

**ANALISIS MAKNA VISUAL CINEMATIC FILM
SUNGJIN “30” DAN STORY CONCEPT FILM NMIXX
“DIZZINESS OF FREEDOM”**

TUGAS AKHIR

Oleh:

ADINDA PUTRI HASIANI
2103110114

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Audiovisual**



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Tugas Akhir Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : Adinda Putri Hasiani
NPM : 2103110114
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pada Hari, Tanggal : Kamis, 17 April 2025
Waktu : Pukul 08.15 s/d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. LUTFI BASIT, S.Sos.,M.I.Kom.

(.....)

PENGUJI II : Dr. SIGIT HARDIYANTO, S.Sos.,M.I.Kom.

(.....)

PENGUJI III : NURHASANAH NASUTION, S.Sos.,M.I.Kom. (.....)

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Assoc.,Prof., Dr., Anifin Saleh., S.Sos., MSP Assoc. Prof., Dr., Abrar Adhani., S.Sos., M.I.Kom

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah Selesai diberikan bimbingan dalam penulisan tugas akhir sehingga naskah tugas ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian tugas akhir, oleh:

Nama Lengkap : Adinda Putri Hasiani
NPM : 2103110114
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Analisis Makna Visual Cinematic Film Sungjin "30" dan Story Concept Film Nmixx "Dizziness of Freedom"

Medan, 19 Maret 2025

Pembimbing



NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom

NIDN: 0110077602

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi



AKHYAR ANSHORI, S.Sos, M.I Kom.

NIDN: 0127048401

Dekan



Assoc.,Prof., Dr., ARIFIN SALEH., S.Sos., MSP

NIDN: 0030017402

PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, **Adinda Putri Hasiani**, NPM 2103110114, menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau mem plagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa tugas akhir ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Tugas akhir saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian tugas akhir saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar keserjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 6 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Adinda Putri Hasiani

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh. Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, berkah, serta kesehatan, kekuatan dan kesempatan yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul "**Analisis Makna Visual Cinematic Film Sungjin '30' dan Story Concept Film Nmixx 'Dizziness of Freedom'**". Tidak lupa pula penulis mengirimkan shalawat beriring salam atas jujungan kita Nabi Besar Muhammad SAW sebagai rahamatan li'alamin.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada ibunda tercinta **Rosnani Lubis** atas segala upaya yang telah dilakukan untuk membesarkan, mendidik, dan menemani penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terimakasih atas doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tulus, serta dukungan tanpa syarat yang selalu diberikan di setiap langkah hidup penulis. Kepada Almarhum Ayahanda tercinta, **Hotmatua Simbolon, S.H.** yang semasa hidupnya selalu memberikan kasih sayang, dukungan dan doa tanpa henti. Meskipun telah berpulang, beliau tetap menjadi sumber inspirasi dan semangat dalam setiap langkah yang penulis tempuh. Skripsi ini penulis dedikasikan untuk beliau, yang selalu berharap dapat melihat penulis wisuda dan meraih gelar sarjana, namun belum sempat penulis berikan kebahagiaan dan rasa bangga itu. Semoga Allah SWT menempatkan beliau di sisi-Nya.

Penyusunan skripsi ini juga tidak lepas dari do'a, dukungan, bimbingan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof., Dr., Agussani, M.A.P selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc., Prof., Dr., Arifin Shaleh, S.Sos., MSP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Assoc., Prof., Dr., Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Dr., Dra. Hj. Yurisna Tanjung., M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Nurhasanah Nasution, S.Sos., M.I.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan, pikiran dan waktunya dalam proses penulisan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

8. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
9. Nurinziva Zahra Wardhani Pulungan, Ummi Rachmi Pasaribu, dan Indah Annisa Lubis yang telah menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, serta sumber tawa di tengah lelah, kesibukan, dan tantangan yang ada dalam proses penyusunan skripsi ini.
10. Dimas Nur Ashri, Dina Afifah, dan Ameylia Putri Harahap sahabat terbaik penulis selama masa perkuliahan. Terimakasih atas setiaap dukungan, semangat, kepercayaan dan kebersamaan yang telah kita lalui bersama. Dari mengerjakan tugas yang tak ada habisnya, begadang demi deadline, hingga momen-momen penuh tawa yang membuat masa kuliah ini terasa lebih ringan dan menyenangkan.
11. Dony Irmansyah Nasution, yang kehadirannya selama masa kuliah sempat memberi warna tersendiri dalam perjalanan ini. Terimakasih atas waktu, obrolan, dan semangat yang tanpa disadari turut menemani penulis melewati proses ini. Di antara teman-teman lain yang lebih muda, menemukan seseorang yang lahir di tahun yang sama membuat banyak hal terasa lebih selaras dan mudah dipahami. Sesekali lihatlah sekitar, mungkin ada yang berarti lebih dekat dari yang kita kira.
12. Seluruh anggota DAY6 dan TREASURE yang secara tidak langsung telah menjadi sumber semangat dalam proses penyusunan skripsi ini.

Lagu dan karya-karya mereka selalu menemani, menghibur dan memotivasi di setiap langkah penulis.

13. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah bertahan sejauh ini. Untuk setiap malam panjang yang dihabiskan dengan rasa lelah, ragu, dan ingin menyerah, terima kasih karena tetap memilih untuk melangkah. Untuk segala usaha, air mata, dan perjuangan yang mungkin tak selalu terlihat oleh orang lain, terima kasih karena tidak berhenti di tengah jalan. Semoga perjalanan ini menjadi pengingat bahwa diri ini lebih kuat dari yang pernah dibayangkan, dan semoga apa yang telah diperjuangkan membuahkan hasil yang indah.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan keberkahan kepada kita semua.

Medan, Maret 2025

Adinda Putri Hasiani

ANALISIS MAKNA VISUAL CINEMATIC FILM SUNGJIN “30” DAN STORY CONCEPT FILM NMIXX “DIZZINESS OF FREEDOM”

ADINDA PUTRI HASIANI
2103110114

ABSTRAK

Isu kesehatan mental menjadi perhatian dalam berbagai media, termasuk film dan video musik. *Cinematic Film* Sungjin “30” dan *Story Concept Film* NMIXX “Dizziness of Freedom” merupakan dua karya audiovisual yang menggambarkan depresi dan kecemasan melalui elemen visual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis makna visual yang terkandung dalam kedua film dengan pendekatan semiotika Roland Barthes. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan menonton kedua film secara mendalam untuk mengidentifikasi simbol, warna, pencahayaan, komposisi gambar, gestur, serta ekspresi wajah para tokoh. Observasi juga mencermati bagaimana elemen visual digunakan untuk menciptakan suasana emosional yang mendukung narasi film. Dokumentasi dilakukan dengan menangkap gambar dari adegan-adegan yang relevan, yang kemudian dianalisis menggunakan tiga tahapan signifikasi Barthes, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen visual berperan penting dalam menyampaikan pesan emosional dan membentuk interpretasi mendalam tentang kesehatan mental. Simbolisasi yang digunakan dalam kedua film menciptakan narasi yang memperkuat pesan mengenai depresi dan kecemasan. Kajian ini menunjukkan bahwa media visual dapat menjadi sarana komunikasi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai kesehatan mental, serta mengurangi stigma terhadap individu yang mengalami gangguan psikologis. Hal ini menegaskan bahwa media visual dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman terhadap isu kesehatan mental.

Kata Kunci : *Film, Semiotika, Makna Visual, Kesehatan Mental, Roland Barthes*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Pembatasan Masalah.....	5
1.3. Rumusan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.5.1. Manfaat Teoritis.....	5
1.5.2. Manfaat Praktis	5
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB II URAIAN TEORITIS	7
2.1. Penelitian Terdahulu	7
2.2. Analisis Makna	9
2.3. Makna Visual.....	10
2.4. Film.....	11
2.4.1. Cinematic Film.....	13
2.4.2. Story Concept Film	14
2.5. Komunikasi Massa.....	15
2.5.1. Fungsi Komunikasi Massa	16
2.5.2. Jenis-jenis Media Massa	17
2.6. Psikologi Komunikasi.....	18
2.7. Semiotika Roland Barthes	20
2.8. Cinematic Film Sungjin “30”	22
2.9. Story Concept Film Nmixx “Dizziness Of Freedom”	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1. Jenis Penelitian	24
3.2. Kerangka Konsep.....	25
3.3. Definisi Konsep	26
3.3.1. Cinematic Film Sungjin “30”.....	26
3.3.2. Story Concept Film Nmixx “Dizziness of Freedom”	26
3.3.3. Semiotika Roland Barthes.....	27
3.3.4. Denotasi	27
3.3.5. Konotasi	27
3.3.6. Mitos	27

3.3.7. Makna Visual	28
3.4. Kategorisasi Penelitian	28
3.5. Narasumber	29
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.6.1. Observasi.....	29
3.6.2. Dokumentasi	29
3.7. Teknik Analisis Data	30
3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
3.9. Deskripsi Ringkas Objek Penelitian	31
3.9.1. Profil Cinematic Film Sungjin “30”.....	31
3.9.2. Profil Story Concept Film Nmixx “Dizziness of Freedom”	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1. Hasil Penelitian	33
4.1.1. Analisis makna visual Cinematic Film Sungjin “30”	33
4.1.2. Analisis Makna Visual Story Concept Film Nmixx “Dizziness of Freedom”	47
4.2. Pembahasan	55
4.2.1. Visualisasi Makna Depresi dalam Cinematic Film Sungjin “30”	56
4.2.2. Visualisasi Makna Kecemasan dalam Story Concept Film Nmixx “Dizziness of Freedom”	57
4.2.3. Peran Film dalam Menghadirkan Isu Kesehatan Mental	59
BAB V PENUTUP.....	60
5.1. Simpulan	60
5.2. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kategorisasi Penelitian.....	28
Tabel 4.1. Tanda Visual dan Narasi "30" Scene 1	33
Tabel 4.2. Tanda Visual dan Narasi "30" Scene 2	35
Tabel 4.3. Tanda Visual dan Narasi "30" Scene 3	37
Tabel 4.4. Tanda Visual dan Narasi "30" Scene 4	38
Tabel 4.5. Tanda Visual dan Narasi "30" Scene 5	41
Tabel 4.6. Tanda Visual dan Narasi "30" Scene 6	43
Tabel 4.7. Tanda Visual dan Narasi "30" Scene 7	44
Tabel 4.8. Tanda Visual dan Narasi "Dizziness of Freedom" Scene 1	47
Tabel 4.9. Tanda Visual dan Narasi "Dizziness of Freedom" Scene 2.....	48
Tabel 4.10. Tanda Visual dan Narasi "Dizziness of Freedom" Scene 3	50
Tabel 4.11. Tanda Visual dan Narasi "Dizziness of Freedom" Scene 4.....	51
Tabel 4.12. Tanda Visual dan Narasi "Dizziness of Freedom" Scene 5.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Thumbnail Cinematic Film Sugjin “30”	3
Gambar 1.2. Thumbnail Story Concept Film Nmixx “Dizziness of Freedom”	4
Gambar 2.1. Peta Konsep Roland Barthes	21
Gambar 3.1. Kerangka Konsep	26
Gambar 3.2. Pratinjau Cinematic Film Sungjin "30"	31
Gambar 3.3. Pratinjau Story Concept Film Nmixx "Dizziness of Freedom"	32
Gambar 4.1. Sungjin duduk bersandar di depan pintu	33
Gambar 4.2. Sungjin mengetuk pintu	33
Gambar 4.3. Sungjin berada di lift	35
Gambar 4.4. Sungjin merasa lelah	35
Gambar 4.5. Sungjin terbaring di lantai penuh buku	37
Gambar 4.6. Sungjin melihat akuarium	38
Gambar 4.7. Sungjin duduk di pesawat	39
Gambar 4.8. Sungjin terbaring di lantai	41
Gambar 4.9. Sungjin berjalan di lorong	43
Gambar 4.10. Sungjin duduk sendiri	44
Gambar 4.11. Sungjin menatap ke depan	45
Gambar 4.12. Sullyoon duduk menatap cahaya	47
Gambar 4.13. Jiwoo sedang menatap cermin	48
Gambar 4.14. Haewon menoleh	50
Gambar 4.15. Haewon berdiri di tengah keramaian zebra cross	50
Gambar 4.16. Kyujin berjalan di lorong	51
Gambar 4.17. Kyujin berdiri di ujung lorong	52
Gambar 4.18. Kyujin menatap pintu	53
Gambar 4.19. Kyujin menoleh ke belakang	54
Gambar 4.20. Kyujin berlari	54

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kesehatan mental merupakan salah satu topik yang hingga kini masih dianggap sensitif dan jarang dibicarakan secara terbuka. Padahal kesehatan mental sama pentingnya dengan kesehatan fisik. Kondisi ini menyebabkan gangguan mental sering kali menerima stigma negatif, meskipun sebenarnya isu ini memiliki dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia.

Menurut World Health Organization (WHO, 2024), kondisi kesehatan mental mencakup gangguan mental, disabilitas psikososial, serta keadaan mental lain yang ditandai dengan tekanan emosional yang signifikan, gangguan fungsi, atau risiko melukai diri sendiri. Pada tahun 2019, tercatat sebanyak 970 juta orang di seluruh dunia hidup dengan gangguan mental, dengan kecemasan dan depresi menjadi yang paling umum.

Masalah kesehatan mental, seperti depresi, merupakan gangguan kejiwaan yang rentan dialami oleh remaja. Berdasarkan data dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes, 2023), sekitar 6,1% penduduk Indonesia yang berusia 15 tahun ke atas mengalami gangguan kesehatan mental. Tingkat depresi di kalangan remaja dan pemuda usia 15-24 tahun mencapai 6,2%. Pada kasus depresi berat, terdapat kecenderungan untuk melukai diri sendiri hingga bunuh diri. Sebanyak 80-90% kasus bunuh diri disebabkan oleh depresi dan kecemasan (Jauhari & Arviani, 2023).

Kesehatan mental tidak hanya menjadi isu penting dalam bidang kesehatan, tetapi juga topik menarik untuk dieksplorasi dalam film. Film dengan tema kesehatan mental menjadi isu yang tengah ramai dibahas di berbagai kalangan masyarakat (Aulia et al., 2023). Media film atau video berperan dalam memenuhi kebutuhan berbagai kalangan, terutama remaja akhir yang sedang beranjak dewasa. Kelompok ini cenderung mampu menyerap sarana edukasi atau pembelajaran melalui berbagai metode, seperti audio, visual, atau audio-visual, sesuai dengan karakteristik mereka (Bagja et al., 2022).

Media massa, dalam segala perannya, harus mampu menyampaikan informasi mengenai berbagai isu publik kepada setiap warga negara (Habibie, 2018). Media massa dapat membentuk cara pandang masyarakat, bahkan kadang bisa mengancam identitas sosial mereka. Pengaruhnya juga bisa berdampak buruk pada opini atau diskusi publik. Oleh karena itu, media massa dapat dimanfaatkan untuk mengarahkan atau memengaruhi pola pikir masyarakat (Priadi & Thariq, 2023).

Film merupakan media massa yang sekaligus merupakan karya audio-visual yang dapat merefleksikan ide, pesan, dan visi yang ingin disampaikan oleh sutradara. Sebagai bentuk seni, film tidak hanya menghibur, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk mengkomunikasikan gagasan, nilai-nilai, dan perasaan kepada audiens melalui kombinasi visual, suara, dan cerita yang disusun dengan tujuan tertentu (Sinaga & Jozarky, 2023).

Melalui film, upaya penyadaran akan pentingnya kesehatan mental dilakukan untuk menghapus stigma negatif di masyarakat sekaligus mendorong empati

terhadap individu dengan gangguan mental (Minza & Febriani, 2022). Salah satu karya yang membawa pesan serupa adalah Cinematic Film Sungjin “30” dan Story Concept Film Nmixx “Dizziness of Freedom”. Kedua karya ini memanfaatkan media visual untuk menggambarkan berbagai emosi dan pengalaman yang sering dialami oleh individu dengan masalah kesehatan mental, seperti depresi dan kecemasan.

Gambar 1.1. Thumbnail Cinematic Film Sungjin “30”



Sumber : Youtube JYP Entertainment

Cinematic Film Sungjin “30” menggambarkan perasaan depresi dan isolasi sosial yang sering dialami oleh individu yang berjuang dengan masalah kesehatan mental. Film ini menunjukkan bagaimana Sungjin merasa terkekang dalam kesendirian dan mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan dengan dunia sekitar. Isolasi yang ditampilkan dalam film ini mencerminkan fenomena *social withdrawal* atau penarikan diri, yang sering terjadi pada orang dengan gangguan kesehatan mental. Penarikan diri sosial merujuk pada gambaran seseorang yang lebih memilih untuk menghabiskan waktu seorang diri tanpa berinteraksi dengan orang lain (Rubin & Asendorpf, 2014).

Gambar 1.2. Thumbnail Story Concept Film Nmixx “Dizziness of Freedom”



Sumber : Youtube JYP Entertainment

Story Concept Film Nmixx “Dizziness of Freedom”, mengangkat tema kecemasan yang muncul sebagai akibat dari kebebasan. Frasa "Dizziness of Freedom" diambil dari pemikiran filsuf Kierkegaard dalam bukunya *The Concept of Anxiety*. Kierkegaard menjelaskan bahwa kecemasan bukan hanya perasaan, tetapi bagian dari kondisi dasar manusia yang secara alami terkait dengan kebebasan dalam membuat pilihan. Rumble (Petrovska, 2021) mengatakan kecemasan, pada dasarnya, mencerminkan rasa khawatir terhadap berbagai kemungkinan, yaitu perasaan yang muncul ketika seseorang memiliki kebebasan untuk memilih tanpa mengetahui akibat dari pilihan tersebut di masa depan.

Dengan menganalisis makna visual dari kedua film tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih dalam mengenai bagaimana media visual menggambarkan perasaan depresi dan kecemasan yang dialami individu dengan gangguan kesehatan mental. Melalui kajian ini, diharapkan dapat tercipta kesadaran yang lebih luas tentang pentingnya kesehatan mental serta upaya untuk

mengurangi stigma negatif yang sering kali melekat pada individu dengan masalah tersebut.

1.2. Pembatasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada analisis makna dari elemen visual dalam Cinematic Film Sungjin “30” dan Story Concept Film Nmixx “Dizziness of Freedom” yang berkaitan dengan isu kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana analisis makna visual dalam Cinematic Film Sungjin “30” dan Story Concept Film Nmixx “Dizziness of Freedom”?

1.4. Tujuan Penelitian

Untuk menganalisis makna visual yang terkandung dalam cinematic film Sungjin “30” dan story concept film Nmixx “Dizziness of Freedom”.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman tentang makna visual dalam karya audiovisual dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes, khususnya dalam menggambarkan masalah kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan.

1.5.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya memahami kondisi mental melalui media visual dan

membantu pembuat film menciptakan representasi yang lebih akurat mengenai masalah psikologis.

1.6. Sistematika Penulisan

- BAB I** : Berisi bagian pendahuluan yang menjelaskan mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.
- BAB II** : Uraian teoritis yang menjelaskan teori dan konsep yang digunakan dalam penelitian ini, khususnya mengenai makna visual yang terkandung dalam Cinematic Film Sungjin "30" dan Story Concept Film Nmixx "Dizziness of Freedom".
- BAB III** : Menguraikan perihal persiapan pelaksanaan penelitian mengenai jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi penelitian, narasumber, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, lokasi dan waktu penelitian.
- BAB IV** : Menjelaskan hasil dari penelitian dan pembahasan yang terkait dengan penelitian.
- BAB V** : Penutup Bab ini menguraikan tentang simpulan dan saran.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian terdahulu ini menjadi acuan untuk memahami konsep dasar dan metode analisis dalam penelitian ini.

Pertama, penelitian dengan judul “Representasi Kekerasan dalam Serial TV *Stranger Things* Season 4” oleh Corry Novrica AP Sinaga dan Tengku Muhammad Jozarky, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penelitian ini membahas representasi kekerasan dalam serial *Stranger Things* Season 4 dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Kekerasan yang dianalisis mencakup kekerasan fisik maupun non-fisik, yang ditemukan melalui pengamatan langsung terhadap serial tersebut. Penelitian ini menunjukkan bahwa serial *Stranger Things* Season 4 merepresentasikan berbagai bentuk kekerasan, termasuk kekerasan fisik seperti darah, kematian, dan penyiksaan, serta kekerasan non-fisik seperti perundungan, kata-kata kasar, dan isyarat komunikasi tubuh yang merendahkan. Kekerasan supranatural juga menjadi bagian penting dari narasi yang mendukung keseluruhan cerita. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa unsur kekerasan dalam serial ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen naratif, tetapi juga menghadirkan nilai estetika yang melampaui kenyataan sehari-hari (Sinaga & Jozarky, 2023).

Kedua, penelitian dengan judul “Perspektif Komunikasi Interpersonal Pada Toxic Friendship (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Panca Budi)” oleh Nurhasanah Nasution dan Fika Nadya Rambe, Universitas Muhammadiyah

Sumatera Utara. Penelitian ini membahas pola komunikasi dalam Toxic Friendship di kalangan mahasiswa Fakultas Sosial Sains Universitas Panca Budi. Toxic Friendship adalah hubungan pertemanan yang tidak sehat, bersifat sepihak, dan merugikan, dengan pola komunikasi verbal dan nonverbal yang cenderung merendahkan. Dampaknya meliputi tekanan mental, kemarahan, kecemburuan, hingga pengkhianatan. Mahasiswa merespons dengan meninggalkan hubungan tersebut atau mencoba menyelesaikan masalah melalui diskusi. Penelitian ini menunjukkan bahwa Toxic Friendship berdampak negatif pada kesehatan mental dan hubungan sosial mahasiswa (N. Nasution & Nadya Rambe, 2023).

Ketiga, penelitian dengan judul “Analysis Of Semiotics In The Photo Events Of The Ramadan Mudik Events In The Analisa Daily Newspaper” oleh Muhammad Said Harahap, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penelitian ini membahas makna human interest dalam foto jurnalistik pada momen Ramadan dan Mudik di Harian Analisa Medan (Mei–Juli 2019). Dengan metode kualitatif dan analisis semiotika, ditemukan bahwa foto-foto tersebut mampu menyampaikan human interest melalui komposisi, pencahayaan, dan teknik close-up, sehingga menciptakan koneksi emosional dengan pembaca. Sebagai salah satu media cetak terbesar di Medan, Harian Analisa mengandalkan foto jurnalistik untuk memperkuat penyajian berita. Foto dengan elemen human interest dapat membangkitkan emosi seperti kekaguman, kebahagiaan, atau kesedihan, sehingga menarik minat pembaca untuk terus mengikuti berita (Harahap, 2020).

2.2. Analisis Makna

Analisis adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan penguraian, pembedaan, dan pemisahan suatu hal untuk dikelompokkan kembali berdasarkan kriteria tertentu. Setelah itu, hubungan antarbagian tersebut dicari dan maknanya dipahami. Selain itu, analisis juga bisa diartikan sebagai upaya untuk mengamati suatu hal secara mendetail dengan memecahnya menjadi bagian-bagian kecil dan memeriksa tiap komponen untuk diteliti lebih lanjut. Ada juga yang melihat analisis sebagai kemampuan untuk memecah informasi atau materi menjadi bagian yang lebih kecil, sehingga lebih mudah dimengerti dan dijelaskan (Puspitasari, 2020).

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), analisis memiliki beberapa pengertian, di antaranya sebagai penyelidikan terhadap suatu peristiwa atau fenomena, seperti karangan atau perbuatan, untuk mengungkapkan keadaan yang sebenarnya, termasuk sebab-akibat dan masalah yang terkandung di dalamnya. Selain itu, analisis juga dapat dipahami sebagai proses penguraian suatu topik atau pokok bahasan ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil, yang kemudian dianalisis untuk memahami makna secara keseluruhan dan hubungan antarbagian.

Menurut Krippendorff, analisis makna merupakan inti dari analisis isi yang bertujuan untuk memahami hubungan antara simbol, pesan, atau representasi dalam suatu teks atau media dengan interpretasi yang diberikan oleh audiens. Analisis ini berfokus pada bagaimana elemen-elemen komunikasi memperoleh arti dalam konteks sosial, budaya, atau historis tertentu. Prosesnya melibatkan pengamatan terhadap elemen-elemen seperti kata, frasa, gambar, atau adegan yang berperan penting dalam membentuk makna. Selain itu, makna sebuah pesan tidak dapat

dipisahkan dari konteks sosial, budaya, atau situasi tempat pesan tersebut dibuat atau diterima. Krippendorff juga menyoroti pentingnya proses yang disebut *hermeneutic circle*, yaitu pendekatan untuk memahami pesan dengan cara menghubungkan bagian-bagian kecil dan keseluruhan konteks secara berulang-ulang, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih utuh (Krippendorff, 2018).

Barthes dalam teori semiotika menjelaskan bahwa analisis makna bertujuan untuk menggali dua aspek, yaitu denotasi (arti literal) dan konotasi (arti yang lebih mendalam). Denotasi merujuk pada makna dasar yang langsung diterima dari simbol, sementara konotasi berkaitan dengan makna yang terbentuk melalui asosiasi budaya, sosial, atau emosional. Barthes menekankan pentingnya membedakan kedua aspek ini, karena teks atau media sering kali memiliki lapisan makna yang lebih kompleks, yang mempengaruhi persepsi audiens terhadap pesan yang disampaikan (Taum, 2020).

2.3. Makna Visual

Makna adalah interpretasi atau pemahaman yang diberikan terhadap suatu hal, baik itu berupa kata, simbol, gambar, peristiwa, atau objek lainnya. Makna bisa bersifat subyektif, tergantung pada pengalaman, pengetahuan, atau konteks individu yang memberi penilaian.

Makna dapat dipahami sebagai hasil dari proses pemahaman terhadap pesan yang disampaikan. Dalam hal ini, pesan merujuk pada informasi atau ide yang ingin disampaikan oleh komunikator kepada penerima pesan. Ketika berbicara tentang makna, pada dasarnya kita juga berbicara mengenai pesan yang terkandung dalam komunikasi tersebut. Sebaliknya, untuk dapat sepenuhnya memahami pesan,

diperlukan suatu proses pemaknaan, yang merujuk pada usaha untuk menemukan dan memahami maksud yang ingin disampaikan melalui pesan tersebut. Dengan demikian, makna muncul sebagai hasil dari pemahaman terhadap pesan yang disampaikan. Oleh karena itu, pesan tidak dapat dimengerti dengan sempurna tanpa melalui proses pemaknaan yang mendalam (Ibrahim, 2015).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), visual berarti sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata) atau berdasarkan penglihatan. Dalam struktur visual, terdapat elemen-elemen dasar yang membentuk suatu visual, seperti titik, garis, bidang, ruang, warna, dan tekstur. Elemen-elemen ini disebut sebagai elemen visual karena terlihat secara langsung dalam bentuk visual (Ilmasari & Patria, 2016). Oleh karena itu, makna visual merujuk pada informasi atau pesan yang disampaikan melalui elemen-elemen yang dapat dilihat oleh indera penglihatan, seperti gambar, warna, bentuk, dan simbol. Dalam komunikasi visual, elemen-elemen ini digunakan untuk menyampaikan ide, informasi, atau emosi kepada audiens tanpa kata-kata atau ucapan.

Dalam konteks komunikasi massa, makna visual dapat ditemukan dalam berbagai bentuk media, seperti televisi, film, iklan, berita, dan media digital. Elemen-elemen visual ini bekerja bersama untuk menciptakan pesan yang dapat dipahami dan diinterpretasikan oleh audiens sesuai dengan konteks dan budaya mereka.

2.4. Film

Film merupakan salah satu jenis media massa audiovisual yang sangat efektif digunakan saat ini untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat. Sifat persuasif

film, yaitu kemampuannya untuk mempengaruhi atau membujuk audiens, membuatnya menjadi alat yang tepat dalam komunikasi massa, karena film dapat menarik perhatian dan membentuk opini atau perilaku masyarakat dengan cara yang kuat (Waliulu et al., 2024).

Dalam Undang-Undang (UU) Nomor 33 Tahun 2009, Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Dalam Undang-undang ini, film tidak hanya dianggap sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk pendidikan dan menyampaikan pesan yang dapat mengangkat isu-isu sosial, politik, dan budaya. Oleh karena itu, film dianggap sebagai sarana yang dapat memperkaya kehidupan masyarakat dan menjadi bagian penting dari identitas budaya suatu negara.

Sumarno (Liliweri, 2021) menyatakan, film pada dasarnya dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu film fiksi dan film non-fiksi. Film fiksi adalah film yang dibuat berdasarkan cerita yang dikarang, dengan aktor dan aktris yang memainkan peran-perannya. Biasanya, film fiksi bersifat komersial, yang diputar di bioskop dengan tiket berbayar atau di televisi dengan dukungan iklan dari sponsor tertentu. Film non-fiksi adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subjeknya, yaitu merekam peristiwa nyata daripada mengarang sebuah cerita fiksi tentang kenyataan.

Sebuah film yang berkualitas tidak hanya diukur dari jalan ceritanya, tetapi juga harus mengandung pesan yang dapat memberikan pembelajaran atau referensi

bagi penonton. Pesan tersebut dapat disampaikan melalui simbol, tanda, atau elemen visual lainnya yang ada dalam film (Anwar, 2022).

Film terbentuk dari dua unsur utama, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik untuk membentuk sebuah karya utuh. Unsur naratif berkaitan dengan aspek cerita film, mencakup elemen-elemen seperti tokoh, konflik, lokasi, dan waktu yang saling terhubung untuk membentuk rangkaian peristiwa yang logis dan bermakna. Sementara itu, unsur sinematik berkaitan dengan aspek teknis produksi film, yang meliputi *mise-en-scene* (elemen-elemen visual seperti latar, pencahayaan, kostum, dan akting pemain), sinematografi (teknik pengambilan gambar dan penggunaan kamera), *editing* (transisi antar gambar), dan suara (elemen audio yang dapat didengar). Bisa dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan yang akan diproses, sementara unsur sinematik merupakan cara atau gaya dalam mengolah bahan tersebut (Pratista, 2020).

2.4.1. Cinematic Film

Pada dasarnya *cinematic* berasal dari kata *cinema* yang artinya adalah film. Istilah "cinematic" merujuk pada gaya visual yang meniru estetika film layar lebar. Dalam konteks ini, "cinematic film" berarti film yang memiliki kualitas visual dan naratif yang khas, seperti yang ditemukan dalam produksi film profesional. Ciri-ciri utama dari film semacam ini meliputi penggunaan teknik sinematografi yang canggih, komposisi visual yang indah, pencahayaan dramatis, dan alur cerita yang terstruktur dengan baik.

Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman menonton yang mendalam dan memikat, mirip dengan yang dirasakan saat menonton film di bioskop.

Dalam dunia videografi, istilah "cinematic" sering digunakan untuk menggambarkan video yang dibuat dengan teknik dan estetika yang menyerupai film. Ini melibatkan penggunaan teknik kamera khusus, efek visual, dan alur cerita yang dirancang untuk memberikan nuansa sinematik pada video tersebut. Misalnya, penggunaan depth of field untuk menciptakan latar belakang buram (bokeh), pengaturan frame rate 24 fps untuk efek gerakan yang halus, dan komposisi warna yang terencana dengan baik. Tujuannya adalah untuk menghasilkan video yang tidak hanya informatif tetapi juga estetis dan menarik secara visual (Erland, 2022).

2.4.2. Story Concept Film

Konsep cerita dalam film merupakan ide dasar yang menjadi landasan bagi alur dan karakter dalam sebuah cerita. Konsep ini mencakup premis utama yang menggambarkan inti cerita yang ingin disampaikan. Sebuah konsep cerita yang efektif biasanya mengandung elemen unik dan menarik yang membedakannya dari cerita lainnya. Contohnya adalah konsep cerita yang dapat dijelaskan dalam satu kalimat yang singkat, namun memiliki daya tarik yang luas. Secara keseluruhan, konsep cerita adalah ide dasar yang mendasari alur dan karakter dalam sebuah film, yang kemudian dikembangkan menjadi premis cerita yang lebih spesifik dan mendalam (Weiland, 2014).

Dalam proses pembuatan film, konsep cerita tidak hanya menggambarkan bagaimana sebuah cerita disampaikan, tetapi juga mencakup aspek-aspek lain seperti bentuk penyajian cerita, penggambaran karakter, dan format publikasi (misalnya, apakah dalam bentuk film pendek, animasi, atau lainnya). Konsep cerita yang telah disusun kemudian menjadi bahan baku untuk penulisan skenario, yang akan menjadi panduan visualisasi cerita dalam bentuk gambar (Radliya, 2017).

2.5. Komunikasi Massa

Komunikasi secara umum dapat didefinisikan sebagai studi ilmiah yang membahas media massa, pesan yang disampaikan, serta dampaknya pada audiens seperti pembaca, pendengar, dan pemirsa yang menjadi sasaran (Marlina et al., 2022). Defleur dan McQuail (Ratnawita et al., 2024) menjelaskan bahwa komunikasi massa adalah proses di mana seseorang menggunakan media untuk menyampaikan pesan secara luas. Pesan-pesan tersebut disampaikan terus-menerus dengan tujuan membentuk makna tertentu yang dapat memengaruhi banyak orang dengan cara yang berbeda-beda.

Komunikasi massa merupakan salah satu bentuk kegiatan komunikasi yang memanfaatkan media massa sebagai alat untuk menyampaikan pesan. Bentuk komunikasi ini melibatkan hubungan dengan audiens yang luas, sering disebut sebagai massa, yaitu pihak penerima pesan. Massa ini memiliki karakteristik yang beragam, baik dari segi latar belakang sosial maupun ekonomi. Secara umum, komunikasi massa tidak memberikan umpan balik secara langsung, tanggapan dari audiens biasanya muncul setelah jeda waktu tertentu (Harahap, 2020).

2.5.1. Fungsi Komunikasi Massa

Komunikasi massa atau media massa memiliki peran penting dalam perkembangan kehidupan masyarakat dengan berbagai fungsi yang berkontribusi pada kehidupan sosial. Berikut adalah beberapa fungsi utama komunikasi massa (Kustiawan et al., 2022) :

a. Pengawasan (Surveillance)

Fungsi pengawasan terbagi menjadi dua bentuk utama:

- Warning or Beware Surveillance (Pengawasan Peringatan)

Media massa memberikan informasi mengenai ancaman atau bahaya yang mungkin terjadi, membantu masyarakat waspada terhadap situasi tertentu.

- Instrumental Surveillance (Pengawasan Instrumental)

Media menyampaikan informasi yang bermanfaat untuk membantu masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, seperti tips kesehatan atau informasi cuaca.

b. Penafsiran (Interpretation)

Media massa tidak hanya memberikan fakta dan data, tetapi juga memberikan penafsiran terhadap peristiwa penting. Tujuannya adalah untuk membantu pembaca atau penonton memperluas pemahaman mereka dan mendorong diskusi lebih lanjut terkait isu-isu tertentu.

c. Pertalian (Linkage)

Media massa memiliki kemampuan untuk menghubungkan anggota masyarakat yang beragam, menciptakan hubungan berdasarkan minat

atau kepentingan yang sama. Bahkan kelompok yang terpisah secara geografis dapat merasa terhubung melalui media yang membahas isu atau topik yang mereka pedulikan.

d. Penyebaran Nilai-Nilai (Transmission of Values)

Fungsi ini sering disebut sebagai sosialisasi, di mana media membantu individu mengadopsi perilaku dan nilai-nilai dari kelompok masyarakat. Melalui tayangan, artikel, atau siaran, media menyajikan gambaran tentang bagaimana masyarakat bertindak dan apa yang diharapkan, memberikan model peran yang dapat diikuti oleh khalayak.

e. Hiburan (Entertainment)

Media massa juga memiliki peran penting sebagai sarana hiburan. Fungsi ini bertujuan untuk mengurangi ketegangan pikiran masyarakat. Dengan membaca berita ringan, menonton tayangan hiburan, atau mendengarkan musik, khalayak dapat merasa lebih rileks dan segar.

Secara keseluruhan, komunikasi massa bukan hanya alat penyampai informasi, tetapi juga berfungsi sebagai jembatan untuk meningkatkan wawasan, mempererat hubungan sosial, menyebarkan nilai-nilai, dan memberikan hiburan bagi masyarakat.

2.5.2. Jenis-jenis Media Massa

Berbagai jenis media massa, baik yang konvensional maupun digital, memiliki ciri khas yang membedakannya dalam menyampaikan pesan kepada audiens. Menurut Nurani Soyomukti (Hadi et al., 2021), media massa dapat dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan bentuk dan karakteristiknya.

a. Media Cetak

Media ini memiliki beberapa ciri khas, di antaranya adalah penggunaan simbol verbal, gambar, dan warna dalam menyampaikan pesan. Umpan balik yang diterima bersifat verbal, seperti surat pembaca, dan non-verbal, seperti penjualan.

b. Media Audio

Media ini menyampaikan informasi melalui suara sebagai elemen utama. Pesan yang disampaikan bersifat langsung, seperti pada siaran langsung, dan proses komunikasinya melibatkan umpan balik yang bersifat verbal maupun non-verbal.

c. Media Audiovisual

Media ini menyampaikan pesan melalui gabungan suara, gambar, dan gerakan. Penyampaian pesan dilakukan secara bersamaan, sehingga audiens menerima informasi pada waktu yang sama. Umpan balik yang diterima dapat berupa respons verbal maupun non-verbal. Media ini memiliki kemampuan untuk menyajikan berbagai jenis informasi, hiburan, dan pendidikan kepada penonton.

2.6. Psikologi Komunikasi

Psikologi adalah ilmu yang mempelajari jiwa, mental, dan perilaku manusia, yang berasal dari bahasa Yunani, yakni *psyche* yang berarti jiwa, dan *logos* yang berarti ilmu. Secara harfiah, psikologi dapat dipahami sebagai ilmu tentang jiwa (Saleh, 2018).

Dalam konteks psikologi komunikasi, ilmu ini berfokus pada bagaimana proses mental dan dinamika kejiwaan mempengaruhi perilaku manusia dalam berkomunikasi. Psikologi komunikasi mempelajari interaksi antara individu maupun kelompok dengan pendekatan psikologis untuk menggambarkan, meramalkan, dan mengontrol aspek mental serta perilaku dalam berbagai bentuk komunikasi, seperti komunikasi antarpribadi, antar kelompok, dan massa. Tujuan utama dari bidang ini adalah untuk mencapai komunikasi yang lebih efektif melalui pemahaman terhadap cara manusia berkomunikasi (Saifuddin, 2023).

Salah satu tantangan yang sering dialami oleh generasi saat ini, adalah gangguan kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan. Dalam hal ini, Psikologi komunikasi memiliki peran yang penting dalam membantu mereka menghadapi masalah kesehatan mental. Melalui komunikasi yang efektif, baik dari segi pemilihan bahasa (psikologi pesan) maupun karakter komunikator yang menunjukkan empati (psikologi komunikator), dapat memberikan dampak positif. Dampak tersebut meliputi penyaluran emosi, pembentukan hubungan sosial yang lebih sehat, serta peningkatan kemampuan individu yang mengalami gangguan mental untuk berinteraksi secara sosial (R. N. Sari & Sanusi, 2023).

Depresi adalah suatu kondisi medis yang ditandai dengan perasaan sedih mendalam yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu. Kondisi ini tidak hanya memengaruhi emosi, tetapi juga cara seseorang berpikir, bertindak, dan berinteraksi dengan lingkungannya. Dampak depresi dapat bersifat negatif terhadap kesehatan mental secara keseluruhan, sehingga memengaruhi kualitas hidup individu yang mengalaminya (Wicaksono et al., 2023).

Kecemasan adalah perasaan tidak nyaman yang sering kali membuat seseorang merasa tidak tenang. Kondisi ini bisa mengganggu keseimbangan diri, dengan gejala seperti tegang, gelisah, takut, gugup, hingga berkeringat. Orang yang cemas biasanya merasa terkekan dan sulit merasa bebas, sehingga perlu menemukan cara untuk keluar dari kecemasan agar bisa kembali merasa tenang (Hayat, 2017).

2.7. Semiotika Roland Barthes

Salah satu tokoh yang berkontribusi dalam teori semiotika adalah Roland Barthes. Roland Barthes, melalui karyanya, mengembangkan teori linguistik dari Ferdinand de Saussure dengan memasukkan berbagai sistem signifikasi, seperti mode, makanan, dan sebagainya. Pendekatan ini menunjukkan bahwa ideologi tidak hanya ada dalam bahasa, seperti pemilihan dan penggabungan tanda-tanda, tetapi juga dalam sistem tanda secara keseluruhan. Oleh karena itu, studi ideologi berkembang untuk melihat makna dalam praktik dan wacana sosial. Pendekatan ini awalnya berfokus pada bahasa dan penggunaan tanda-tanda, namun kini juga memperhitungkan konteks sosial dan budaya yang mengandung ideologi, terutama dalam kajian media dan ilmu komunikasi (Rorong, 2024).

Barthes menjelaskan bahwa tanda memiliki dua tingkat makna, yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi adalah makna langsung atau yang terlihat secara jelas, yang bisa disebut sebagai makna pertama dari tanda tersebut. Sedangkan konotasi adalah makna yang lebih dalam, yang melibatkan pengetahuan dan perasaan pembaca untuk menghubungkan hal nyata dengan ide atau gagasan yang lebih abstrak, seperti mitos atau pandangan dunia. Menurut Barthes, penggunaan konotasi dalam

sebuah teks bisa menciptakan mitos atau makna baru yang lebih kompleks. Dengan kata lain, konotasi membantu membentuk ideologi dalam teks dan memungkinkan pembaca untuk memahami makna yang lebih dalam melalui simbol atau bahasa kiasan (Taum, 2020).

Barthes menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja :

Gambar 2.1. Peta Konsep Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (Penanda)	2. <i>Signified</i> (Petanda)	Tingkat Penanda Primer <i>(Leanguage)</i>	}
3. <i>Denotative Sign</i> (Tanda Denotatif)			
4. <i>Conotative Signifier</i> (Penanda Konotatif)	5. <i>Conotatif Signified</i>	Tingkat Penanda Primer (mitos)	}
6. <i>Conotative Sign</i> (Tanda Konotatif)			

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

Lebih lanjut, Barthes menyatakan bahwa konotasi identik dengan operasi ideologi yang ia sebut sebagai mitos. Mitos berfungsi untuk mengungkapkan dan membenarkan nilai-nilai dominan yang ada dalam suatu masyarakat pada periode tertentu. Dalam mitos, terdapat pola tiga dimensi, yaitu penanda, petanda, dan tanda yang membentuk sistem makna yang kompleks (Nasirin & Pithaloka, 2022).

Pendekatan Roland Barthes dipilih karena menyediakan kerangka analisis yang lengkap untuk mengkaji makna visual melalui tiga tahap signifikasi: denotasi, konotasi, dan mitos. Dalam penelitian ini, Cinematic Film Sungjin “30” dan Story Concept Film Nmixon “Dizziness of Freedom” memiliki elemen visual dan naratif

yang kaya akan makna. Oleh karena itu, pendekatan Barthes memberikan ruang untuk mengeksplorasi berbagai lapisan makna, baik yang terlihat jelas maupun tersembunyi. Pendekatan ini juga menyoroti konteks budaya dan ideologi, sehingga sangat relevan untuk memahami bagaimana visual dalam kedua film tersebut menyampaikan pesan dan menghasilkan interpretasi yang sesuai dengan audiens modern.

2.8. Cinematic Film Sungjin “30”

Cinematic Film Sungjin yang berjudul “30” ini menyajikan sebuah visual dan narasi yang mendalam tentang perjalanan emosional dengan perasaan kesendirian, kerinduan, dan mencari jati diri. Film ini menggambarkan bagaimana seseorang yang sedang mengalami depresi dan *social withdrawal* merasakan dunia seolah terhenti dan menarik diri dari dunia luar dan merasa terasingkan meskipun ada keinginan untuk kembali terhubung dengan dunia luar. Sungjin, sebagai tokoh utama dalam film ini menggambarkan rasa takut dan ketidakberdayaan yang tercermin melalui perasaan terperangkap dalam ruang pribadi.

Film ini mengajak penonton untuk lebih memahami apa yang dialami Sungjin ketika dia merasa bingung dan tidak bisa membedakan mana yang benar dan salah. Dengan menggunakan alur waktu yang mundur, film ini membuat penonton ikut merasakan kebingungannya dan berusaha mencari jalan keluar dari situasi yang tidak pasti. Perjalanan Sungjin digambarkan melalui perasaan trauma dan kenangan menyakitkan yang masih membayangi, yang membuatnya semakin terjebak. Film ini menunjukkan bagaimana seseorang berusaha keluar dari beban masa lalu dan berjuang untuk menemukan kembali dirinya.

2.9. Story Concept Film Nmixx “Dizziness Of Freedom”

Story Concept Film yang berjudul “Dizziness of Freedom” oleh Nmixx menggambarkan bagaimana kebebasan bisa menjadi beban bagi seseorang. Kebebasan memberi kita kendali atas pilihan-pilihan dalam hidup, namun pada saat yang sama, kebebasan itu menciptakan kecemasan karena kita harus menghadapi ketidakpastian dan tanggung jawab terhadap pilihan tersebut. Kecemasan ini adalah respon terhadap kebebasan, yang muncul dari ketakutan akan kemungkinan membuat kesalahan atau memilih jalan yang salah. Dalam film ini, konsep kebebasan dan kecemasan saling berkaitan, menggambarkan dilema yang dihadapi banyak orang dalam kehidupan sehari-hari.

Film ini tidak hanya menggambarkan kecemasan sebagai reaksi terhadap kebebasan, tetapi juga perjalanan menuju pemahaman diri, dimana kebebasan menjadi sarana untuk mencapai pertumbuhan dan pemenuhan diri meskipun harus menghadapi ketakutan dan kebingungannya.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif yang bertujuan untuk menganalisis dan menggambarkan makna visual yang terkandung dalam Cinematic Film Sungjin “30” dan Story Concept Film Nmixx “Dizziness of Freedom”. Penelitian ini berfokus pada pemaparan fakta visual yang menggambarkan isu kesehatan mental, seperti depresi dan kecemasan, yang dapat dilihat melalui elemen-elemen film tersebut. Data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari elemen visual dan narasi dalam kedua film, yang kemudian dianalisis untuk memberikan interpretasi atau pemahaman mendalam tentang bagaimana isu-isu kesehatan mental ini dikomunikasikan melalui media visual.

Penelitian kualitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk memahami fenomena sosial atau perilaku manusia dari sudut pandang orang-orang yang terlibat di dalamnya. Pendekatan ini berfokus pada makna, pengalaman, dan pandangan mereka dalam lingkungan alami. Penelitian ini sering dianggap eksploratif, interpretatif, dan menyeluruh karena bertujuan menggali pemahaman yang mendalam. Tidak seperti penelitian kuantitatif yang fokus pada angka dan statistik, penelitian kualitatif lebih mengutamakan kualitas data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi langsung, atau analisis dokumen (Karya et al., 2024).

Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk menggambarkan dan menginterpretasikan objek atau fenomena sesuai dengan kenyataan yang ada, tanpa mengubah atau memanipulasi objek yang diteliti. Penelitian ini memberikan

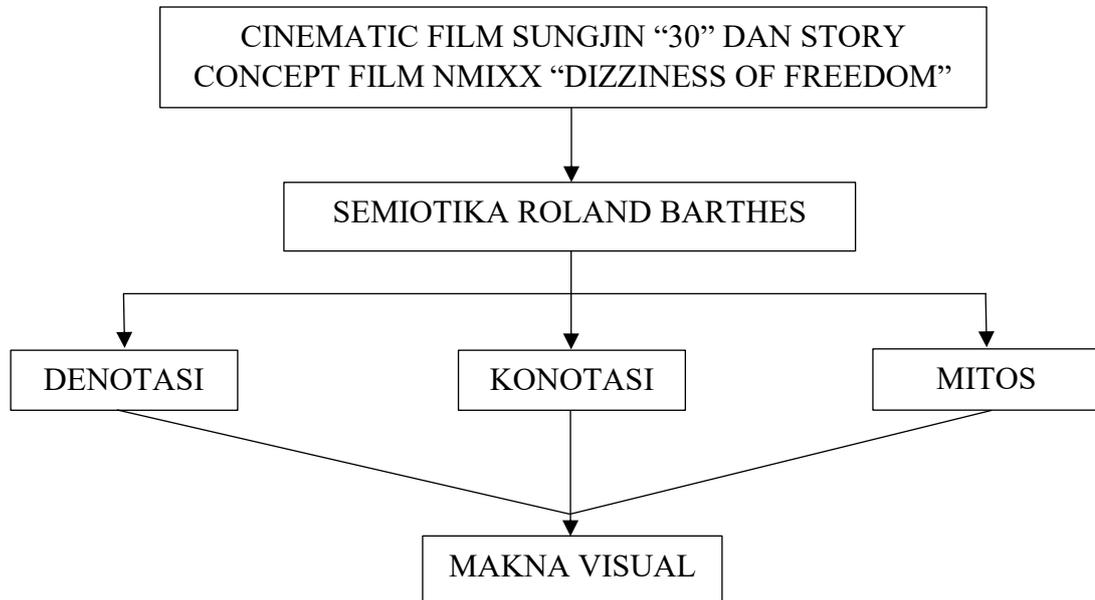
gambaran yang jelas dan mendalam tentang kondisi sebenarnya yang terjadi dalam fenomena tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini lebih mengutamakan pengumpulan data yang tepat dan objektif untuk menjelaskan karakteristik dan hal-hal penting dari subjek yang diteliti (Sukardi, 2021). Penelitian kualitatif deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan keadaan suatu objek atau fenomena berdasarkan data aktual yang ditemukan selama penelitian di lapangan (Zellatifanny & Mudjiyanto, 2018).

Dalam penelitian kualitatif, data bisa diperoleh melalui bahan audiovisual yang mencakup elemen gambar dan suara. Bahan-bahan ini, seperti foto, rekaman video, gambar digital, dan lukisan, digunakan untuk membantu peneliti dalam memahami fenomena yang sedang diteliti. Penggunaan bahan audiovisual semakin sering ditemui dalam penelitian kualitatif, di mana elemen visual, seperti jejak-jejak di salju atau bukti suasana yang dapat diperoleh dari gambar, menjadi sumber informasi yang penting (Sulistiyo, 2023).

3.2. Kerangka Konsep

Kerangka konsep memberikan pemahaman tentang faktor atau komponen yang akan diteliti. Kerangka konsep yang digunakan dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut :

Gambar 3.1. Kerangka Konsep



Sumber : Hasil Penelitian, 2025

3.3. Definisi Konsep

3.3.1. Cinematic Film Sungjin "30"

Cinematic Film yang berjudul "30" yang diperankan oleh Sungjin, salah satu anggota band DAY6 di bawah label JYP Entertainment ini memiliki durasi 4 menit. Film ini diunggah melalui platform YouTube oleh JYP Entertainment dan dirilis pada tanggal 17 Oktober 2024.

3.3.2. Story Concept Film Nmixx "Dizziness of Freedom"

Story Concept Film yang berjudul "Dizziness of Freedom" diperankan oleh anggota grup NMIXX asal JYP Entertainment ini memiliki durasi 1 menit 57 detik. Film ini diunggah melalui platform YouTube oleh JYP Entertainment dan dirilis pada 4 Maret 2023.

3.3.3. Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes menjelaskan bahwa semiotika adalah ilmu yang membantu kita memahami makna dari berbagai tanda, seperti lagu, dialog, logo, gambar, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh. Barthes mengembangkan model analisis tanda dengan dua tahap, yaitu denotasi dan konotasi. Selain itu, ia juga memperkenalkan konsep mitos, yang menjelaskan bagaimana simbol atau tanda membentuk pandangan atau nilai yang diterima secara luas oleh masyarakat. Pendekatan Barthes ini membantu kita memahami makna tanda-tanda dan bagaimana bahasa bekerja dalam komunikasi.

3.3.4. Denotasi

Denotasi adalah makna langsung atau jelas dari sebuah tanda. Ini adalah arti yang langsung bisa kita pahami tanpa perlu interpretasi. Tahap denotasi ini fokus untuk menganalisis tanda dari segi bahasa, yaitu dengan melihat makna secara langsung atau harfiah.

3.3.5. Konotasi

Konotasi merujuk pada makna yang lebih dalam atau simbolis yang terbentuk melalui asosiasi budaya, sosial, atau emosional. Ini adalah interpretasi yang lebih subjektif dan bervariasi, tergantung pada latar belakang atau pandangan seseorang. Konotasi menggambarkan bagaimana tanda berinteraksi dengan perasaan, emosi, dan nilai budaya seseorang.

3.3.6. Mitos

Mitos adalah suatu pandangan atau ideologi yang tercipta melalui cara kita memahami sesuatu. Mitos seringkali berasal dari anggapan atau

penilaian yang dibuat berdasarkan pengamatan kasar dan tidak terlalu mendalam. Mitos ini mewakili makna yang tampak, bukan yang sesungguhnya, dan bisa dengan mudah diubah atau dihancurkan karena pada dasarnya mitos diciptakan oleh manusia dan tergantung pada konteks sosial atau budaya tempat mitos itu muncul.

3.3.7. Makna Visual

Makna visual merujuk pada pesan yang disampaikan melalui elemen-elemen visual seperti warna, bentuk, komposisi, dan simbol dalam media. Elemen-elemen ini tidak hanya memberikan informasi visual, tetapi juga menyampaikan nilai, emosi, atau makna yang lebih dalam, dipengaruhi oleh konteks sosial, budaya, dan psikologis.. Penggunaan simbol, pencahayaan, dan komposisi visual dapat menimbulkan perasaan tertentu atau memperkuat pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat karya tersebut.

3.4. Kategorisasi Penelitian

Kategorisasi dalam penelitian ini dapat dilihat seperti pada tabel berikut.

Tabel 3.1. Kategorisasi Penelitian

No	Kategorisasi	Indikator
1	Analisis Makna Visual	- Visual - Narasi
2	Semiotika Roland Barthes	- Denotasi - Konotasi - Mitos

Sumber: Hasil Penelitian, 2025

3.5. Narasumber

Penelitian ini tidak melibatkan narasumber karena fokus analisis dilakukan dengan cara menonton dan mengamati elemen-elemen visual yang ada dalam film. Semua data yang diperlukan diperoleh langsung dari elemen visual yang terdapat dalam Cinematic Film Sungjin “30” dan Story Concept Film Nmixx “Dizziness of Freedom”.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

3.6.1. Observasi

Observasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan dengan cara melihat, memperhatikan, dan mencermati untuk mengamati dan memahami suatu objek, peristiwa, atau fenomena secara langsung (Nasution & Junaidi, 2024). Teknik observasi dilakukan dengan menonton secara langsung serta mengamati secara mendalam adegan disetiap scene, dialog, gerakan, simbol-simbol, serta penggambaran karakter dan latar dalam Cinematic Film Sungjin “30” dan Story Concept Film Nmixx “Dizziness of Freedom”.

3.6.2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (Sari et al., 2022), bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah terjadi dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang. Teknik dokumentasi digunakan untuk

mengumpulkan data berupa gambar atau cuplikan dari Cinematic Film Sungjin “30” dan Story Concept Film Nmixx “Dizziness of Freedom”. Data dokumentasi ini berupa tangkapan layar dari adegan-adegan yang dianggap penting. Pemilihan adegan dilakukan berdasarkan kesesuaian dengan fokus penelitian, yaitu visualisasi dan narasi pada tanda-tanda yang berkaitan dengan makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam kedua film. Adegan dipilih secara selektif dengan mempertimbangkan kekuatan elemen visual seperti ekspresi wajah, simbol, warna, komposisi ruang, dan pencahayaan, serta dukungan narasi atau audio yang memperkuat makna emosional tokoh.

3.7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah dan memahami data yang berbentuk kata-kata, narasi, atau teks. Salah satu metode yang umum digunakan dalam analisis data kualitatif adalah analisis konten, yang bertujuan untuk mengidentifikasi pola atau tema yang muncul dari data yang dikumpulkan (Setiawati, 2024). Dalam penelitian ini, analisis konten digunakan untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan elemen-elemen visual dalam Cinematic Film Sungjin “30” dan Story Concept Film Nmixx “Dizziness of Freedom.” Setelah itu, dianalisis lebih lanjut dengan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk memahami makna yang terkandung di dalamnya. Pendekatan ini membantu mengungkap makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam elemen visual dan cerita, serta bagaimana isu kesehatan mental disampaikan melalui media visual.

3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini tidak memerlukan lokasi khusus dalam pelaksanaannya karena bersifat fleksibel, yang berarti dapat dilakukan dimana saja karena objek penelitian berupa film yang dapat diakses melalui *platform* Youtube. Waktu penelitian direncanakan akan berlangsung dari bulan Desember 2024 sampai Maret 2025.

3.9. Deskripsi Ringkas Objek Penelitian

3.9.1. Profil Cinematic Film Sungjin "30"

Gambar 3.2. Pratinjau Cinematic Film Sungjin "30"

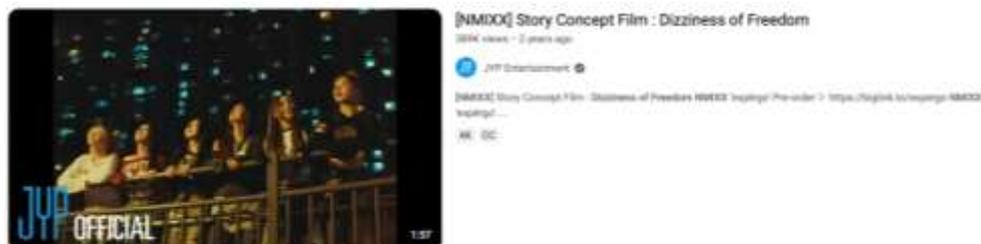


Sumber : Youtube JYP Entertainment

Cinematic film 30 merupakan film pendek yang dirilis pada 17 Oktober 2024 melalui kanal YouTube resmi JYP Entertainment sebagai bagian dari album debut solo Sungjin, 30. Film ini tidak hanya menjadi materi promosi, tetapi juga merepresentasikan konsep utama dari album tersebut. Hingga bulan Maret 2025, film ini telah ditonton sebanyak 161 ribu kali. Film ini membahas tentang kesepian dan keterasingan yang dialami oleh seseorang yang mengalami depresi dan tengah menghadapi tekanan emosional. Film ini memperlihatkan bagaimana Sungjin merasa terjebak dalam dunianya sendiri dan kesulitan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

3.9.2. Profil Story Concept Film Nmixx “Dizziness of Freedom”

Gambar 3.3. Pratinjau Story Concept Film Nmixx "Dizziness of Freedom"



Sumber : Youtube JYP Entertainment

Story concept film *Dizziness of Freedom* merupakan film konsep yang dirilis pada 4 Maret 2023 melalui kanal YouTube resmi JYP Entertainment sebagai bagian dari promosi mini album pertama NMIXX, *Expérgo*. Sebagai bagian dari *Expérgo*, *Dizziness of Freedom* menggambarkan eksplorasi tema kebebasan dan realitas, mencerminkan makna mendalam yang juga tercermin dalam lagu-lagu di album ini. Hingga bulan Maret 2025, film ini telah ditonton sebanyak 389 ribu kali. Film ini menggambarkan bagaimana manusia dihadapkan pada berbagai pilihan dalam hidup, dimana kebebasan untuk memilih sering kali memicu perasaan takut dan gelisah. Film ini menampilkan anggota NMIXX sebagai karakter utama yang menghadapi ketidakpastian dan kebingungan dalam menentukan jalan hidup mereka. Mereka dihadapkan pada berbagai pilihan yang penuh tantangan, di mana proses menemukan arah yang benar menjadi bagian dari perjalanan menuju pertumbuhan dan pemahaman diri.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Analisis makna visual Cinematic Film Sungjin “30”

Tabel 4.1. Tanda Visual dan Narasi "30" Scene 1

Visual	Narasi / Audio
<p>Gambar 4.1. Sungjin duduk bersandar di depan pintu</p>  <p>Sumber : Youtube</p>	<p>Terdengar suara ketukan pintu dari kejauhan, diiringi alunan musik cello yang mengisi latar.</p> <p><i>“You wake me up”</i></p>
<p>Gambar 4.2. Sungjin mengetuk pintu</p>  <p>Sumber : Youtube</p>	<p>Diikuti suara metronom dan suara jarum jam berdetak mellihatkan waktu yang bergerak mundur. Kemudian, ketukan pintu terdengar semakin keras.</p>

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

Denotasi :

Menampilkan Sungjin yang duduk bersandar di pintu dengan ekspresi yang terlihat muram. Ruangan memiliki pencahayaan yang redup. Lalu, dibalik pintu diperlihatkan Sungjin lainnya yang sedang mengetuk pintu kayu yang sama.

Konotasi :

Sungjin yang sedang merasakan perasaan terjebak duduk bersandar di depan pintu yang tertutup rapat, seolah tak ada jalan keluar. Cahaya redup yang menyelimuti ruangan menciptakan suasana sunyi dan penuh kesedihan, memperkuat kesan bahwa ia tengah larut dalam pikirannya sendiri. Tangan yang mengetuk pintu yang sama melambangkan dorongan untuk bangkit dari keterpurukan atau bagian lain dari dirinya yang mencoba membangunkannya.

Suara ketukan pintu diartikan sebagai panggilan untuk bangkit dari keterpurukan, namun ia tetap diam, seakan ragu untuk bergerak. Alunan melodi cello yang dalam menambah nuansa bahwa sang pria mengalami perjalanan batin yang berat. Kalimat "*You wake me up*" diartikan sebagai kesadaran baru, seseorang atau sesuatu yang membangkitkan kembali perasaan atau ingatan yang terlupakan. Suara metronom dan detik jam yang berjalan mundur menggambarkan perasaan nostalgia, seakan ia ingin kembali ke masa lalu atau memperbaiki sesuatu yang telah terjadi.

Mitos :

Dalam banyak kepercayaan, pintu sering kali melambangkan batas antara masa lalu dan masa depan, antara keterjebakan dan kebebasan. kedua tanda visual ini dapat dikaitkan dengan konsep dualitas dalam diri manusia, antara bagian yang tenggelam dalam kesedihan dan bagian lain yang berusaha bangkit. Selain itu, suara detik jam yang berjalan mundur mencerminkan mitos tentang waktu yang tidak bisa dikembalikan, tetapi sering kali dalam

narasi kehidupan, seseorang berharap dapat mengulang kembali momen tertentu untuk memperbaiki atau memahami maknanya.

Tabel 4.2. Tanda Visual dan Narasi “30” Scene 2

Visual	Narasi / Audio
<p>Gambar 4.3. Sungjin berada di lift</p>  <p>Sumber : Youtube</p>	<p><i>“The snow that we send off when spring comes, is why flowers can sprout and bloom again. As always, as usual”</i></p> <p>Diikuti suara pintu lift yang terbuka lebih dari sekali</p>
<p>Gambar 4.4. Sungjin merasa lelah</p>  <p>Sumber : Youtube</p>	<p>Latar musik berganti menjadi dentingan piano yang terdengar sedih</p>

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

Denotasi :

Sungjin keluar dari lift sambil membawa bunga. Adegan ini ditampilkan dalam beberapa potongan gambar yang sama. Lalu, terlihat ia duduk bersandar di dalam lift sambil memegang bunga dengan ekspresi lelah.

Konotasi :

Banyaknya potongan gambar dengan posisi yang hampir sama menunjukkan bahwa adegan ini terjadi berulang kali, seperti siklus yang tak

terhindarkan dalam hidup. Pintu lift yang terbuka dan tertutup menggambarkan ia mengalami kesulitan untuk benar-benar keluar dari fase tertentu dalam hidupnya. Bunga yang dibawa dapat melambangkan hadiah, permintaan maaf, atau sesuatu yang ingin diberikan kepada dirinya sendiri. Namun, karena momen ini tampak terus berulang, hal ini bisa mencerminkan keraguan, ketidaktercapaian, atau upaya yang selalu berujung pada kegagalan. Seolah-olah ia ingin bergerak maju atau bertemu seseorang, tetapi sesuatu menahannya, membuatnya tetap terjebak dalam lingkaran waktu atau kenangan yang tidak bisa ia lepaskan. Kemudian, ia bersandar di dinding lift dengan ekspresi lelah, menunjukkan kesadarannya bahwa ia terjebak dalam loop waktu tanpa ujung.

Narasi "*As always, as usual*" menguatkan kesan bahwa situasi ini bukan hal baru baginya. Ini mungkin mencerminkan perasaan stagnasi atau kehidupan yang terasa seperti siklus tanpa akhir, di mana ia terus mengulangi pola yang sama tanpa perubahan signifikan.

Mitos :

Mitos dalam adegan ini berkaitan dengan konsep waktu yang berhenti atau pengulangan takdir. Dalam banyak budaya, ada kepercayaan bahwa seseorang bisa terjebak dalam fase tertentu dalam hidupnya hingga ia menemukan cara untuk keluar dari siklus tersebut. Dalam banyak budaya, bunga berwarna putih sering dikaitkan dengan kesucian, perpisahan, dan duka.

Tabel 4.3. Tanda Visual dan Narasi “30” Scene 3

Visual	Narasi / Audio
<p data-bbox="392 421 949 488">Gambar 4.5. Sungjin terbaring di lantai penuh buku</p>  <p data-bbox="392 792 592 824">Sumber : Youtube</p>	<p data-bbox="1015 524 1356 703"><i>“Today will never return again, i know that too. Not a single thing will change. We’ve already been through it all”</i></p>

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

Denotasi :

Sungjin terbaring terlentang di lantai, dikelilingi oleh buku-buku terbuka yang berserakan.

Konotasi :

Sungjin yang terbaring dengan mata tertutup menandakan ia kelelahan emosional, seolah tidak ada lagi yang bisa dilakukan selain menerima kenyataan. Sungjin pasrah terhadap waktu yang terus berjalan dan tidak dapat diulang. Ada kesadaran bahwa tidak ada yang bisa ia ubah, karena semuanya sudah terjadi dan dilalui. Ini mencerminkan perasaan keputusasaan atau menerima kenyataan bahwa waktu terus berlalu tanpa adanya perubahan. Buku yang berserakan merepresentasikan kumpulan pengalaman dan pembelajaran, sekaligus mencerminkan kebingungan atau ketidakpastian dalam mencari jawaban yang belum ditemukan.

Narasi *“Today will never return again, I know that too. Not a single thing will change. We’ve already been through it all.”* Mencerminkan

perasaan ketidakberdayaan terhadap waktu yang terus berjalan. Kalimat ini menunjukkan kesadaran bahwa setiap hari yang berlalu tidak akan terulang, namun juga menyoroti rasa kebuntuan bahwa meskipun waktu bergerak maju, tidak ada perubahan yang benar-benar terjadi. Narasi ini dapat menggambarkan seseorang yang terperangkap dalam siklus yang berulang, menyadari bahwa segalanya sudah terjadi sebelumnya, sehingga muncul kesan pasrah atau kehilangan harapan untuk sesuatu yang baru.

Mitos :

Dalam banyak narasi, seseorang yang dikelilingi oleh buku sering diasosiasikan dengan pencarian makna dalam hidup, seperti tokoh-tokoh dalam filsafat yang mengalami perjalanan refleksi batin. Keberadaan apel juga bisa dikaitkan dengan mitos kejatuhan manusia setelah memperoleh pengetahuan, menandakan bahwa pemahaman yang lebih dalam sering kali datang dengan konsekuensi atau penderitaan.

Tabel 4.4. Tanda Visual dan Narasi “30” Scene 4

Visual	Narasi / Audio
<p data-bbox="392 1480 938 1514">Gambar 4.6. Sungjin melihat akuarium</p>  <p data-bbox="392 1845 592 1874">Sumber : Youtube</p>	<p data-bbox="994 1487 1358 1664">Terdengar suara gemuruh air seolah berada di dalamnya, kemudian latar musik kembali menjadi alunan cello</p> <p data-bbox="1082 1709 1289 1742"><i>“I hide my self”</i></p> <p data-bbox="1023 1783 1347 1888"><i>“Even if i intercross with turned backs and drift apart, I can still tell”</i></p>

Gambar 4.7. Sungjin duduk di pesawat

Sumber : Youtube

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

Denotasi :

Sungjin terlihat menatap ke dalam akuarium yang berisi ubur-ubur. Wajahnya terlihat serius dan termenung. Wajahnya diterangi oleh cahaya biru atau pantulan dari akuarium, seolah ia terperangkap di dalamnya. Lalu ada Sungjin yang sedang duduk di dalam pesawat, menatap keluar jendela tampak gambar ubur-ubur, seolah sedang berenang di udara.

Konotasi :

Sungjin yang menatap ubur-ubur menggambarkan refleksi diri. Ia melihat makhluk yang hanyut dalam air, yang mungkin mencerminkan bagaimana perasaannya dalam hidup. Ubur-ubur di dalam akuarium melambangkan sesuatu yang lembut dan mengalir, tetapi juga rentan dan tidak memiliki arah sendiri. Ini menggambarkan perasaan Sungjin yang merasa terjebak dalam kehidupannya, hanya mengikuti arus tanpa kendali penuh atas dirinya. Cahaya biru atau pantulan air dalam akuarium memperkuat nuansa keterasingan, kesunyian, atau pencarian makna dalam hidup.

Ubur-ubur di jendela pesawat menunjukkan sesuatu yang ilusif, seolah menghubungkan dunia nyata dan memori. Ini melambangkan bagaimana kenangan masa lalu tetap mengikuti seseorang dalam perjalanannya. Seperti di akuarium sebelumnya, ubur-ubur bisa menggambarkan perasaan Sungjin yang hanyut tanpa arah dalam hidupnya. Pesawat biasanya melambangkan perjalanan atau perubahan, tetapi ekspresi kosong Sungjin menunjukkan bahwa meskipun ia bergerak ke tempat lain, perasaannya tetap sama. Kehadiran ubur-ubur di dua gambar ini menunjukkan bahwa perasaan ini terus mengikuti Sungjin kemanapun ia pergi.

Kalimat *"I hide myself"* menggambarkan upaya untuk menyembunyikan identitas atau perasaan sejati, mencerminkan pelarian diri dari realitas atau konflik batin. Ini dapat dikaitkan dengan perjuangan internal dalam menghadapi ketakutan, kesepian, atau keterasingan. Sementara itu, *"Even if I intercross with turned backs and drift apart, I can still tell"* menyoroti bagaimana hubungan dengan orang lain bisa menjadi terputus dan menjauh, tetapi tetap ada pemahaman mendalam di antara mereka. Kalimat ini mencerminkan kehilangan yang tetap terasa, seolah ada ikatan emosional yang tidak bisa sepenuhnya hilang meskipun secara fisik telah berpisah.

Mitos :

Dalam kehidupan, ada anggapan bahwa perjalanan akan membawa perubahan dalam diri seseorang. Secara umum, masyarakat sering percaya bahwa berpindah ke tempat baru, bepergian, atau melakukan sesuatu yang berbeda akan membawa pembaruan emosi atau kebahagiaan. Namun, adegan

ini justru menunjukkan sebaliknya. Ubur-ubur yang melayang tanpa arah bisa melambangkan hidup yang berjalan tanpa kendali penuh, hanya mengikuti arus. Ini mencerminkan bagaimana banyak orang merasa terjebak dalam kehidupan yang terus berjalan tanpa kepastian tujuan.

Tabel 4.5. Tanda Visual dan Narasi “30” Scene 5

Visual	Narasi / Audio
<p data-bbox="391 703 946 741">Gambar 4.8. Sungjin terbaring di lantai</p> 	<p data-bbox="1050 741 1294 813"><i>“I don’t want to do anything”</i></p> <p data-bbox="986 846 1356 954">Terdengar alunan musik cello semakin cepat dan keras</p>

Sumber : Youtube

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

Denotasi :

Sungjin berbaring di atas lantai yang bermotif papan catur hitam putih. Ekspresinya datar, tanpa emosi yang kuat.

Konotasi :

Sungjin merasa lelah secara emosional dan kehilangan motivasi, sebagaimana terlihat dari ekspresinya yang kosong dan tubuhnya yang tergeletak tanpa daya. Papan catur hitam-putih mencerminkan cara berpikir ekstrem yang sering dialami oleh penderita gangguan mental, yang melihat segala sesuatu sebagai hitam dan putih, baik atau buruk tanpa adanya area abu-abu. Posisi berbaring di atas pola tersebut juga melambangkan perasaan terjebak dalam keadaan yang tidak bisa diubah. Orang yang sedang

mengalami depresi sering kehilangan energi dan motivasi untuk melakukan aktivitas.

Narasi "*I don't want to do anything*" menegaskan bahwa ia berada dalam fase di mana segala sesuatu terasa sia-sia, seolah-olah tidak ada gunanya lagi untuk bertindak atau berusaha, jadi ia tidak ingin melakukan apapun.

Mitos :

Pola hitam-putih sering dikaitkan dengan konsep dualisme kehidupan antara harapan dan keputusasaan, antara kemenangan dan kekalahan. Sungjin yang berbaring di atas pola ini bisa diartikan sebagai simbol kekalahan dalam "permainan" kehidupan, seolah-olah ia telah menyerah pada keadaan. Selain itu, mitos sosial yang berkembang sering kali menganggap bahwa depresi hanyalah bentuk kelemahan atau kemalasan, padahal pada kenyataannya, ini adalah kondisi biologis di mana seseorang mengalami kekurangan hormon kebahagiaan seperti serotonin. Visual ini juga menantang stereotip bahwa laki-laki harus selalu kuat dan tidak boleh menunjukkan kelemahan. Dalam adegan ini, Sungjin digambarkan sebagai seseorang yang rapuh dan tidak berdaya, menggambarkan realitas bahwa siapapun terlepas dari gender bisa mengalami kelelahan mental dan emosi yang mendalam.

Tabel 4.6. Tanda Visual dan Narasi “30” Scene 6

Visual	Narasi / Audio
<p data-bbox="389 421 951 456">Gambar 4.9. Sungjin berjalan di lorong</p> 	<p data-bbox="986 456 1356 560"><i>“Perhaps we are walking on countless lines that will never cross”</i></p> <p data-bbox="986 609 1356 806">Terdengar kembali suara ketukan pintu dan bunyi gemeretak gagang pintu saat ia berusaha membukanya.</p>

Sumber : Youtube

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

Denotasi :

Sungjin terlihat beberapa kali dalam satu frame, menciptakan efek pengulangan gerakan. Ia terlihat memegang bunga dan berjalan menuju sebuah pintu, mencoba membukanya, sementara yang lain masih berjalan di sepanjang lorong, seolah mengulang yang akan dilakukannya.

Konotasi :

Pengulangan sosok Sungjin dalam satu frame ini mencerminkan perjuangan batinnya yang tak henti-henti. Ia berulang kali mencoba membuka pintu, karena Sungjin mulai sadar bahwa ia harus menemukan kembali dirinya agar bisa keluar dari keterpurukan. Penggambaran ini menegaskan bahwa satu-satunya orang yang benar-benar bisa menolong dirinya adalah dirinya sendiri, dan dorongan itu harus datang dari kemauannya sendiri.

Kalimat *“Perhaps we are walking on countless lines that will never cross”* menggambarkan perasaan jarak dan keterpisahan yang tak

terhindarkan. Ini bisa dikaitkan dengan takdir yang berjalan sejajar namun tak pernah bersatu, mencerminkan hubungan atau perjalanan hidup yang meski berada dalam ruang yang sama, tetap tidak saling bertemu. Narasi, ini bisa merepresentasikan kesepian, keterasingan, atau ketidakpastian dalam pencarian makna dan hubungan dengan orang lain.

Mitos :

Adegan ini mencerminkan mitos bahwa seseorang yang terjebak dalam kondisi mental sulit, seperti depresi atau trauma, harus menemukan jalan keluar seorang diri. Dalam banyak narasi populer, terutama yang berkaitan dengan perjuangan pribadi, sering kali ditekankan bahwa individu harus “melawan dirinya sendiri” untuk bangkit kembali. Mitos ini dapat menciptakan kesalahpahaman bahwa proses penyembuhan sepenuhnya bergantung pada kekuatan individu, padahal dalam realitasnya, dukungan eksternal seperti terapi, komunitas, atau orang-orang terdekat juga memainkan peran penting dalam membantu seseorang keluar dari kondisi tersebut.

Tabel 4.7. Tanda Visual dan Narasi “30” Scene 7

Visual	Narasi / Audio
<p>Gambar 4.10. Sungjin duduk sendiri</p> 	<p>Terdengar hembusan angin menerpa</p> <p><i>“Someday we will end up meeting”</i></p>

Sumber : Youtube

Gambar 4.11. Sungjin menatap ke depan

Sumber : Youtube

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

Denotasi :

Sungjin sedang duduk di sebuah meja panjang dengan kursi kosong di hadapannya. Latarnya berupa padang luas yang berkabut, menciptakan kesan sunyi dan sepi. Sungjin tampak sedang menatap kursi kosong di seberangnya.

Konotasi :

Adegan ini menggambarkan proses refleksi diri, di mana Sungjin seolah berhadapan dengan dirinya sendiri dalam kesendirian. Kursi kosong di depannya melambangkan bagian dari dirinya yang hilang atau terabaikan, yang kini ia coba temui kembali. Duduk sendirian di tengah padang berkabut menunjukkan bagaimana refleksi diri sering kali terjadi dalam keheningan dan ketidakpastian. Kabut yang menyelimuti latar belakang mencerminkan perasaan bingung atau tersesat, namun keberadaan meja dan kursi menunjukkan bahwa Sungjin sudah berada dalam proses menghadapi dan memahami dirinya sendiri. Ini menegaskan bahwa dalam perjalanan menemukan diri, seseorang harus berani duduk dengan dirinya sendiri,

menghadapi pikirannya, dan menerima setiap bagian dari dirinya, baik yang ia kenal maupun yang masih asing.

Narasi "*Someday we will end up meeting*" diartikan sebagai harapan akan pertemuan kembali, baik dengan seseorang, dirinya sendiri, atau sesuatu yang telah hilang. Ini mencerminkan sebuah pencarian untuk berdamai dengan diri sendiri atau masa lalu.

Mitos :

Seseorang harus menghadapi dirinya sendiri dalam perjalanan penyembuhan dan pemahaman diri. Dalam banyak budaya, ada kepercayaan bahwa setiap individu memiliki "diri lain" atau "bayangan diri" yang harus mereka temui dan pahami untuk bisa melangkah maju. Gambaran Sungjin duduk di meja sendirian, seolah sedang berdialog dengan dirinya sendiri, mencerminkan konsep bahwa refleksi dan penerimaan diri adalah langkah penting dalam pertumbuhan. Ini juga bisa dikaitkan dengan mitos bahwa dalam kesunyian dan keterasingan, seseorang bisa menemukan jawaban yang mereka cari.

4.1.2. Analisis Makna Visual Story Concept Film Nmixx “Dizziness of Freedom”

Tabel 4.8. Tanda Visual dan Narasi “Dizziness of Freedom” Scene 1

Visual	Narasi / Audio
<p data-bbox="392 568 938 640">Gambar 4.12. Sullyoon duduk menatap cahaya</p>  <p data-bbox="392 1016 592 1046">Sumber : Youtube</p>	<p data-bbox="991 607 1356 712">Terdengar suara gemeretak proyektor film yang mulai berputar.</p> <p data-bbox="1107 752 1238 786"><i>“Anxiety”</i></p> <p data-bbox="991 826 1318 931">Dilanjutkan musik seram mengiringi, membangun atmosfer tegang.</p>

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

Denotasi :

Seorang perempuan yang sedang duduk termenung di dekat dinding dengan cahaya yang masuk dari samping dan membentuk bayangan.

Konotasi :

Seorang perempuan terlihat cemas dan bingung, seolah sedang memikirkan sesuatu dengan mendalam, terjebak dalam pikirannya sendiri, atau mencoba memahami emosinya. Cahaya yang masuk bisa melambangkan harapan atau kesadaran, tetapi bayangan besar di dinding menunjukkan sisi gelap pikirannya, seperti kecemasan atau kesedihan yang lebih mendominasi.

Mitos :

Dalam kehidupan sehari-hari, banyak orang mengira kecemasan hanya berasal dari diri sendiri, padahal lingkungan juga bisa menjadi penyebabnya, seperti tekanan dari orang lain atau tuntutan sosial.

Tabel 4.9. Tanda Visual dan Narasi “Dizziness of Freedom” Scene 2

Visual	Narasi / Audio
<p data-bbox="391 712 901 779">Gambar 4.13. Jiwoo sedang menatap cermin</p> 	<p data-bbox="997 750 1348 862"><i>“Does it come from ‘within you’? or does it come from the ‘outside’? ”</i></p>

Sumber : Youtube

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

Denotasi :

Seorang perempuan berdiri di depan cermin, dan wajahnya terpantul menjadi tiga bagian berbeda. Dia menekan pipinya seolah sedang berpikir atau mengamati dirinya sendiri. Ekspresinya tampak kosong atau ragu.

Konotasi :

Seorang wanita yang merasa terjebak dalam kebingungan tentang dirinya sendiri. Pantulan yang terbagi di cermin menggambarkan bagaimana kecemasan dapat membuat seseorang mempertanyakan identitasnya, seolah-olah ia melihat dirinya dari berbagai sudut pandang tetapi tidak menemukan jawaban pasti. Gerakannya yang menekan pipi menunjukkan ketidakpuasan

terhadap dirinya sendiri atau usaha untuk meyakinkan dirinya bahwa ia masih "nyata." Sosok samar di sisi kanan melambangkan pengaruh luar, seperti tekanan sosial atau ekspektasi orang lain, yang membuatnya semakin mempertanyakan apakah kecemasan itu berasal dari dalam dirinya atau justru dari lingkungan sekitarnya.

Kalimat "Does it come from 'within you'? or does it come from the 'outside'?" merefleksikan konflik antara tekanan internal dan eksternal, mempertanyakan apakah perasaan atau keputusan seseorang berasal dari dalam diri atau dipengaruhi oleh lingkungan. Ini mencerminkan pencarian jati diri dan dilema antara kebebasan pribadi serta kontrol sosial.

Mitos :

Refleksi dalam cermin melambangkan perasaan terpecah, seperti seseorang yang merasa berbeda antara diri yang sebenarnya dan diri yang ditampilkan ke orang lain. Ini menggambarkan bagaimana banyak orang menyembunyikan kecemasannya agar terlihat baik di depan orang lain. Dengan demikian, anggapan bahwa kecemasan sepenuhnya berasal dari dalam diri seseorang, tanpa mempertimbangkan bagaimana lingkungan dan norma sosial juga berperan dalam membentuk perasaan tersebut.

Tabel 4.10. Tanda Visual dan Narasi “Dizziness of Freedom” Scene 3

Visual	Narasi / Audio
<p data-bbox="391 421 829 459">Gambar 4.14. Haewon menoleh</p>  <p data-bbox="391 840 590 873">Sumber : Youtube</p>	<p data-bbox="989 459 1356 638">Suara hembusan angin terdengar dan bunyi bip sinyal penyebrangan berulang. Kemudian diikuti dengan suara langkah kaki</p>
<p data-bbox="391 907 941 985">Gambar 4.15. Haewon berdiri di tengah keramaian zebra cross</p>  <p data-bbox="391 1366 590 1400">Sumber : Youtube</p>	<p data-bbox="379 1400 718 1433">Sumber : Hasil Penelitian, 2025</p>

Denotasi :

Seorang perempuan yang sedang berdiri diam di tengah zebra cross. Ia terlihat menundukkan kepala dengan ekspresi cemas atau bingung, sementara orang-orang di sekelilingnya terus melangkah berjalan melewatinya.

Konotasi :

Seorang perempuan yang mengalami perasaan keterasingan dan kesendirian di tengah dunia yang terus bergerak. Orang-orang di

sekelilingnya yang terus bergerak, sedangkan ia hanya diam, seolah-olah terjebak dalam pikirannya sendiri. Ini menggambarkan perasaan terasing, cemas, atau kesulitan mengikuti ritme kehidupan yang terus berjalan. Walaupun berada di tengah banyak orang, dia terlihat sendirian, menunjukkan bahwa kesepian bisa dirasakan bahkan saat ada di tempat ramai.

Mitos :

Gambar ini menentang anggapan bahwa jika seseorang berada di tengah banyak orang, maka dia tidak kesepian. Kenyataannya, banyak orang masih merasa sendiri meskipun dikelilingi banyak orang, terutama di kota yang sibuk dan serba cepat. Gambar ini juga mengingatkan bahwa tidak semua orang bisa mengikuti ritme kehidupan yang sama, dan itu bukan berarti ada yang salah dengan mereka.

Tabel 4.11. Tanda Visual dan Narasi “Dizziness of Freedom” Scene 4

Visual	Narasi / Audio
<p>Gambar 4.16. Kyujin berjalan di lorong</p>  <p>Sumber : Youtube</p>	<p>Terdengar suara sakelar lampu dinyalakan, namun disertai dengan dengungan listrik seolah ada gangguan tegangan.</p> <p><i>“We feel anxiety since we always have to make our own choices”</i></p> <p>Lalu, terdengar bunyi gagang pintu yang diputar, diikuti dengan suara pintu yang terbuka.</p>

Gambar 4.17. Kyujin berdiri di ujung lorong



Sumber : Youtube

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

Denotasi :

Seorang perempuan berjalan di lorong panjang dengan banyak pintu di sisi kiri dan kanan. Lorong tersebut berwarna hijau pucat dan terlihat sepi. Kemudian perempuan itu sudah sampai di ujung lorong dan berdiri di depan satu pintu, memegang gagang pintu dengan ekspresi ragu-ragu.

Konotasi :

Lorong ini melambangkan pilihan hidup yang membingungkan. Meskipun banyak pintu, dia hanya mengarah ke satu tujuan, mungkin karena tekanan atau ketidakpastian. Warna hijau pucat dan suasana sepi menambah kesan dingin cemas, seolah menunjukkan tekanan atau ketakutan terhadap masa depan. Ekspresi ragu-ragu saat memegang gagang pintu bisa berarti ketidakpastian ketakutan menghadapi perubahan.

Ketakutan ini semakin diperkuat oleh perasaan cemas yang muncul ketika seseorang harus membuat keputusan sendiri. *"We feel anxiety since we always have to make our own choice."* Kalimat ini menegaskan bahwa pilihan yang diambil bukan hanya tentang menentukan arah, tetapi juga menghadapi

konsekuensi yang tidak selalu bisa diprediksi. Kecemasan tersebut bukan hanya berasal dari ketidaktahuan akan masa depan, tetapi juga dari tekanan untuk membuat keputusan yang benar.

Mitos :

Banyak orang percaya bahwa hidup selalu menawarkan banyak pilihan, tetapi kenyataannya, tidak semua pilihan bisa kita ambil atau sesuai dengan harapan. Ini bisa mencerminkan realitas bahwa meskipun ada banyak jalan, seseorang bisa merasa terpaksa memilih satu tanpa yakin apakah itu yang terbaik. Dan juga sering kita dengar bahwa keputusan besar dalam hidup harus diambil dengan penuh keyakinan, padahal banyak orang justru merasa ragu dan takut sebelum mengambil langkah baru.

Tabel 4.12. Tanda Visual dan Narasi “Dizziness of Freedom” Scene 5

Visual	Narasi / Audio
<p data-bbox="391 1227 898 1265">Gambar 4.18. Kyujin menatap pintu</p>  <p data-bbox="391 1608 592 1637">Sumber : Youtube</p>	<p data-bbox="986 1265 1359 1339">Hembusan angin kembali terdengar.</p> <p data-bbox="997 1377 1345 1630"><i>“Facing new, unheard senses that grew threw the apartures of freedom, to blossom a flower name ‘growth’.”</i></p>

Gambar 4.19. Kyujin menoleh ke belakang



Sumber : Youtube

“We must make a choice on our own once again.”

“In the midst of endless chaos and disarray, we will eventually find the path that i truly desired.”

Gambar 4.20. Kyujin berlari



Sumber : Youtube

Sumber : Hasil Penelitian, 2025

Denotasi :

Seorang perempuan yang seperti berada di lantai atas sebuah gedung berdiri menghadap pintu, dengan latar yang gelap. Kemudian ia menoleh ke arah sebaliknya, melihat ke ruang yang lebih luas dan suasana terasa sunyi dan misterius. Lalu perempuan itu berlari seperti ingin terjun dari lantai atas gedung tersebut.

Konotasi :

Perempuan yang berdiri di depan pintu merepresentasikan seseorang yang dihadapkan pada pilihan hidup. Pintu tersebut melambangkan kesempatan atau jalan yang sudah dikenal, tetapi alih-alih membukanya

kembali, ia memilih berbalik arah dan berlari menuju ruang yang lebih luas dan tak pasti. Ini mencerminkan keberanian untuk meninggalkan masa lalu atau zona nyaman demi mencari sesuatu yang lebih sesuai dengan dirinya.

Narasi dalam video semakin memperkuat makna ini. Kalimat "*We must make a choice on our own once again*" menegaskan bahwa kebebasan selalu datang dengan tanggung jawab dalam mengambil keputusan sendiri. Sementara itu, "*Facing new, unheard senses that grew through the apertures of freedom, to blossom a flower named 'growth'*" menunjukkan bahwa meskipun kebebasan bisa terasa asing atau menakutkan, justru dari sanalah pertumbuhan terjadi. Perempuan yang berlari ke arah berlawanan merepresentasikan keberanian untuk menghadapi ketidakpastian demi menemukan jalan yang benar-benar ia inginkan, sebagaimana diungkapkan dalam kalimat terakhir narasi, "*In the midst of endless chaos and disarray, we will eventually find the path that I truly desired.*"

Mitos :

Perempuan yang berlari seolah ingin terjun dari gedung dapat melambangkan paradoks kebebasan, apakah kebebasan itu adalah pelarian dari sesuatu ataukah langkah menuju sesuatu yang baru? Ini bisa dikaitkan dengan konsep eksistensialisme, di mana kebebasan bisa menjadi hal yang membingungkan dan menakutkan.

4.2. Pembahasan

Cinematic Film Sungjin "30" dan Story Concept Nmixx "Dizziness of Freedom" mengungkap bagaimana media audiovisual dapat merepresentasikan isu

kesehatan mental, khususnya depresi dan kecemasan. Kedua film ini menggunakan simbol visual dan narasi untuk menggambarkan kondisi psikologis karakter utama, memperlihatkan bagaimana mereka menghadapi perasaan terjebak dalam pikiran dan emosi mereka sendiri.

4.2.1. Visualisasi Makna Depresi dalam Cinematic Film Sungjin “30”

Berbagai elemen visual dalam film ini mencerminkan perjalanan seseorang yang mengalami depresi. Tanda-tanda visual seperti pintu tertutup dan ketukan yang semakin keras menggambarkan perasaan terjebak dan ketidakmampuan untuk keluar dari keterpurukan. Karakter yang duduk di depan pintu menunjukkan sikap pasif, sementara suara ketukan yang semakin keras dapat diartikan sebagai dorongan dari dalam dirinya sendiri untuk bangkit, tetapi tidak direspons. Suara detik jam yang berjalan mundur dan metronom yang berbunyi monoton semakin memperkuat perasaan terjebak dan keinginan untuk kembali ke masa lalu, suatu kondisi yang sering dialami oleh individu dengan depresi. Selain itu, pola papan catur hitam-putih yang muncul dalam salah satu adegan melambangkan cara berpikir ekstrem atau *black and white thinking*, yang merupakan ciri umum dalam depresi, di mana individu melihat kehidupan dalam dua sisi yang kontras tanpa mempertimbangkan kemungkinan di antaranya.

Simbol lain yang memperkuat tema ini adalah bunga yang terus dibawa oleh karakter tetapi tidak pernah diberikan, yang menggambarkan perasaan tertahan, ketidakmampuan mengekspresikan emosi, atau hubungan emosional yang tidak dapat diwujudkan. Melalui tanda-tanda visual ini, film

ini berhasil menunjukkan bagaimana individu dengan depresi dapat merasa kehilangan motivasi, terjebak dalam pikirannya sendiri, dan mengalami kesulitan menemukan jalan keluar dari kondisi mentalnya.

Dalam komunikasi massa, film ini berperan dalam fungsi penyebaran nilai-nilai sosial (*transmission of values*). Media massa, termasuk film, dapat membentuk opini publik dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kesehatan mental. Dengan menampilkan kondisi psikologis karakter melalui simbol visual yang kuat, film ini membantu audiens memahami dan merasakan emosi yang dialami oleh individu dengan depresi.

Selain itu, visualisasi ini juga berkaitan dengan komunikasi psikologi, di mana pesan yang disampaikan melalui media dapat membangun resonansi emosional dengan audiens. Elemen visual dalam film ini menggambarkan social withdrawal, yaitu kecenderungan individu dengan depresi untuk menarik diri dari interaksi sosial. Visualisasi ini tidak hanya menggambarkan kondisi psikologis karakter tetapi juga memberikan refleksi bagi audiens yang mungkin mengalami hal serupa.

4.2.2. Visualisasi Makna Kecemasan dalam Story Concept Film Nmixx “Dizziness of Freedom”

Film ini lebih berfokus pada kecemasan (*anxiety*), terutama dalam menghadapi kebebasan dan tekanan sosial. Berbeda dengan depresi yang ditandai dengan perasaan stagnasi dan kehilangan harapan, kecemasan lebih berkaitan dengan ketidakpastian, ketakutan akan masa depan, serta tekanan untuk membuat keputusan yang benar. Tanda-tanda visual dalam film ini,

seperti pantulan wajah yang terpecah di cermin, menggambarkan bagaimana kecemasan dapat menyebabkan seseorang merasa terpecah antara berbagai pikiran dan emosi. Individu yang mengalami kecemasan cenderung memiliki banyak keraguan tentang dirinya sendiri dan sering kali merasa harus menyesuaikan diri dengan ekspektasi yang berbeda-beda, tergantung pada situasi sosial yang mereka hadapi. Selain itu, adegan di mana karakter berdiri diam di tengah zebra cross sementara orang lain terus berjalan memperkuat perasaan keterasingan yang sering dialami oleh individu dengan kecemasan. Meskipun berada di tengah banyak orang, karakter tetap merasa sendirian dan tidak mampu mengikuti ritme kehidupan di sekitarnya.

Simbol visual lain yang menarik dalam film ini adalah lorong panjang dengan banyak pintu, tetapi karakter hanya memilih satu pintu dengan ragu. Ini mencerminkan ketakutan dalam mengambil keputusan, yang merupakan salah satu aspek utama dalam kecemasan. Salah satu adegan terakhir dalam film menunjukkan karakter yang berlari ke arah pintu di ujung gedung, tetapi kemudian berbalik dan menuju ke ruang yang lebih luas dan gelap. Adegan ini melambangkan keberanian untuk menghadapi ketidakpastian dalam hidup, di mana individu dengan kecemasan sering kali merasa takut akan masa depan, tetapi pada akhirnya, mereka harus menghadapi ketakutan tersebut untuk menemukan jalan yang benar-benar mereka inginkan.

Representasi ini sejalan dengan teori eksistensialisme Kierkegaard, yang menjelaskan bahwa kebebasan sering kali menimbulkan kecemasan

karena manusia harus bertanggung jawab atas pilihannya sendiri. Dalam konteks komunikasi massa, film ini menampilkan bagaimana media dapat memainkan fungsi interpretasi (interpretation) dalam membentuk pemahaman audiens terhadap isu kesehatan mental. Representasi kecemasan dalam film ini membantu audiens memahami bahwa kebebasan dapat menjadi beban bagi sebagian orang, terutama bagi mereka yang merasa terbebani oleh tekanan sosial dan ketidakpastian masa depan.

4.2.3. Peran Film dalam Menghadirkan Isu Kesehatan Mental

Melalui penggunaan simbol-simbol visual yang kuat, Cinematic Film Sungjin "30" dan Story Concept Nmixx "Dizziness of Freedom" berhasil menggambarkan kondisi kesehatan mental dengan cara yang mendalam dan emosional. Film pertama berfokus pada perasaan terjebak dan kehilangan motivasi akibat depresi, sementara film kedua menyoroti kecemasan dalam menghadapi kebebasan dan tekanan sosial. Keduanya menunjukkan bagaimana kesehatan mental bukan sekadar persoalan internal individu, tetapi juga berkaitan dengan bagaimana seseorang berinteraksi dengan lingkungannya dan memahami dirinya sendiri.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Penelitian ini menganalisis makna visual dalam Cinematic Film Sungjin "30" dan Story Concept Nmixx "Dizziness of Freedom" menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua film tersebut merepresentasikan isu kesehatan mental, khususnya depresi dan kecemasan, melalui simbol-simbol visual dan narasi yang kuat.

Film sebagai komunikasi masa memiliki peran yang lebih luas dari sekadar hiburan tetapi juga berperan dalam membentuk pemahaman dan persepsi audiens terhadap suatu isu. Isu kesehatan mental dalam dua film ini menunjukkan bahwa media audiovisual dapat menjadi alat untuk menyebarkan kesadaran dan membentuk pemahaman audiens mengenai kondisi psikologis yang dialami oleh individu dengan depresi dan kecemasan. Dengan menghadirkan karakter yang mengalami berbagai tantangan emosional, audiens dapat lebih mudah memahami bagaimana kondisi tersebut memengaruhi kehidupan seseorang.

Dalam penelitian ini, makna visual dianalisis melalui dua aspek utama, yaitu visual dan narasi, yang dikategorikan dalam analisis makna visual. Visual mencakup elemen-elemen gambar, simbol, gestur, dan ekspresi wajah yang digunakan dalam film, sedangkan narasi dalam bentuk teks dan suara yang membangun makna keseluruhan. Keduanya kemudian dianalisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes melalui tiga tingkatan makna: denotasi, konotasi, dan mitos. Analisis ini menunjukkan bahwa penggambaran depresi dan kecemasan

dalam film tidak hanya dapat dikaitkan dengan fenomena sosial yang lebih luas, tetapi juga membentuk kesadaran dan opini masyarakat tentang isu kesehatan mental.

Cinematic Film Sungjin "30" menunjukkan depresi melalui simbol perasaan terjebak dan kehilangan arah, sedangkan Story Concept Nmixx "Dizziness of Freedom" menggambarkan kecemasan lewat simbol ketidakpastian dan tekanan dalam mengambil keputusan. Kedua film ini memberikan gambaran bahwa kesehatan mental adalah aspek yang kompleks, yang tidak hanya berdampak pada individu secara internal tetapi juga dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti lingkungan dan ekspektasi sosial.

5.2. Saran

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan dengan metode lain, seperti analisis wacana atau pendekatan psikologi komunikasi, serta memperluas objek penelitian ke film atau media lain yang membahas isu serupa.
2. Bagi industri perfilman, diharapkan para pembuat film dan tim produksi dapat menghasilkan karya yang tidak hanya menghibur, tetapi juga edukatif serta membangun empati terhadap isu kesehatan mental dengan penyajian yang lebih akurat.

3. Bagi masyarakat, diharapkan film dapat menjadi sarana untuk meningkatkan pemahaman mengenai kesehatan mental serta membantu mengurangi stigma terhadap individu yang mengalaminya
4. Bagi individu dengan gangguan kesehatan mental, diharapkan representasi dalam film dapat membantu mereka merasa lebih dipahami. Namun, film bukan pengganti bantuan profesional, sehingga disarankan untuk mencari dukungan dari psikolog atau psikiater jika diperlukan.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan semakin banyak karya audiovisual yang dapat memberikan edukasi mengenai kesehatan mental serta membantu mengurangi stigma yang masih melekat di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, L. P. (2022). Analisis Semiotika Tentang Representasi Disfungsi Keluarga Dalam Film *Boyhood*. *Journal of Discourse and Media Research*, 1(1), 60–78.
- Aulia, R., Rozi, F., & Ismail. (2023). Kesehatan Mental Dalam Kajian Semiotika Charles Sanders Pierce Pada Film “Ngeri-nger Sedap.” *Jurnal Ilmiah Research and Development Student*, 1(1), 63–73.
- Bagja, B. R., Firthian, R., Darmawan, A., & Firdaus, R. Al. (2022). Penciptaan Film Pendek Bertemakan Dampak Dari Keluarga Disfungsi Terhadap Kesehatan Mental Anak. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 15(1), 125–137.
- Erland. (2022). *Pengertian dan Tips Membuat Video Cinematic*. Erland. <https://erland.me/blog/pengertian-dan-tips-membuat-video-cinematic/?utm>
- Habibie, D. K. (2018). Dwi Fungsi Media Massa. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 79–86.
- Hadi, I. P., Wahjudianata, M., & Indrayani, I. I. (2021). *Komunikasi Massa*. CV. Penerbit Qiara Media.
- Harahap, M. S. (2020). Analysis Of Semiotics In The Photo Events Of The Ramadan Mudik Events In The Analisa Daily Newspaper. *Proceeding International Conference on Language, Literature and Culture*, 1(January), 14–21.
- Hayat, A. (2017). Kecemasan dan Metode Pengendaliannya. *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 12(1), 52–63.
- Ibrahim. (2015). “Makna” Dalam Komunikasi. *Al-Hikmah*, 9(1), 18–29.
- Ilmasari, H. A., & Patria, A. S. (2016). Analisis struktur dan makna visual iklan Indomie versi Nicholas Saputra. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 4(1), 106–114.
- Jauhari, M., & Arviani, H. (2023). Analisis Resepsi Gen Z Terhadap Isu Kesehatan Mental Dalam Film Dokumenter “Selena Gomez: My Mind & Me”. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 5351–5365.
- Karya, D., Kusumastuti, S. Y., Kabul, eka rakhmat, Mantong, J., & Sjukun. (2024). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Takaza Innovatix Labs.
- Kemenkes. (2023). *Menjaga Kesehatan Mental Para Penerus Bangsa*. <https://kemkes.go.id/id/menjaga-kesehatan-mental-para-penerus-bangsa>

- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology*. Sage publications.
- Kustiawan, W., Siregar, F. K., Alwiyah, S., Lubis, R. A., Gaja, F. Z., Pakpahan, N. S., & Nurhayati. (2022). Komunikasi massa. *Journal Analytica Islamica*, 11(1).
- Liliweri, A. (2021). *Makna Seni dan Kesenian: Seri Pengantar Studi Kebudayaan*. Nusamedia.
- Marlina, Arvianti, E. Y., Mitrin, A., Rambe, E., Muliana, H., Yuliana, Rofiatin, U., Dyanasari, & Desiana. (2022). *Buku Ajar Ilmu Komunikasi*. Feniks Muda Sejahtera.
- Minza, W. M., & Febriani, A. (2022). *Dari Milenial Tentang Milenial: Perspektif Psikologi*. PT Kanisius.
- Nasirin, C., & Pithaloka, D. (2022). Analisis semiotika konsep kekerasan dalam film the raid 2 : berandal. *Journal of Discourse and Media Research*, 1(1), 28–43.
- Nasution, N., & Nadya Rambe, F. (2023). Perspektif Komunikasi Interpersonal Pada Toxic Friendship (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Panca Budi). *Jurnal Somasi Sosial Humaniora Komunikasi*, 4(2), 1–7.
- Nasution, U. H., & Junaidi, L. D. (2024). *Metode Penelitian*. Serasi Media Teknologi.
- Petrovska, O. (2021). Kierkegaard and Berdiaev: The Concept of Freedom. *SSRN* 5030218.
- Pratista, H. (2020). *Memahami Film - Edisi 2*. Montase Press.
- Priadi, R., & Thariq, M. (2023). Reconstruction of Communicative Rationality: A Study on the Digital Mass Media Society in Indonesia. *Journal of Law and Sustainable Development*, 11(4).
- Puspitasari, R. . D. A. (2020). Analisa Sistem Informasi Akademik (Sisfo) Dan Jaringan Di Universitas Bina Darma. In *Universitas Bina Darma*. Universitas Bina Darma.
- Radliya, N. R. (2017). Pengantar Penulisan Skenario. *Unikom*.
- Ratnawita, R., Tamtomo, T., Muksin, N. N., Gunarso, S., Nataly, F., Suminar, M., Rosalina, I. F., Ashfahani, S., Maduratna, E. S., & Saktisyahputra, S. (2024).

- Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rorong, M. J. (2024). *Semiotika*. Deepublish.
- Rubin, K. H., & Asendorpf, J. B. (2014). *Social Withdrawal, inhibition, and Shyness in Childhood*. Psychology Press.
- Saifuddin, A. (2023). *Psikologi Siber: Memahami Interaksi dan Perilaku Manusia dalam Dunia Digital*. Prenada Media.
- Saleh, A. A. (2018). *Pengantar psikologi*. Penerbit Aksara Timur.
- Sari, I. N., Lestari, L. P., Kusuma, D. W., Mafulah, S., Brata, D. P. N., Iffah, J. D. N., Widiatsih, A., & Utomo, E. S. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. UNISMA PRESS.
- Sari, R. N., & Sanusi, N. (2023). Penerapan Psikologi Komunikasi Dalam Mengatasi Gangguan Kesehatan Mental Pada Generasi Milenial. *Buana Komunikasi (Jurnal Penelitian Dan Studi Ilmu Komunikasi)*, 4(1), 34.
- Setiawati, R. (2024). *Metodologi Penelitian Bisnis: Strategi dan Teknik Penelitian Terkini*. Asadel Liamsindo Teknologi.
- Sinaga, C. N. A., & Jozarky, T. M. (2023). Representasi Kekerasan dalam Serial TV Stranger Things Season 4. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 6(6), 563–572.
- Sukardi, H. . (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara.
- Sulistiyo, U. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Salim Media Indonesia.
- Taum, Y. Y. (2020). *Kajian Semiotika: Godlob Danarto Dalam Perspektif Teeuw*. Sanata Dharma University Press.
- Waliulu, Y. S., Arianto, T., Septriani, S., Alfathoni, M. A. M., Dewi, N. P. S., Hamzaini, H., Oktaviani, D. D., DB, V. D. P., Ali, M. M., & Musawir, L. O. A. (2024). *TV dan Film*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Weiland, K. . (2014). *Story Concept and Story Premise: Do You Know the Crucial Difference?*<https://www.helpingwritersbecomeauthors.com/story-concept/?utm>
- WHO. (2024). *Mental Health*. <https://www.who.int/health-topics/mental-health>

Wicaksono, B. I., Suryo, H., & Siswanta. (2023). Representasi Depresi Dalam Film Loving Vincent (Analisis Semiotika John Fiske). *Solidaritas: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(2), 1–23.

Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi. *Diakom : Jurnal Media Dan Komunikasi*, 1(2), 83–90.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK/KP/PT/10/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Bai No. 3 Medan 20228 Telp. (061) 8622450 - 86224567 Fax. (061) 8625474 - 0631003
 https://fkip.umhu.ac.id fkip@umhu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-1

PERMOHONAN PERSETUJUAN
JUDUL SKRIPSI

Kepada Yth. Bapak/Ibu
 Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
 FISIP UMSU
 di
 Medan.

Medan, Jumat 16 - 12 2024

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : Adinda Putri Hasiani
 N P M : 2103110119
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 SKS diperoleh : 119 SKS, IP Kumulatif 3,68

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Analisis Makna Visual Cinematic Film Sungjin "30" dan Story Concept film Nmiast "Digness of Freedom"	<u>19 Des 2024</u>
2	Analisis Makna Feminisme dalam Film Ballerina Karya Lee Chunghyun dan Serial My Name karya Kim Jinmin	
3	Representasi Budaya Populer dalam Film Mean Girls (2009) karya waters dan Mean Girls (2024) karya Jayne	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan;
2. Daftar Kemajuan Akademik/ Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.

Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/ Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Rekomendasi Ketua Program Studi:
 Diteruskan kepada Dekan untuk
 Penetapan Judul dan Pembimbing.

048.21.311

Pemohon,

 (..... Adinda Putri Hasiani.....)

Medan, tanggal 24 Desember 2024

Ketua,
 Program Studi.....

Dosen Pembimbing yang ditunjuk
 Program Studi.....

(.....)
 NIDN:

(.....)
 NIDN: 01100 77602





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/IAK/KP/PT/XX/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

Website: <https://fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id Instagram: [umsuMEDAN](https://www.instagram.com/umsuMEDAN) Facebook: [umsuMEDAN](https://www.facebook.com/umsuMEDAN) Twitter: [umsuMEDAN](https://twitter.com/umsuMEDAN) YouTube: [umsuMEDAN](https://www.youtube.com/umsuMEDAN)

Sk-2

**SURAT PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING
TUGAS AKHIR MAHASISWA
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)
Nomor : 2261/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024**

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor: 1964/SK/II.3.AU/UMSU-03/F/2024 Tanggal 04 Djumadil Awwal 1446H/ 06 November 2024 M Tentang Panduan Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dan Rekomendasi Pimpinan Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **24 Desember 2024**, dengan ini menetapkan judul dan pembimbing penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **ADINDA PUTRI HASIANI**
N P M : 2103110114
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VII (Tujuh) Tahun Akademik 2024/2025
Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) : **ANALISIS MAKNA VISUAL CINEMATIC FILM SUNGJIN "30" DAN STORY CONCEPT FILM NMIXX "DIZZINESS OF FREEDOM"**
Pembimbing : **NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.LKom.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah), dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) FISIP UMSU Tahun 2024.
2. Penetapan judul dan pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) sesuai dengan nomor yang terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 048.21.311 tahun 2024.
3. Penetapan judul, pembimbing dan naskah Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 24 Juni 2025.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 23 Djumadil Akhir 1446 H
24 Desember 2024 M



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Peninggal.

Dekan,

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH., MSP.
NIDN. 0030017402





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT(AK.KP/PT/20)2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224507 Fax. (061) 6625474 - 6631003
 https://fkip.umsu.ac.id f fkip@umsu.ac.id f umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-3

PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR MAHASISWA
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Kepada Yth.
Bapak Dekan FISIP UMSU
 di
 Medan.

Medan, 08 Januari, 2025

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Adinda Putri Hasani
 NPM : 2103110114
 Program Studi : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) Nomor: 2261/SK/IL.3-AU/UMSU-03/F/2024. tanggal 29 Desember dengan judul sebagai berikut :

Analisis Makna Visual Cinematic Film Sungjin "30" dan Story Concept Film Nmix "Dizziness of Freedom"

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Permohonan Persetujuan Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) (SK-1);
2. Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) (SK-2);
3. DKAM/ Transkrip Nilai Sementara yang telah disahkan;
4. Kartu Hasil Studi Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Eukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Tugas Akhir Mahasiswa;
7. Kartu Kuning Peninjau Seminar Proposal;
8. Semua berkas difotocopy rangkap 1 dan dimasukkan ke dalam MAP berwarna BIRU;
9. Proposal Tugas Akhir Mahasiswa yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3).

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Diketahui oleh Ketua
 Program Studi

(Akhyar Anshori)

NIDN: 0127048401

Menyetujui

Pembimbing

(Nurhasanah Nugroho)

NIDN: 0110077602

Pemohon,

(Adinda Putri Hasani)





UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Nomor : 246/UND/IL.S.AJUMSU-03/F/2025

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Jumat, 31 Januari 2025
Waktu : 10.00 WIB s.d. selesai
Tempat : AULA FISIP UMSU Lt. 2
Pemimpin Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.



No	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR
16	ADINDA PUTRI HASANAH	2103110114	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	ANALISIS MAKNA VISUAL CINEMATIK FILM "SUNSHINE '97" DAN STORY CONCEPT FILM "MYX: CIZZINESS OF FREEDOM"
17	IMAH PRADICHO	2103110062	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. LEYLIA KHAIRANI, M.S.	STRATEGI KOMUNIKASI ORGANISASI PIMPINAN DALAM MENINGKATKAN KINERJA KARYAWAN DI PTPTN III KEBUN TORGAMBA
18	ABDULLAH BIMA RAHMAN PRATAMA	2103110051	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	CORRY NOVICA AP. SINAGA, S.Sos., M.A.	ANALISIS ISI NASKAH DRAMATIK DALAM FILM "THE ROUND UP : PUNISHMENT KARYA HEO MYEONG-HAENG"
19	AHMAD AULIA	2103110049	Dr. MUHAMMAD THARID, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. LUTFI SASIT, S.Sos., M.I.Kom.	STRATEGI KOMUNIKASI POLITIK JEFFREY SENTANA DAN M HAKKAL DALAM PEMENANGAN PEMILU WALKOTA 2024 DI KOTA LANGSA
20	SALSABELLA ZULYTA	2103110040	CORRY NOVICA AP. SINAGA, S.Sos., M.A.	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	ANALISIS DINAMIKA PENYAJIAN MOVIE ONLINE RADIO MELALUI PLATFORM DIGITAL DALAM MENYAJIKAN KONTEN SOFT NEWS DAN MUSIK



Revisi 30 Januari 1445 H
30 Januari 2025 M
Dipertanggungjawabkan oleh:
(Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP)
MOS
MSP
MSP



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1912/SK/BAN-PT/IAK/PT/TK/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631983
<https://fisp.umsu.ac.id> fisp@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR MAHASISWA

Nama Lengkap : Adinda Putri Hasiani
NPM : 2103110114
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) : Analisis Makna Visual Cinematic Film Sungjin "30" dan Story Concept Film Nmixmap "Dizziness of Freedom"

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/ Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	19/12/2024	ACC Penetapan Judul Tugas Akhir	
2	06/01/2024	Bimbingan proposal	
3	07/01/2024	Revisi Bimbingan Proposal	
4	08/01/2024	ACC Seminar Proposal	
5	10/01/2024	Bimbingan setelah Sempro	
6	20/02/2024	Bimbingan Bab IV	
7	26/02/2024	Revisi Bimbingan Bab IV	
8	27/02/2024	Bimbingan Bab V	
9	07/03/2024	Revisi Bimbingan Bab V	
10	19/03/2024	ACC Sidang Tugas Akhir	

Medan, 19 Maret 2025



(Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP.)
NIDN : 0050017402

Ketua Program Studi,

(Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom)
NIDN : 0127048401

Pembimbing,

(Nurhasanah Nasution, S.Sos., M.I.Kom)
NIDN : 0110077602





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS II MU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN TUGAS AKHIR
EKSRIPSI DAN JURNAL ILMIAH

Nomor : 681/JUNDHIL.3.ALU/UMSU-03/F/2025

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Kamis, 17 April 2025
Waktu : 08.15 WIB s.d. Selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2



SK-10

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJI			Judul Skripsi
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
21	ADINDA PUTRI HASIANI	2103110114	Dr. LUTFI BASIT, S.Soc, M.I.Kom	Dr. SIGIT HARYANTO, S.Soc, M.I.Kom	NURHASANAH NASUTION, S.Soc, M.I.Kom	ANALISIS MAKNA VISUAL CINEMATIC FILM SINKLIN '30' DAN STORY CONCEPT FILM NINCK 'DIZZINESS OF FREEDOM'
22	INOQIT DIAH HIDAYATI	2103110280	Dr. RIBUT PRADI, S.Soc, M.I.Kom	AKHYAR ANSHORI, S.Soc, M.I.Kom	Dr. LUTFI BASIT, S.Soc, M.I.Kom	ANALISIS STRATEGI KOMUNIKASI PKK MEDAN LABURHAN DALAM MENGERANG RESIKO STUNTING PADA ANAK
23	DIMAS NUR ASHRI	2103110128	Assoc. Prof. Dr. FAUSTYNA, S.Soc, M.M, M.I.Kom	AKHYAR ANSHORI, S.Soc, M.I.Kom	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Soc, M.I.Kom	ANALISIS BUDAYA PARIWISATA DALAM FILM KAPAN HAMIL KARYA RIZAL DAN SEHDUP SEMATI KARYA LUPU AVIANTO
24	RAHMA YULIA NASUTION	2103110132	Assoc. Prof. Dr. YANI HENDRA, M.SI, M.I.Kom	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Soc, M.I.Kom	Dr. RIBUT PRADI, S.Soc, M.I.Kom	REPRESENTASI TOLERANSI ANTARAGAMA DALAM KARAKTER FILM PENDEK KOS-KOSAN DI YOUTUBE PAMRADIVA KAUSTINEMWAN
25	IZMI FADHILAH HARAHAP	2103110131	Dr. RIBUT PRADI, S.Soc, M.I.Kom	Dr. LUTFI BASIT, S.Soc, M.I.Kom	Assoc. Prof. Dr. FAUSTYNA, S.Soc, M.M, M.I.Kom	STRATEGI KOMUNIKASI DALAM MENDORONG PENGEMBANGAN USAHA BAGI PEREMPUN PADA KATANI PENGUSHAHA MUSLIMAH INDONESIA (PEMI) KABUPATEN BENDANG BEDAGAI

Notula Science:

Ditujukan oleh:



Assoc. Prof. Dr. ANGIN SALEH, MSP

Ketua

Penasihat

Sekretaris

Medan, 15 April 2025 H



Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : Adinda Putri Hasiani
Tempat / Tanggal Lahir : Medan / 14 Oktober 2001
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Pendidikan No.113 , Indra Kasih,
Medan Tembung, Kota Medan.
Anak ke : 1 dari 1 bersaudara

Data Orang Tua

Nama Ayah : Hotmatua Simbolon, S.H.
Nama Ibu : Rosnani Lubis
Pekerjaan Ayah : Pensiunan PNS
Pekerjaan Ibu : Pensiunan PNS
Alamat : Jl. Jl. Pendidikan No.113 , Indra
Kasih, Medan Tembung, Kota Medan.

Pendidikan Formal

TK : TK Swasta IT Hikmatul Fadhillah
SD : SD Swasta Pertiwi
SMP : SMP Harapan 1 Medan
SMA : SMA Harapan 1 Medan
S1 : Ilmu Komunikasi Universitas
Muhammadiyah Sumatera Utara