dalam analisis simbol-simbol dan makna visual dengan menggunakan teori Semiotika John Fiske dan unsur sinematografi yang berhubungan dengan mental illness dapat disimpulkan sebagai berikut. Simbol-simbol visual yang berhubungan dengan mental illness pada film dapat dilihat dari teori Semiotika John Fiske meliputi tiga level yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi.

Pada level realitas banyak menampilkan adegan yang memperlihatkan ekspresi dan perilaku perubahan suasana perasaan yang tidak stabil dan ekspresi yang dialami tokoh Niskala yaitu sangat bahagia, mudah tersinggung, tidak berpikir rasional, terburu-buru mengambil keputusan lalu tiba-tiba menjadi sedih, emosional, penurunan aktivitas, depresi, kacau, putus asa, tidak menerima pendapat orang lain dan berpikir untuk mengakhiri hidup. Lalu selanjutnya terdapat level representasi dari Adegan tersebut banyak menggunakan teknik sinematografi dari ukuran gambar *medium close up*, *close up*, *medium shot*, komposisi *headroom*, *camera movement dolly out* atau *track* dan *eye level angle*. Dan terakhir level ideologi yang ditampilkan dalam film ini yaitu individualisme dan patriarki.

Daftar Pustaka

- Zahra Z. Penggolongan Gangguan Jiwa di Indonesia. vol. 19; 2022.
- Brown B. Motion Picture and Video Lighting. Routledge; 2012.
- Adiputra S, Wiguna IP, Yeru AI. Analisis Penerapan Teknik Sinematografi Dalam Membangun Kesan Trauma Pada Film *“Cekucumbu Tubuh Indahku”*. eProceedings of Art & Design. 2021;8(2).
- Affandi MSH, Guritno H, Bakti VK. Film Dokumenter “Empu Besi Yang Hampir Punah”. Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer. 2015;3(1).
- Alfathoni MAM, Manesah D. Pengantar Teori Film. Deepublish; 2020.
- Bertens K. Psikoanalisis Sigmund Freud. Gramedia Pustaka Utama; 2006.
- Brown B. Cinematography Theory and Practice: Iagemaking for Cinematographers & Directors. Routledge; 2016.
- DEVA S. Analisis Konflik Tokoh Dalam Film *Ku Kira Kau Rumah Karya Sutradara Umay Shahab*. IKIP PGRI PONTIANAK; 2022.
- ERNANDA H. REPRESENTASI KEPEDULIAN KESEHATAN DALAM FILM DOKUMENTER “DIAM DAN DENGARKAN”(ANALISIS ISI KRISPENDORFF). UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU; 2022.
- Fajarwati D. Upaya meningkatkan keterampilan menulis deskripsi dengan media film kartun animasi pada siswa kelas ii SD Negeri Gogodalem i Kabupaten Semarang Tahun ajaran 2009/2010. 2010.
- Fakhriyani DV. Kesehatan Mental. vol. 124. Duta Media Publishing; 2019.
- Jaarvis M. Teori-teori Psikologi: Pendekatan Modern untuk Memahami Perilaku, Perasaan, dan Pikiran Manusia. Nusamedia; 2019.
- Mascelli JV. The Five C's of Cinematography: Camera Angles, Continuity, Cutting, Close-ups, Composition: Motion Picture Filming Techniques Simplified. Cine/Grafic Publications; 1979.
- Minderop A. Psikologi Sastra: Karya, Metode, Teori, dan Contoh Kasus. Yayasan Pustaka Obor Indonesia; 2010.
- Mudjiono Y. Kajian Semiotika dalam Film. Jurnal Ilmu Komunikasi. 2020;1(1):125-38.
- Panuju R. Film sebagai Proses Kreatif. Inteligencia Media; 2019.
- Pratista H. Memahami Film-Edisi 2. Montase Press; 2017.
- Purnama VF, Hartanto DD, Sylvia M. Perancangan Rebranding UMKM Keripik Tempe Reza. Jurnal DKV Adiwarna. 2019;1(14).
- Putri ADW, Indriastuti Y. Representasi Kebahagiaan pada Film *The Minimalists: Less is Now* dengan Analisis Semiotika John Fiske. Jurnal Ilmu Komunikasi dan Bisnis. 2022;7(2):127-46.
- Putri BA. Representasi Kasih Sayang Keluarga Pada Film *Yes Day*; 2022.
- Riadi SG. PENERIMAAN AUDIENS TERHADAP GANGGUAN MENTAL DALAM FILM SELESAI. UPN Veteran Jawa Timur; 2022.
- Simanjuntak J. Konseling Gangguan Jiwa & Okultisme. Gramedia Pustaka Utama; 2013.
- Simanjuntak J. Membangun Kesehatan Mental Keluarga dan Masa Depan Anak. Gramedia Pustaka Utama; 2013.
- Winarno ME. Buku Metodologi Penelitian. Malang: UNIVERSITAS; 2018.
- Zerlinda A, Setiyawati D. PENGARUH FILM DENGAN PSYCHOLOGICAL CONTENT TERHADAP STIGMA GANGGUAN MENTAL. Universitas Gadjah Mada; 2018.