



REPRESENTASI GANGGUAN KESEHATAN MENTAL DALAM FILM “KEMBANG API” (ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE)

Ika Suryani Purba, Arif Ardy Wibowo

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas, Sastra, Budaya, dan Komunikasi,

Universitas Ahmad Dahlan

Abstrak

Gangguan Kesehatan Mental merupakan individu yang memiliki kriteria standar untuk didiagnosis oleh dokter, penderita gangguan mental kerap disalahartikan sebagai sosok yang cenderung berbuat negatif seperti melakukan tindakan kekerasan, pemberontakan, berjiwa bebas, kriminal, tidak bisa mengurus diri, bodoh, dsb. Meskipun kini masyarakat mulai aware terhadap isu pada kesehatan mental dibuktikan dengan banyaknya gerakan sosial, namun masih saja beberapa masyarakat beranggapan bahwa gangguan kesehatan mental adalah hal yang tabu dan remeh. Salah satu media yang dapat dijadikan akses untuk memenuhi kebutuhan informasi dan hiburan masyarakat adalah Film. Film juga mendekatkan cerita dengan realita yang ada atau bahkan ikut membentuk realita yang berkembang ditengah masyarakat. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis Film Kembang Api. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan analisis film tersebut menggunakan metode yang digunakan yakni semiotika John Fiske. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teori semiotika dengan kode televisi John Fiske dengan 3 level, yaitu level realitas menjelaskan bahwa Fahmi, Raga, Sukma, dan Anggun mengalami gangguan kesehatan mental akibat trauma masa lalu yang membentuk mereka menjadi perilaku yang tidak biasa pada orang lain hadapi. Lalu pada level representasi penggunaan set hanya dipakai satu tempat yaitu gudang kosong, dan pengambilan gambar dalam film Kembang Api ini antara lain: Long shot, medium shot, close up, high angle, low angle, eye level, dan slanted. Dan pada level Ideologi terdapat ideologi kelas dan pesimisme. Bahwa keempat pemeran utama ini Fahmi, Raga, Sukma, dan Anggun memiliki karakter dan pengalaman masa lalu yang buruk sehingga membentuk perilaku tidak biasa atau gangguan kesehatan mental.

Kata Kunci: Film Kembang Api, Semiotika, Gangguan Kesehatan Mental.

PENDAHULUAN

Semua manusia ingin terlihat kuat di tiap saatnya dan berusaha menjalankan kehidupan dengan baik, dan menjadikan masalah sebagai pengalaman hidup mereka, namun dengan tentu saja beberapa masalah tidak semudah itu untuk dihadapi, begitu pula dengan beberapa orang yang memiliki permasalahan dengan kesehatan mentalnya. Berkembangnya kemajuan berkembang juga kesadaran masyarakat akan isu kesehatan mental beberapa tahun terakhir ini yang mulai meningkat. Isu kesehatan mental ini seakan-akan menjadi pembahasan yang menarik perhatian dan kerap menjadi perbincangan masyarakat Indonesia. Menurut data yang dimiliki oleh Institute for Health Metrics and Evaluation (IHME) pada skala global, hampir kurang lebih 800.000 orang meninggal setiap tahunnya disebabkan oleh kasus bunuh diri yang dipengaruhi oleh tidak stabilnya kondisi pada kejiwaan dan depresi Indonesia menempati urutan kelima di Asia Tenggara dengan tingkat bunuh diri paling tinggi setelah Thailand, Singapura, Vietnam dan Malaysia (Wicaksono, 2022).

Namun, kesehatan mental atau *mental health* ini sering disamaartikan dengan gangguan mental. Padahal pada keduanya memiliki pemahaman yang berbeda. Menurut World Health Organization, kesehatan mental didefinisikan sebagai keadaan dimana setiap individu menyadari potensi yang dimiliki, selain itu dapat mengatasi tekanan kehidupan yang normal, serta dapat bekerja secara produktif dan bermanfaat, dan mampu memberikan kontribusi kepada komunitasnya. Ketika seseorang mengalami masalah kesehatan mental berkelanjutan, dimana mempengaruhi kemampuan beraktivitas sosial dalam kehidupan sehari-hari, maka tidak memungkiri akan muncul gangguan pada kesehatan mentalnya. Pada umumnya, gangguan mental

merujuk pada individu yang memiliki kriteria standar untuk didiagnosis oleh dokter melalui *The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM) (Ulya, 2021).

Meskipun kini masyarakat mulai *aware* terhadap isu pada kesehatan mental dibuktikan dengan banyaknya gerakan sosial, masih saja beberapa masyarakat beranggapan bahwa gangguan pada kesehatan mental adalah hal yang tabu dan remeh. Munculnya stigma negatif dari masyarakat terhadap penderita gangguan mental membuat mereka merasa di diskriminasi serta dikucilkan karena dianggap sebagai aib, dihina, dicela, yang kemudian individu yang mengalami gangguan pada kesehatan mentalnya justru enggan untuk meminta pertolongan atau pengebotan lebih lanjut karena terlalu takut disudutkan oleh masyarakat awam.

Terbentuk stigma masyarakat tidak terlepas dari peranan media massa yang turut menjadi jembatan serta memperkuat penggambaran pada mereka penderita gangguan mental. Penderita gangguan mental kerap disalahartikan sebagai sosok yang cenderung berbuat negatif seperti suka melakukan tindakan kekerasan pemberontak, berjiwa bebas, kriminal, tidak bisa mengurus diri, bodoh, dsb. Representasi media massa yang tidak seimbang dan adil terhadap penderita gangguan mental ini mencerminkan dan melenggangkan nilai yang diyakini oleh masyarakat. Padahal, fungsi penting dari media massa adalah memberikan pemenuhan kebutuhan masyarakat akan informasi dan hiburan.

Salah satu media yang dapat dijadikan akses untuk memenuhi kebutuhan informasi dan hiburan adalah Film. Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual serta memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan moral atau sosial kepada khalayaknya. Menurut Dalam bukunya yang berjudul *Film sebagai Proses Kreatif*, film dapat menjadi media pembelajaran yang baik,

karena tidak hanya menghibur tetapi film juga mampu menyampaikan pesan lewat gambar, dialog, dan lakon. Sehingga film menjadi medium yang paling efektif untuk menyebarkan gagasan, kampanye, dan apapun itu (Panuju, 2019). Film juga mendekatkan cerita pada film dengan realita yang ada atau bahkan ikut membentuk realita yang berkembang ditengah masyarakat. Sehingga khalayak yang menonton dapat merasakan adanya sensasi kedekatan dari cerita film tersebut (Angga, 2022).

Dalam beberapa tahun terakhir, dapat dilihat bahwa dunia perfilman Indonesia mulai *aware* terhadap isu tentang gangguan kesehatan mental. Meskipun masih terbilang sedikit, namun dunia perfilman Indonesia mulai berani memunculkan isu sosial yang terjadi di masyarakat. Salah satunya adalah film garapan sutradara Herwin Novianto yang merupakan salah satu sutradara populer di Indonesia. Beliau pernah memenangkan Penghargaan Festival Film Indonesia untuk kategori Penyutradaraan Terbaik di tahun 2012. Film *Kembang Api* yang dirilis pada 2 Maret 2023 merupakan adaptasi dari film karya Yoshio Kato asal Jepang yang bertajuk *3ft Ball and Souls* di tahun 2017. Keunikan film ini selain memunculkan fenomena-fenomena yang marak terjadi di masyarakat seperti drama kehidupan yang tidak berkesudahan, film ini juga memunculkan permasalahan tentang isu gangguan kesehatan mental.

Singkat cerita, film ini bercerita tentang empat orang yang berniat bunuh diri bersama, keempat sosok ini merupakan anggota dari sebuah grup rahasia yang telah merencanakan aksi bunuh diri dengan sebuah ledakan bola besar. Keempatnya memiliki permasalahan yang berbeda-beda. Sukma (Marsha Timothy) sebagai ibu yang mengalami depresi, Fahmi (Donny Damara) merupakan sosok bapak yang ingin mencampuri urusan orang lain, Raga (Ringgo Agus) berperan sebagai

orang yang putus asa, dan Anggun (Hanggihini) yang berperan menjadi korban perundungan.

Pada bagian pertama Fahmi yang sedang menata ruangan yang akan jadi titik kumpul kelompoknya. Terdapat sebuah bola besar dengan tulisan "urip iku irup" terpampang jelas di tengah bola tersebut. Sukma orang yang pertama menyadari ada yang janggal dari pesan itu mempertanyakan mengapa memakai pesan itu ketika ingin melakukan bunuh diri. "Hidup itu harus menyala, jadi kita harus mengakhirinya dengan sebuah ledakan yang menyala-nyala" begitu kata Fahmi kepada Sukma. Intinya, Fahmi ingin mengakhiri hidup dengan meriah. Ia ingin membuat aksi bunuh diri sebagai sebuah perayaan, bukan hal yang harus dimuramkan.

Film *Kembang Api* berkaitan dengan *genre* atau tema psikologi dengan mengandung pesan-pesan yang bermanfaat dan seringkali dilupakan. Film *Kembang Api* ini terbilang cukup berani di Indonesia dengan menampilkan scene-scene percobaan bunuh diri namun berkali-kali gagal dan mengalami *time loop* merupakan makna yang kadang disalah artikan atau memiliki perspektif berbeda, bahwasanya tindakan tersebut dosa besar dan dilarang oleh Tuhan. Film ini memberi pengertian kepada audience yang sedang mengalami gangguan kesehatan mental untuk tidak merasakan sendiri, dan bahwa masih banyak orang lain yang mengalami hal serupa dan mungkin jauh lebih buruk atau berat, menjadi hal yang baik bagi sebagian orang, terdengar sangat aneh, namun kalimat tersebut dapat bisa dirasakan artinya ketika seseorang dalam keadaan tersebut atau mengalaminya sendiri. Selain itu mengapa gangguan kesehatan mental perlu disuarakan melalui film, hal ini didukung oleh pernyataan, Film merupakan media komunikasi yang menjangkau pemirsa yang relatif masih

berusia muda sehingga film bisa mempengaruhi moral masyarakat.

Permasalahan yang dimunculkan dalam film tersebut menarik untuk ditonton selain memberi pesan mengenai gangguan kesehatan mental juga menghadirkan permasalahan kejiwaan dimana tidak hanya satu karakter melainkan empat karakter mengalami gangguan kesehatan mental mereka masing-masing yang digambarkan untuk menuntaskan misteri dibalik konflik yang dibangun sejak awal cerita. Film yang diadaptasi dari film Jepang ini berhasil mengedukasi penontonnya bahwa pada permasalahan gangguan kesehatan mental yang mereka hadapi dari permasalahan hidup dapat diatasi dengan tidak mengakhiri hidup. Film *Kembang Api* ini menjadi objek penelitian yang didasari dengan tingginya angka bunuh diri ditengah masyarakat. Serta memiliki tujuan untuk mengetahui representasi isu gangguan kesehatan mental yang ditampilkan dalam film *Kembang Api* tersebut. Teknik pengumpulan data dengan mencatat dan menonton setiap adegan yang berhubungan dengan tema penelitian, melakukan identifikasi dari catatan yang diperoleh, data hasil identifikasi kemudian dicocokkan dengan rumusan masalah yang sudah ditentukan. Kemudian data tersebut dikelompokkan, disaring, dan diteliti menggunakan metodologi semiotika dengan pembagian kelompok data Level Realitas, Level Representasi, dan Level Ideologi yang dikemukakan oleh John Fiske. *Television Culture*, John Fiske merumuskan teori "*The Codes of Television*" yang menyatakan bahwa peristiwa yang ditampilkan telah diencode oleh kode-kode sosial. (Pramonojati, 2019).

Oleh karena itu, untuk menganalisis mengenai film yang ditampilkan dalam film *Kembang Api*. Semiotika John Fiske dirasa tepat untuk menganalisis film *Kembang Api*. Hal ini

dapat berguna untuk mengetahui realitas yang dikonstruksikan pada film *Kembang Api* yang mengangkat permasalahan yang terjadi di tengah masyarakat dengan menggunakan level analisis kedua yakni representasi dari sebuah realitas dari sebuah kode lingkungan, kelakuan, cara bicara, bahasa tubuh, ekspresi, suara, teks, serta percakapan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode analisis semiotika menurut teori yang dikemukakan oleh John Fiske. Pendekatan kualitatif memiliki fungsi untuk memahami fenomena dan gejala sosial yang terjadi pada objek penelitian dengan menitik beratkan pada penggambaran fenomena yang terjadi. Hal ini karena pendekatan kualitatif didefinisikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Endang, 2021).

Pada penelitian ini peneliti diwajibkan untuk menerapkan suatu sudut pandang yang sesuai dengan tujuan peneliti dan nantinya digunakan pada proses interpretasi atas kejadian serta peristiwa sosial dari objek penelitian. Sedangkan pada metode analisis semiotika digunakan karena objek penelitian berupa audio dan visual yaitu film. Pada teori yang dikemukakan oleh John Fiske terdapat 3 bagian level identifikasi yang berbeda namun saling berkaitan satu sama lain, yang terdapat pada teori *The codes of television*, Teori John Fiske mengacu pada 3 bagian yaitu Level Realitas, Level Representasi dan Level Ideologi (Haqqu, 2022).

Table 1. The Codes of Television John Fiske

Level Pertama	Realitas
	Kode sosial yang terdiri dari <i>appereance</i> (penampilan, <i>dress</i> (kostum), <i>make up</i>)

	(riasan), <i>environment</i> (lingkungan), <i>behavior</i> (kelakuan), <i>speech</i> (cara berbicara), <i>gesture</i> (bahasa tubuh), dan <i>expression</i> (ekspresi)
Level Kedua	Representasi Kode-kode sosial yang didalamnya ada <i>technical codes</i> meliputi <i>camera</i> (kamera), <i>lighting</i> (pencahayaan), <i>music</i> (musik), dan <i>sound</i> (suara). serta kode representasi konvensional yang terdiri dari <i>narrative</i> (naratif), <i>conflict</i> (konflik), <i>character</i> (karakter), <i>dialogue</i> (percakapan), <i>setting</i> (tempat).
Level Ketiga	Ideologi Antara realitas dan representasi saling berhubungan dan melahirkan <i>ideological codes</i> (kode-kode ideologi) seperti <i>individualisme</i> , <i>ras</i> , <i>kelas</i> , <i>materialism</i> , <i>kapitalisme</i> , <i>feminism</i> , dan lain-lain.

Sumber: (Darmastuti & Pah, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Level Realitas

Level Realitas yang disajikan dalam data penelitian ini mencakup pada beberapa kode dan unsur sosial yang diantaranya *appearance* (penampilan, *dress* (kostum), *make up* (riasan), *environment* (lingkungan), *behavior* (kelakuan), *speech* (cara berbicara), *gesture* (bahasa tubuh), dan *expression* (ekspresi).

00:09:35 gambar 1 dalam scene ini terlihat jelas bahwa, seorang pemeran perempuan Sukma merasakan kembali dengan raut wajah kesedihannya dan berteriak dengan keras "bisa berhenti bahas monas!" membayangkan kenangan dengan almarhum anaknya

yang telah meninggal akibat kecelakaan mobil, hal ini yang menjadi alasan satu-satunya Sukma melakukan percobaan bunuh diri. Pada korban kecelakaan lalu lintas yang memberi makna negatif pada peristiwa kecelakaan yang dialaminya akan sulit untuk memahami dan menerima kenyataan buruk yang telah terjadi



Gambar 1 Memperlihatkan raut wajah Sukma mengingat kenangan buruk

00:35:24 gambar 2 dalam scene ini Sukma mengalami gangguan kepanikan ketika mengetahui ada anak kecil/remaja yang juga ingin melakukan percobaan bunuh diri, raut wajah Sukma terlihat panik dan menggaruk-garuk anggota tubuh, dan mengalami pusing saat membicarakan anak kecil (Purwandari et al., 2013).



Gambar 2 Sukma mengalami gangguan kepanikan.

00:53:21 gambar 3 dalam scene ini merupakan kilas balik Raga seorang dokter yang gagal menyelamatkan pasiennya dan mengalami trauma mendalam hingga tidak bisa fokus pada apapun dan ini menjadi alasan Raga melakukan percobaan bunuh diri, ketika Raga mendapatkan teguran dari atasannya, terlihat tangan Raga tremor langsung menyadari Raga mengantongi tangannya. Raga menjelaskan setiap pergi untuk bekerja Raga mengalami

rasa tegang, tidak tenang, sesak napas, serta tremor. Pada orang normal, depresi hanya keadaan yang meliputi kemurungan (kesedihan, keputahan, semangat) dan ditandai perasaan tidak pas, menurunnya kegiatan. Sedangkan pada kasus patologis, hal ini merupakan depresi yang dimiliki akibatnya ketidakmauan ekstrim untuk mereaksi terhadap perangsang disertai menurunnya nilai diri, delusi ketidakpastian, tidak mampu dan putus asa (Dirgayunita, 2016).



Gambar 3 Raga mengalami teguran oleh atasan kerjanya.

00:56:49 gambar 4 dalam *scene* ini kilas balik Raga berada di *rooftop* menyadari bahwa ada perempuan lain yang juga ingin melakukan bunuh diri, ketika perempuan itu loncat, raut wajah Raga tidak ada perasaan kaget hanya flat namun perlahan-lahan Raga mundur dari *rooftop*. Raga menyadari bahwa bunuh diri dengan bola kembang api adalah cara yang paling cepat dan tepat.



Gambar 4 Raga melihat seorang perempuan bunuh diri tanpa sengaja.

01:16:10 gambar 5 dalam *scene* ini Raga mendapatkan telepon dari tempat ia bekerja Rumah sakit. Terlihat raut wajah Raga pucat, gelisah dan khawatir, memutar pergelangan tangan secara terus menerus dan mengalami sesak napas, Raga langsung meminum

obat yang ada di dalam tasnya. Ia memiliki ketakutan yang besar jika di panggil kerja kembali.



Gambar 5 Memperlihatkan Raga yang sedang meminum obat penenang.

01:24:28 gambar 6 dalam *scene* kilas balik Anggun, Anggun mendapatkan perundungan dan pelecehan seksual yang dilakukan oleh teman sekolahnya, dalam *scene* tersebut anggun mengambil duit dari dompet ibunya, anggun beranggapan jika ia bunuh diri orang-orang yang merundung akan kapok dan tidak mengulangi hal tersebut.



Gambar 6 Memperlihatkan Anggun yang mengalami Perundungan oleh teman sekolahnya.

01:27:19 gambar 7 dalam *scene* ini Anggun mendapatkan telepon dari Ibu, Ibu Anggun berusaha merangkul dan menerima Anggun yang ingin melakukan percobaan bunuh diri, namun tindakan tersebut tidak menghentikan Anggun untuk bunuh diri, dengan lingkungan yang mempengaruhi keinginan Anggun untuk melakukan percobaan bunuh diri.



Gambar 7 Menunjukkan Anggun yang tetap memilih untuk bunuh diri.

Pada scene 01:23:17 merupakan kilas balik Anggun ketika dirinya mendapatkan perundungan oleh teman-teman sekolahnya, gestur tubuhnya memperlihatkan seorang anak remaja yang sedang ketakutan, raut wajahnya menampilkan kesedihan, serta pada cara bicaranya Anggun hanya terdiam dan menangis di toilet sekolahnya.



Gambar 8 Menampilkan Anggun yang mendapatkan perundungan fisik dan ancaman oleh teman sekolahnya.

2. Level Representasi

Level Representasi yang disajikan dalam data penelitian ini mencakup pada beberapa kode dan unsur sosial yang diantaranya meliputi *camera* (kamera), *lighting* (pencahayaan), *music* (musik), dan *sound* (suara). serta kode representasi konvensional yang terdiri dari *narrative* (naratif), *conflict* (konflik), *character* (karakter), *dialogue* (percakapan), *setting* (tempat).

Pada scene 00:56:36 gambar 9 dan 10 terdapat kilas balik Raga yang mengalami depresi dan mencoba bunuh diri berkali-kali dengan cara lain yaitu menenggelamkan diri didalam air yang berada di *bathtub* lalu diiringi musik, dalam musik ini merupakan lagu dari Fiersa Besari dan Feby Putri yang berjudul "Runtuh".musik ini merupakan

salah satu musik yang dapat membuat *self healing* seseorang yang mengalami kegagalan, depresi, hingga penerimaan diri. Musik dapat mengatur hormon-hormon yang berkaitan dengan stress, selain itu mengubah persepsi kita pada ruang dan waktu, musik juga meningkatkan daya tahan tubuh (Lidyansyah, 2014). Teknik pengambilan gambar yang digunakan adalah *medium shot* dengan teknik *high angle* dan *slanted*, serta teknik *close up* dengan teknik *high angle*.



Gambar 9. Menampilkan Raga yang ingin mencoba bunuh diri

Pada scene 01:28:17 dalam pengambilan gambar ini menggunakan *high angle* atau diambil lebih tinggi dimana subjek terlihat di bawah. *High angle* ini mengimpresikan mengenai Anggun yang dalam keadaan terpuruk dan tersuduti oleh teman-temannya.



Gambar 10. Menampilkan Anggun yang mendapatkan perundungan fisik dan ancaman oleh teman sekolahnya.

Pada scene 01:28:35 merupakan percobaan Fahmi, Raga, Sukma dan Anggun melakukan percobaan bunuh diri setelah berkali-kali mengalami *time*

loop, teknik pengambilan gambar yang dipakai adal teknik *medium shot* dengan teknik *eye level*, pada *scene* ini juga diiringi suara seperti ledakan kembang api dengan percikan api dan memakai teknik *slowmotion* serta *lighting* yang sangat cerah dari bawah seakan-akan seperti ledakan kembang api sungguhan. Elemen musik yang digunakan adalah suara percikan bom kembang api.



Gambar 11. Menampilkan Fahmi, Raga, Sukma, dan Anggun yang untuk terakhir kalinya mencoba menekan saklar bola kembang api.



Gambar 10 Menampilkan Fahmi, Raga, Sukma, dan Anggun menyaksikan bola kembang api.

Pada *scene* 01:36:50 - 01:37:09 terlihat Fahmi, Raga, Sukma, dan Anggun memilih untuk menggagalkan percobaan bunuh diri mereka dan meletuskan bola kembang api di langit, teknik pengambilan gambar yang dipakai adalah *long shot* dengan teknik *low angle* dan membelakangi kameraserta menggunakan teknik *close up* dengan teknik *slanted*. Elemen musik yang dipakai adalah musik kemeriahan dan kegembiraan serta diriingi suara letusan kembang api.

Representasi dalam analisis ini terdiri dari beberapa tipe shot yang merepresentasikan beberapa hal. *Long shot* merupakan teknik pengambilan gambar dengan mengambil *area frame* yang lebar, juga background tertangkap

oleh kamera dengan luas yang cukup besar (Utama, 2022). Shot ini bertujuan untuk menguatkan karakter empat pemeran utama yang ada di dalam gudang kosong dengan bola kembang api yang besar.

Medium shot ini memperlihatkan sosok orang dengan semakin jelas, dan sasarannya mulai dari kepala hingga pinggang. Hal ini bertujuan untuk menangkap gestur tubuh hingga interaksi karakter keempat pemeran utama. Sedangkan *close up* ini dalam pengambilan ekspresi emosional keempat pemeran utama dalam memerankan karakter di dalam film tersebut.

High angle ini memperlihatkan wajah seseorang dengan posisi objek diatas. Hal ini bertujuan untuk menangkap kesan dramatis sesosok karakter di dalam film tersebut. *Low angle* merupakan pengambilan gambar yang dilakukan dengan sudut arah bawah objek yang memberi kesan objek membesar (Chikal & Kurniadi, 2013). Hal ini bertujuan memperlihatkan lingkungan secara penuh namun tidak meninggalkan keempat pemeran utama yang ada didalam *frame*. Serta *Eye level* dilakukan dengan mengambil posisi sejajar dengan objek (Gisella, 2021). Hal ini bertujuan memperlihatkan lingkungan dan ekspresi keempat karakter di dalam *frame*. Juga *Slanted* merupakan teknik yang diambil dari sudut tidak frontal dari depan atau samping, tapi mengambil sudut 45' terhadap objek (Risawandi, 2020). Hal ini bertujuan menambahkan kesan dramatis yang sesuai dengan *scene* didalam film tersebut, sehingga pesan dalam pengambilan gambar tersebut sesuai dan tepat.

3. Level Ideologi

Level Ideologi yang disajikan dalam data penelitian ini mencakup pada beberapa kode dan unsur sosial yang diantaranya meliputi Antara realitas dan

representasi saling berhubungan dan melahirkan *ideological codes* (kode-kode ideologi) seperti *individualisme*, *ras*, kelas, *materialism*, *kapitalisme*, *feminism*, dan lain-lain.

Level Ideologi yang ditemukan dalam film Kembang Api, ditunjukkan melalui aspek ideologi kelas dan *pesimisme* disampaikan dalam penjelasan berikut:



Gambar 11. Anggun mendapatkan perundungan oleh teman sekolahnya.

Pada aspek ideologi kelas ditunjukkan pada *scene* 01:23:17 ketika Anggun mengalami *bullying*/perundungan secara verbal dan non verbal dengan maksud bahwa Anggun memiliki hutang sehingga teman kelas memberi ancaman bahwa video pelecehan seksual akan tersebar, Anggun juga mengalami kekerasan hingga mengalami babak belur dihidung serta seragam yang digunakan robek oleh teman sekolahnya tersebut, hal ini tentunya mempengaruhi gangguan kesehatan mental pada Anggun dan menganggap bahwa Anggun tidak layak untuk siapapun dan trauma.



Gambar 12. Raga yang gagal menyelamatkan kedua pasien.

Pada aspek *pesimisme* berikutnya ditunjukkan pada *scene* 00:53:20 ketika Raga mengalami kegagalan dalam menyelamatkan pasiennya, hal ini membuat trauma

mendalam, Raga menyalahkan diri sepenuhnya atas takdir kematian seseorang, hal ini memunculkan ketidakpercayaan diri dan ingin menyerah pada Raga, hal ini mempengaruhi gangguan kesehatan mental Raga yang membuat keinginan besar untuk melakukan percobaan bunuh diri.



Gambar 13. Sukma ditinggal meninggal oleh anaknya.

Pada aspek *pesimisme* selanjutnya ditunjukkan pada *scene* 01:05:30 ketika Sukma mengalami kecelakaan besar yang menewaskan anaknya, kejadian tersebut membuat Sukma sepenuhnya mengalami trauma besar dalam hidupnya sama halnya dengan Raga ia sepenuhnya menyalahkan diri atas takdir kematian anaknya sendiri, hal ini tentunya mempengaruhi gangguan kesehatan mental pada Sukma yang berkeinginan untuk bunuh diri dan beranggapan bahwa itu adalah alasan tepat untuk bertemu anaknya dan menebus kesalahannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil analisis

1. Level Realitas

Pada analisis level realitas yang digambarkan melalui kode penampilan, kostum dan tata rias, lingkungan, dan perilaku dapat disimpulkan bahwa Fahmi, Raga, Sukma, dan Anggun mengalami gangguan kesehatan mental akibat trauma masa lalu yang membentuk mereka menjadi perilaku yang tidak biasa pada orang lain hadapi,

seperti Sukma yang mendengar kalimat “Monas” menampilkan raut wajah pucat, ketakutan, kekhawatiran, kesedihan, serta gestur tubuh yang selalu bergerak-gerak ketika bayang-bayang kenangan buruk kembali muncul. Selain itu Raga ketika saat percobaan bunuh diri lainnya melihat seseorang yang loncat dari *rooftop* hanya menunjukkan raut wajah flat namun gestur tubuh yang memilih untuk mundur, selain ketika Raga mendapatkan telepon dari tempat ia bekerja, Raga mengalami gangguan kepanikan, perilaku yang tidak biasa dengan emosi yang tak terkendali dengan bantuan obat Raga kembali tenang, selain itu Anggun yang memiliki pemikiran tidak biasa seperti “iya, emangnya kalau masih muda, gaboleh mati!” untuk seseorang yang tidak mengalami hal tersebut mungkin menganggap hal tersebut adalah pemikiran jangka pendek, namun berbeda dengan orang-orang yang mengalami gangguan kesehatan mental. Selain itu kalimat lain yang Anggun lontarkan “nggak ada yang kuat, kita itu semua orang-orang yang nggak kuat makanya kita kumpul disini”. Orang-orang yang mengalami gangguan kesehatan mental selain membutuhkan pihak profesional juga membutuhkan orang-orang yang bersedia untuk merangkul, didengarkan, dan diingatkan akan kehadiran mereka, terlihat ketika Sukma yang menjadi orang pertama yang menyadari perkataan Anggun disambung dengan Raga yang menyadari bahwa pesan yang ada di bola kembang api tersebut adalah salah satu alasan mengapa mereka mengalami *time loop* atau kegagalan dalam percobaan bunuh diri itu dengan mengatakan “urip iku urup, kutukan sebenarnya ini, gara-gara kalimat ini yang bisa bikin kita jadi nggak mati-mati” dibalas dengan Sukma “nggak mungkin nyala kalau kita mati”. Orang-orang yang mengalami gangguan kesehatan mental sebenarnya masih benar-benar menyadari apa yang mereka

lakukan hal ini selaras dengan perkataan Anggun bahwa “saya nggak mau mati”. Mereka yang mengalami gangguan kesehatan mental merasakan kesepiaan dan tidak benar-benar ingin mati. Dalam hal ini seseorang yang berkali-kali mengatakan ingin mati adalah seseorang yang sebenarnya ingin hidup lebih tenang, dengan perkataan juga bisa mengubah sesuatu yang buruk menjadi hal baik. Artinya orang yang memiliki gangguan kesehatan mental selain membutuhkan seorang pendengar juga membutuhkan afirmasi positif sehingga meningkatkan sikap optimis pada diri sendiri (Rahayuni, 2020)

2. Level Representasi

Adapun dalam level representasi yang terdapat dalam teori semiotika John Fiske terdapat kode kamera, pencahayaan, penyuntingan, serta musik. Penggunaan set yang hanya dipakai satu tempat yaitu gudang kosong, dan pengambilan gambar dengan dalam film Kembang Api ini antara lain: *Long shot, medium shot, close up, high angle, low angle, eye level, dan slanted*.

Film Kembang Api ini dibagi diluar ruangan (*eksterior*) dan dalam ruangan (*interior*), namun lebih banyak menggunakan satu set saja yaitu gedung kosong dengan bola kembang api yang besar ditengah-tengahnya, dengan pencahayaan terang redup sesuai dengan tempat tersebut serta jelas memperlihatkan ekspresi keempat pemeran utama tersebut. Set yang dilakukan di luar ruangan (*ekterior*) hanya kilas balik dari beberapa karakter. Dalam beberapa *scene* didukung oleh musik-musik yang dapat membangun suasana, sehingga gaya cerita dapat terlihat jelas dan tegas.

3. Level Ideologi

Dalam level ideologi, peneliti dapat mengkaji mengenai ideologi yang terletak pada film Kembang Api ini yaitu

ideologi kelas dan *pesimisme*. Bahwa keempat pemeran utama ini Fahmi, Raga, Sukma, dan Anggun memiliki karakter dan pengalaman masa lalu yang buruk sehingga membentuk perilaku tidak biasa atau gangguan kesehatan mental. Dalam hal ini bagi pembaca, peneliti mengharapkan dapat saling memahami sesama manusia, terlebih pada orang-orang yang memiliki gangguan kesehatan mental yang mungkin masih menjadi hal sensitif ditengah-tengah masyarakat.

Dengan meningkatkan kesadaran dan menumbuhkan sikap kepedulian jika menemukan orang-orang yang memiliki gangguan kesehatan mental. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat pada penelitian selanjutnya dapat mengangkat topik terkait dengan kajian media yang berbeda atau dengan teori yang berbeda dan lebih mendalam, dalam melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Rahayuni, I. G. A. (2020). Metode Membentuk Kesehatan Mental Siswa Melalui Kegiatan Ice Breaking. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 359–370. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.459>
- Angga, D. M. P. (2022). Media Karya Mahasiswa Komunikasi dan Desain Journal of Digital Communication and Design (JDCODE) Analisis Isi Film "The Platform." *Journal of Digital Communication and Design (JDCODE)*, 1(2), 127–136.
- Chikal, A., & Kurniadi, O. (2013). *Prosiding Hubungan Masyarakat Kepemimpinan Otoritarianisme pada Film Jobs*. 231–236.
- Darmastuti, R., & Pah, T. (2019). Analisis Semiotika John Fiske Dalam Tayangan Lentera Indonesia Episode Membina Potensi Para Penerus Bangsa Di Kepulauan Sula. *Communicare : Journal of Communication Studies*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.37535/101006120191>
- Dirgayunita, A. (2016). Depresi: Ciri, Penyebab dan Penangannya. *Journal An-Nafs*
- Kajian Penelitian Psikologi*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.33367/psi.v1i1.235>
- Endang, A. (2021). *Analysis of the Meaning of Punk in the Film Bomb x City (Semiotic Descriptive Study of the film Bomb x City)*. 2(1), 45–51. <https://doi.org/10.37638/sengkuni.2.1.45-51>
- Gisella. (2021). *Video Traveloka sebagai Media Promosi Monkey Forest Ubud pasca Pandemi (Traveloka Video as a Promotion Media for Ubud Monkey Forest during the Pandemic)*. 1, 1–8.
- Haqqu, R. (2022). *Representasi Terorisme Dalam Dua Adegan*. 18(1), 67–80.
- Lidyansyah, I. P. D. (2014). Menurunkan Tingkat Stres Kerja pada Karyawan Melalui Musik. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 02(01), 62–74. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/articledownload/1770/1858>
- Panuju. (2019). *Film sebagai proses kreatif*.
- Pramonojati, T. (2019). Analisis Unsur Politik Pada Film Ada Apa Dengan Cinta 1 Dan 2. *Progress in Retinal and Eye Research*, 561(3), S2–S3.
- Purwandari, E., Hanggoro, A., & Putro. (2013). *Dampak Psikologis Kecelakaan Lalu Lintas*.
- Risawandi, R. (2020). Media Informasi Pengolahan Kopi Gayo Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Terapan Dan Sain*, 1(1), 39–54.
- Ulya, F. (2021). Literature Review Of Factors Related To Mental Health In Adolescent: Kajian Literatur Faktor Yang Berhubungan Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja. *Journal of Health and Therapy*, 18(2), 27–46.
- Utama, U. P. (2022). *Pelatihan Beauty Shot Photography Dengan Kamera Handphone Pada Murid Tatarias Pengantin*. 2(3), 141–150.
- Wicaksono, B. (2022). *REPRESENTASI DEPRESI DALAM FILM LOVING VINCENT:(ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE)*.