

**REPRESENTASI SKIZOFRENIA PADA KARAKTER JINX DALAM
FILM ANIMASI *ARCANE***

SKRIPSI

**FARIS GHALI MUMTAZ
044120301**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
DESEMBER 2024**

**REPRESENTASI SKIZOFRENIA PADA KARAKTER JINX DALAM
FILM ANIMASI *ARCANE***

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pada
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya
Universitas Pakuan

**FARIS GHALI MUMTAZ
044120301**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
DESEMBER 2024**

PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi berjudul Representasi karakter Jinx dalam film animasi *Arcane* adalah benar karya saya dengan arahan dari komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di akhir skripsi ini.

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui dan memberikan kepada Universitas Pakuan Hak Bebas Royalti *Non eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right)* karya ilmiah ini. Dengan Hak Bebas Royalti *Non eksklusif* ini Universitas Pakuan berhak menyimpan, mengalihmediakan atau mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak. Dengan ini melimpahkan hak cipta karya tulis saya ini kepada Universitas Pakuan.

Bogor, Desember 2024

Faris Ghali Mumtaz
044120301

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi berjudul Representasi karakter Jinx dalam film animasi *Arcane* ini adalah hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiarisme. Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Bila terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan hasil plagiarisme, maka Universitas Pakuan berhak membatalkan isi skripsi yang telah saya tulis dan saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Pakuan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sehat dan sadar tanpa tekanan atau paksaan dari pihak mana pun.

Bogor, Desember 2024
Yang menyatakan

Faris Ghali Mumtaz
NPM 044120301

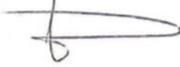
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang disusun oleh:

Nama Mahasiswa : Faris Ghali Mumtaz
NPM : 044120301
Judul : Representasi karakter Jinx dalam film animasi
Arcane

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan.

Ditetapkan di : Bogor
Tanggal : 22 Januari 2025

Ketua Sidang	Diana Amaliasari, M.Si NIK: 1.0113 001 606	
Pembimbing 1/ Penguji 1	Ahsani Taqwim Aminuddin, M.I.Kom NIK: 1140 421 923	
Pembimbing 2/ Penguji 2	Yogaprasta Adi Nugraha, M.Si NIK: 0641 025 628	
Penguji Utama	Dr. Mariana R.A Siregar, M.I.Kom NIK: 1211 053 566	

Dekan Fakultas Ilmu Sosial
dan Ilmu Budaya

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Dr. Henny Suharyati, M. Si.
NIP : 1.9600 607.199009.2.001

Dr. Dwi Rini Firdaus, M.Comm.
NIK : 1.0113 001 607

PRAKATA

Dengan mengucapkan puji syukur yang tulus kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, berkah, dan hidayah-Nya, Penulis dengan bangga akhirnya telah menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini dihadirkan sebagai bagian tak terpisahkan dalam upaya mencapai gelar Strata Satu (S-1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Pakuan. Penyusunan skripsi ini menjadi bukti komitmen Penulis dalam menyelesaikan perjalanan pendidikan dengan prestasi yang optimal.

Oleh karena itu, Penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang turut serta dalam perjalanan ini. Adalah kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Henny Suharyati, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya Universitas Pakuan, atas panduan dan dukungan.
2. Dr. Dwi Rini Sovia Firdaus, M.Comn, Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, atas bimbingan dan arahnya.
3. Dosen pembimbing 1, yang telah memberikan arahan, perhatian, dan semangat.
4. Dosen pembimbing 2, yang telah memberikan panduan berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen pada Program Studi Ilmu Komunikasi FISIB Universitas Pakuan Bogor, atas pengajaran dan panduan yang berharga.
6. Ayah, bunda, dan semua adik-adik, atas doa, dukungan, dan kasih sayangnya.
7. Valerie Purnomo M.Psi, sebagai narasumber ahli psikologi.
8. Wahyu Nurul Iman sebagai narasumber animator berpengalaman.
9. Sahabat yang banyak membantu serta menemani Penulis, juga turut menjadi narasumber sebagai penonton film "*Arcane*."
10. Kepada kerabat dekat yang kerap membantu memotivasi penulis agar selalu berssemangat menuntaskan Penulisan ini.

Serta semua individu yang telah memberikan dukungan moral dan semangat selama proses penyusunan skripsi ini. Sadar akan keterbatasannya, Penulis menerima dengan terbuka saran, arahan, serta kritik yang membangun demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Akhir kata, Penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat kepada sesama rekan mahasiswa dan pembaca, serta menjadi sumbangan pengetahuan dalam memahami esensi dari Penulisan yang dilakukan.

Bogor, Juli 2024
Penulis,

Faris Ghali Mumtaz

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Faris Ghali Mumtaz
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 28 Juli 2001
Agama : Islam
Alamat : Gunung Putri, Jawa Barat
Email : farisghataz@gmail.com

Pendidikan Formal

Sekolah Dasar : SDIT Fajrul Amanah (2007-2013)
Gunung Putri
Sekolah Menengah Pertama: SMPIT Al-Kausar (2013-2016)
Nambo
Sekolah Menengah Atas : SMK Generasi Madani - Multimedia (2016-2019)
Cibinong
Perguruan Tinggi : Universitas Pakuan (2020-2024)
(S1 Ilmu Komunikasi – Penyiaran)

Pengalaman Proyek Organisasi & Magang:

- Editor dan kameramen, dalam organisasi SMK yang bernama GM News. Organisasi ini berfungsi untuk meliput segala bentuk kegiatan yang ada pada SMK Generasi Madani dan sekitarnya.
- Editor, menjadi video editor pada proyek film pendek SMK yang berjudul: Dendam, Halalkan atau tinggalkan, dan Budi-Man.
- Aktor, menjadi pemeran utama pada film Halalkan atau Tinggalkan, dan pemeran pendukung pada film Dendam dan Budi-Man.
- Sutradara, menyutradarai film pendek yang berjudul Budi-Man.
- Ketua Animous Vespa, Animous Vespa adalah suatu perkumpulan yang langsung dibawah oleh labolatorium multimedia fisib, berisikan sekumpulan mahasiswa Universitas Pakuan khususnya fisib, yang ingin belajar dan memiliki ketertarikan didunia animasi dan design grafis.
- Editor, menjadi video editor dalam beberapa proyek perkuliahan, seperti: Iklan program televisi Yuk Jajan, Liputan kulineri Warung Wakaka, Video animasi Hanz&Uzi: Sejarah singkat perkembangan televisi, film pendek Jangan Panggil Aku, Liputan tentang opini publik mengenai demo buruh, Video berita pembangunan ekosistem penyiaran televisi di Jawa barat, Acara radio Parampa, feature radio Nature Youth, film pendek Peringatan!, Acara radio BNN: Beat n' News, dan Acara siaran langsung SUSIS: Super Eksis
- Kameramen, menjadi juru kamera dalam beberapa proyek perkuliahan, seperti pada: Iklan produk Iphone 12, film dokumenter Rumah kucing Ibu Dita, Talk show BBWB: Bincang Bincang Wisata Bogor.

ABSTRAK

Faris Ghali Mumtaz, 044120301, 2024. Representasi Skizofrenia pada Karakter Jinx dalam Film Animasi *Arcane*. Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya, Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pakuan Bogor. Di bawah Bimbingan: Ahsani Taqwim Aminuddin dan Yogaprasta Adi Nugraha.

Film animasi merupakan salah satu media massa yang efektif dalam menyebarkan informasi, pendapat, dan hiburan kepada masyarakat. Film animasi *Arcane* mengisahkan berbagai karakter dengan latar belakang dan kondisi psikologis yang kompleks. Salah satu karakter utama, Jinx, digambarkan mengalami skizofrenia, yang merupakan kondisi mental serius. Penulisan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana skizofrenia direpresentasikan melalui karakter Jinx dalam film animasi *Arcane* dan bagaimana representasi ini memengaruhi persepsi penonton. Penulisan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis semiotika John Fiske. Melalui analisis tanda, objek, dan interpretant, Penulisan ini mengungkapkan berbagai elemen visual dan naratif yang digunakan untuk menggambarkan skizofrenia pada karakter Jinx. Hasil Penulisan menunjukkan bahwa representasi skizofrenia pada karakter Jinx dalam film animasi *Arcane* tidak hanya menggambarkan gejala-gejala kondisi tersebut, tetapi juga memengaruhi persepsi penonton tentang gangguan mental ini. Penulisan ini menyimpulkan bahwa melalui representasi yang kompleks dan mendalam, film animasi *Arcane* berhasil membawa pemahaman yang lebih dalam tentang skizofrenia kepada penontonnya. Elemen-elemen visual dan naratif yang digunakan memberikan gambaran yang realistis dan memengaruhi cara pandang penonton terhadap kondisi mental yang sering kali disalahpahami ini.

Kata Kunci; film animasi, komunikasi massa, representasi, semiotika, skizofrenia

ABSTRACT

Faris Ghali Mumtaz, 044120301, 2024. The Representation of Schizophrenia in the Character Jinx in the Animated Film Arcane. Faculty of Social Sciences and Humanities, Communication Studies Program, Pakuan University, Bogor. Supervised by: Ahsani Taqwim Aminuddin and Yogaprasta Adi Nugraha.

Animated films are an effective mass media for disseminating information, opinions, and entertainment to the public. The animated film Arcane portrays various characters with complex backgrounds and psychological conditions. One of the main characters, Jinx, is depicted as experiencing schizophrenia, which is a serious mental condition. This study aims to understand how schizophrenia is represented through the character Jinx in the animated film Arcane and how this representation influences the audience's perception. This research uses a qualitative approach with John Fiske semiotic analysis method. Through the analysis of signs, objects, and interpretants, this study reveals various visual and narrative elements used to depict schizophrenia in the character Jinx. The results show that the representation of schizophrenia in the character Jinx in the animated film Arcane not only illustrates the symptoms of the condition but also affects the audience's perception of this mental disorder. The study concludes that through a complex and in-depth representation, the animated film Arcane successfully brings a deeper understanding of schizophrenia to its audience. The visual and narrative elements used provide a realistic depiction and influence the audience's perspective on a mental condition that is often misunderstood.

Keywords; animated film, mass communication, representation, semiotics, schizophrenia.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penulisan.....	3
1.4. Manfaat Penulisan.....	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Komunikasi Massa.....	5
2.1.1. Media Massa.....	5
2.1.2. Film Sebagai Media Massa	5
2.1.3. Film Animasi	6
2.2. Kajian Semiotika Pada Film	6
2.2.1. Teori Semiotika John Fiske.....	7
2.3. Karakteristik Dalam Film.....	8
2.3.1. Representasi dalam Film	8
2.3.2. Film yang merepresentasikan karakter skizofrenia	9
2.4. Penulisan Terdahulu	9
2.5. Alur Penelitian.....	11
2.6. Definisi Konsep.....	11
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	15
3.1. Desain Penulisan	15
3.2. Lokasi dan Waktu Penulisan.....	15
3.3. Subjek dan Objek Penulisan	16
3.4. Jenis Data.....	16
3.4.1. Data Premier	16
3.4.2. Data Sekunder.....	16

3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	16
3.5.1. Observasi.....	17
3.5.2. Dokumentasi.....	17
3.5.3. Wawancara.....	17
3.6. Teknik Analisis Data.....	17
3.7. Teknik Keabsahan Data.....	18
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	19
4.1. Deskripsi umum film animasi Arcane	19
4.2 Hasil Penelitian : Representasi Skizofrenia Pada Karakter Jinx Dalam Film Animasi Arcane	24
4.3 Tringulasi	43
BAB 5 PENUTUP.....	47
5.1. Kesimpulan.....	47
5.2. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Key-art Film Animasi Arcane.....	2
Gambar 2 Alur Penelitian.....	11
Gambar 3 Jinx 3D Model.....	20
Gambar 4 Vi 3D Model.....	21
Gambar 5 Silco 3D Model	21
Gambar 6 Caitlyn 3D Model.....	22
Gambar 7 Adegan 1	24
Gambar 8 Adegan 2	27
Gambar 9 Adegan 3	29
Gambar 10 Adegan 4	31
Gambar 11 Adegan 5	33
Gambar 12 Adegan 6	35
Gambar 13 Adegan 7	37
Gambar 14 Adegan 8	39

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tabel Tringulasi	18
Tabel 2 Adegan Jinx Berhadapan Dengan Para Firelights.....	24
Tabel 3 Adegan Jinx Berhalusinasi Berbicara Dengan Temannya yang Sudah Mati	27
Tabel 4 Adegan Jinx Menunjukkan Cara Kerja Gemstone Kepada Boneka	29
Tabel 5 Adegan Jinx Bertemu Dengan Vi dan Caitlyn.....	31
Tabel 6 Adegan Jinx Bicara Dengan Dirinya Sendiri di Tempat Persembunyiannya	33
Tabel 7 Adegan Jinx Menyerang Caitlyn dan Ekko di Jembatan	35
Tabel 8 Adegan Jinx Ketika Sedang Melakukan Pengobatan yang Menyakitkan	37
Tabel 9 Adegan Jinx Mengumpulkan Semua Orang yang Berpengaruh Dalam Hidupnya.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip Wawancara dengan Ahli Psikologis	51
Lampiran 2 Transkrip Wawancara dengan Animator Profesional.....	58
Lampiran 3 Transkrip Wawancara dengan penonton Arcane.....	63

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film adalah salah satu bentuk hiburan yang banyak diminati oleh masyarakat. Sebagai medium yang mampu menggugah emosi dan imajinasi, film dapat menjadi sarana efektif untuk menyampaikan pesan-pesan kompleks, baik itu tentang sosial, budaya, maupun isu psikologis. Menurut Wibowo *dalam* (Rizal, 2014) film adalah sarana untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita. Selain itu, film juga dapat digunakan sebagai alat ekspresi artistik bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan ide dan gagasan cerita yang mereka miliki (Rizal, 2014). Film memiliki kemampuan untuk mengubah cara orang melihat sesuatu, ide, atau bahkan pemikiran tertentu. Media, seperti film, menunjukkan perspektif terhadap realita dengan cara tertentu.

Salah satu bentuk film yang menarik perhatian adalah film animasi. Film animasi tidak hanya disukai oleh anak-anak, tetapi juga oleh orang dewasa, dan telah menjadi industri yang berkembang pesat di seluruh dunia (Yasa *et al*, 2018). Animasi adalah teknik yang digunakan dalam film untuk menciptakan ilusi gerakan dari set benda dua atau tiga dimensi. Secara tradisional, pembuatan film animasi diikuti dengan pembuatan *storyboard*, yaitu sekumpulan sketsa yang menunjukkan elemen penting dari cerita. Selanjutnya, sketsa tambahan dibuat untuk menggambarkan latar belakang, dekorasi, tampilan, dan karakter tokohnya. Hampir semua film animasi saat ini dibuat secara digital menggunakan komputer (Panuju, 2019).

Film animasi memiliki daya tarik khusus karena kemampuannya dalam menyampaikan pesan secara visual dan naratif. Dengan elemen cerita yang kuat, karakter-karakter yang menarik, dan dunia yang dibangun dengan sangat mendetail, film animasi dapat menjadi medium yang efektif untuk mengeksplorasi berbagai tema, termasuk isu-isu psikologis yang kompleks. Melalui karakter-karakter yang diciptakan, film animasi mampu mengkomunikasikan realitas emosi dan mental yang sulit digambarkan dalam bentuk lain. Oleh karena itu, film animasi sering menjadi pilihan dalam menggambarkan karakter dengan gangguan psikologis seperti skizofrenia.

Skizofrenia adalah gangguan mental yang kompleks, yang sering menjadi topik dalam kajian psikologi dan media. Gangguan ini sering dipandang sebagai kondisi yang mengerikan, dengan gejala seperti halusinasi, delusi, dan gangguan dalam berinteraksi sosial. Menurut Sullivan *dalam* (Fitrikasari *et al*, 2022), skizofrenia merupakan gangguan jiwa berat yang mengganggu persepsi seseorang terhadap dunia nyata, menyebabkan mereka mengalami ketakutan dan kecemasan yang berlebihan, yang kadang disertai dengan gangguan pada harga diri. Dalam banyak kasus, penderita skizofrenia berusaha menciptakan dunia mereka sendiri sebagai mekanisme pertahanan diri terhadap trauma yang dialami.

Konsep representasi adalah istilah dalam pengetahuan yang mengacu pada konseptualisasi fenomena mediasi melalui fungsi transmisi budaya di kutip dari Mujianto *dalam* (Rachman, 2020). Tujuan dari proses representasi adalah untuk menjelaskan apa arti suatu entitas yang diwakili. Termasuk, yang direpresentasikan melalui media audio visual dalam bentuk film (Rachman, 2020). Representasi skizofrenia dalam media populer, terutama dalam film dan animasi, memiliki

pengaruh besar dalam membentuk persepsi masyarakat terhadap gangguan mental ini. Media sering kali menggambarkan penderita skizofrenia dalam bentuk yang dramatis dan ekstrem, yang dapat memperkuat stereotip atau bahkan memberikan pemahaman yang keliru tentang kondisi tersebut. Representasi ini berpotensi memengaruhi cara pandang masyarakat terhadap skizofrenia, baik dalam konteks medis maupun sosial. Dalam hal ini, film animasi dapat memainkan peran penting dalam menggambarkan skizofrenia dengan cara yang lebih mendalam dan kompleks.

Sebagai media populer, film animasi mampu menarik perhatian audiens melalui gaya visual yang memikat dan narasi yang mudah diakses. Penggunaan simbol dan tanda dalam animasi memungkinkan audiens untuk memahami aspek-aspek kompleks dari karakter, termasuk aspek psikologis yang ada dalam diri mereka. Dalam hal ini, semiotika, yang berfokus pada tanda dan makna, menjadi metode yang tepat untuk menganalisis bagaimana film animasi menggambarkan gangguan psikologis, seperti skizofrenia. Menurut John Fiske, makna dalam film dapat dipahami melalui dua level: denotasi dan konotasi. Denotasi adalah makna literal atau langsung dari tanda, sedangkan konotasi adalah makna yang lebih dalam, yang dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya (Vera, 2022).



Gambar 1 Key-art Film Animasi Arcane.

Sumber: One Esport di akses pada tanggal 12 Juli 2024.

Salah satu contoh film animasi yang menggambarkan karakter dengan gejala skizofrenia adalah *Arcane*. *Arcane* merupakan serial animasi yang mengisahkan dua kota berlawanan, Piltover dan Zaun, yang masing-masing menggambarkan kontras antara kemajuan dan kemiskinan. Cerita ini berfokus pada dua karakter utama, Vi dan Powder, yang kemudian terpisah oleh konflik dan trauma masa lalu. Powder, yang berubah menjadi Jinx, menunjukkan perilaku yang mencerminkan gejala skizofrenia, seperti halusinasi, delusi, dan ketidakmampuan untuk berinteraksi secara normal dengan dunia di sekitarnya. Karakter Jinx dalam *Arcane* menjadi contoh yang menarik untuk dianalisis, mengingat kedalaman emosional dan kompleksitas psikologis yang ditunjukkan melalui visual dan narasi cerita. Menurut data yang diperoleh dari website resmi IMDb *Arcane* juga berhasil memenangkan penghargaan lainnya pada tahun 2022 yakni penghargaan :

1. Academy of Science Fiction, Fantasy and Horror Film USA.
2. 5 penghargaan pada Primetime Emmy Awards.
3. Motion Picture Sound Editors, USA.
4. Online film Television Association.
5. 2 penghargaan International online cinema awards (INOCA).

6. Gold Derby Awards.
7. 9 penghargaan pada Annie Award.
8. Hugo Awards, dan masih banyak lagi.

Dengan prestasi tersebut film animasi *Arcane* lebih dari sekedar animasi. Dengan latar yang kuat, narasi yang mendalam, dan efek visual yang menakjubkan, serial animasi ini berhasil menyajikan cerita yang memikat tentang konflik moral, pertempuran internal, dan pertarungan kekuatan di dunia yang penuh dengan misteri. Dalam animasi ini, karakter Jinx tampil sebagai tokoh yang menarik perhatian, khususnya karena trauma masa lalunya yang membuatnya mengalami gangguan mental yang dicurigai sebagai skizofrenia. Skizofrenia merupakan suatu aspek psikologis yang menarik untuk diungkap dalam konteks karakter fiksi seperti Jinx.

Penulisan ini akan mendalami representasi karakter Jinx dalam serial animasi *Arcane* melalui metode kualitatif teori semiotika John Fiske. Dengan metode ini Penulisan tidak hanya akan fokus pada aspek teknis produksi animasi, melainkan juga akan membuka wawasan tentang bagaimana narasi visual dapat memengaruhi persepsi penonton terhadap karakter-karakter kunci, terutama dalam konteks representasi Skizofrenia. Maka dari itu Penulis memilih judul, **Representasi Skizofrenia Pada Karakter Jinx Dalam Film Animasi *Arcane***. Dengan mempertimbangkan kedalaman emosional karakter Jinx, Penulisan ini bertujuan untuk menganalisis simbol-simbol dan tanda-tanda semiotik yang digunakan dalam menggambarkan sisi gelap Jinx, yang dapat memengaruhi penonton dalam membentuk persepsi terhadap karakter tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana representasi Skizofrenia pada karakter jinx dalam film animasi *Arcane* ditampilkan melalui tanda-tanda semiotika John Fiske?

1.3. Tujuan Penulisan

Mengetahui bagaimana representasi Skizofrenia ditampilkan melalui karakter Jinx dalam film animasi *Arcane* melalui teori semiotika John Fiske.

1.4. Manfaat Penulisan

1. Manfaat Praktis

Hasil penulisan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman masyarakat mengenai representasi Skizofrenia pada karakter Jinx dalam film animasi *Arcane* melalui pendekatan teori semiotika John Fiske. Dengan menganalisis elemen-elemen semiotika yang dikemukakan oleh Fiske, seperti Denotasi dan Konotasi yang terkandung dalam karakter Jinx—meliputi ekspresi wajah, tindakan, dan simbol-simbol visual yang digunakan—diharapkan penulisan ini mampu menggali makna yang lebih dalam tentang bagaimana Jinx direpresentasikan dalam konteks Skizofrenia.

Teori Fiske yang menyoroti peran aktif penonton dalam membentuk makna memungkinkan peneliti melihat bagaimana media animasi seperti *Arcane* dapat memengaruhi dan membentuk persepsi masyarakat terhadap isu-isu sosial dan psikologis. Dengan demikian, diharapkan penulisan ini dapat memberikan wawasan praktis mengenai bagaimana media animasi turut andil dalam membentuk pemahaman dan interpretasi masyarakat terhadap konsep Skizofrenia, sekaligus

memperkaya diskusi tentang peran media dalam memengaruhi pandangan sosial melalui tanda-tanda dan simbol-simbol visual.

2. Manfaat Teoritis

Analisis semiotika terhadap karakter Jinx dapat membuka pemahaman lebih lanjut tentang penggunaan elemen-elemen simbolik dalam pembentukan karakter Skizofrenia. Melalui pemahaman semiotika, Penulisan ini dapat mengungkapkan makna tersembunyi di balik perilaku, ekspresi, atau tindakan khusus yang dilakukan oleh Jinx, sehingga dapat memberikan kontribusi pada pemahaman masyarakat terhadap karakter tersebut.

Selanjutnya, Penulisan ini memberikan kontribusi pada pemahaman lebih mendalam tentang bagaimana representasi karakter Skizofrenia dalam film animasi dapat memengaruhi pandangan masyarakat terhadap kondisi Skizofrenia.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Komunikasi Massa

Pada tahun 1970-an, Dominick mendefinisikan "Komunikasi Massa" sebagai "proses pengiriman informasi yang dilakukan oleh suatu organisasi kepada khalayak yang besar, heterogen, dan tersebar", menurut Pohan (*et al.*, 2021). Pengiriman dilakukan menggunakan mesin tertentu. Menerima dan mencari informasi melalui media massa (cetak atau elektronik) untuk ditujukan kepada khalayak besar atau masyarakat disebut komunikasi massa (Sholihat, 2019).

Ciri yang paling menonjol dari komunikasi massa adalah bahwa pesan yang diterima audiens sangat kompleks dan umum, sedangkan penerimanya heterogen, tidak ada di satu tempat, atau tersebar di tempat yang sulit dikenali. Media massa mencakup surat kabar, radio, televisi, film, dan saat ini yang paling populer, media sosial, yang bekerja secara online seperti Facebook, X, Whatsapp, dan lain-lain.

Pada dasarnya, komunikasi massa harus dipelajari dan dianggap penting bagi kehidupan kita karena proses komunikasi ini diharapkan mengubah pendapat, sikap, dan perilaku masyarakat secara keseluruhan (Jampel *et al.*, 2016).

2.1.1. Media Massa

Menurut (McFadden, 2016), Konsep media massa telah ada selama berabad-abad, dengan bentuk awal dari komunikasi massa adalah cerita lisan dan naskah tulisan tangan. Namun, dengan munculnya mesin cetak pada abad ke-15, media massa mulai mengambil bentuk baru. Mesin cetak memungkinkan produksi massal buku, surat kabar, dan materi cetak lainnya, yang dapat didistribusikan ke audiens yang lebih luas dari sebelumnya.

Pada abad ke-20, media massa semakin penting dengan munculnya radio dan televisi. Bentuk media baru ini memungkinkan transmisi informasi dan hiburan ke jutaan orang secara bersamaan, menciptakan pengalaman budaya bersama. Internet dan teknologi digital telah memperluas jangkauan media massa, memungkinkan penyebaran informasi secara instan dan menciptakan bentuk media baru seperti media sosial dan platform video online.

2.1.2. Film Sebagai Media Massa

Pada buku *Film Art: An Introduction*, (Bordwell *et al.*, 2013), mendefinisikan film sebagai sebuah medium yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan cerita atau pesan kepada penonton. Saat film ditayangkan, beberapa gambar diam menciptakan ilusi gambar bergerak karena efek fenomena ilusi optik ini membuat penonton terpaksa melihat gerakan berulang antar objek yang berbeda secara berurutan.

Menurut (Panuju, 2019), Dalam dunia film, selain aspek teknis seperti sinematografi, aspek yang sangat menarik adalah pesan yang disampaikan. Film dianggap sebagai bentuk media komunikasi massa yang memiliki tujuan penting, yaitu menyampaikan suatu pesan. Pesan ini dapat disampaikan melalui rangkaian adegan yang membentuk cerita, dialog antar tokoh, latar belakang cerita, dan bahkan melalui karakter tokoh. Penonton dapat memahami dan menerima pesan tentang berbagai hal melalui medium film.

2.1.3. Film Animasi

Menurut Kurniawan *dalam* (Pratama *et al.*, 2018) animasi adalah kumpulan gambar diam yang ditampilkan satu persatu secara cepat sehingga terlihat seperti gambar bergerak. Sebelumnya, animasi hanyalah rangkaian dari potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup. Animasi didefinisikan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, menurut Maestri *et al.*, *dalam* (Pratama *et al.*, 2018). Gerakan adalah dasar untuk membuat karakter terlihat nyata. Gerakan sangat terkait dengan pengaturan waktu animasi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa animasi adalah teknik pembuatan karya audio visual yang bergantung pada pengaturan waktu terhadap gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa bagian gambar sehingga tampak seperti asli (Pratama *et al.*, 2018)

Film animasi telah diterima sebagai salah satu media audio visual yang paling populer dan dianggap sebagai media yang paling efektif karena dimensi dan sifat hiburan yang unik. Dengan demikian, film animasi dapat didefinisikan sebagai kumpulan gambar bergerak yang menampilkan sejumlah objek, baik benda hidup maupun benda mati. Jenis film tidak nyata mencakup film animasi. Dengan bantuan efek khusus komputer, objek dapat dibuat terlihat hidup.

2.2. Kajian Semiotika Pada Film

Menurut buku Dr. Indiwani Seto Wahyu Wibowo, M.Si. "Semiotika Komunikasi", istilah "semiotika" berasal dari kata Yunani "semeion", yang berarti "tanda". Semiotika adalah bidang yang menggunakan tanda untuk mempelajari banyak hal, peristiwa, dan kebudayaan. Pada dasarnya, analisis semiotika adalah upaya untuk menemukan sesuatu yang aneh, sesuatu yang harus dipertanyakan lebih lanjut saat membaca teks, narasi, atau wacana tertentu. Analisisnya bersifat paradigmatik, yang berarti bahwa ia berusaha menemukan makna melalui hal-hal yang tersembunyi.

Saussure, seorang ahli semiotika, berpendapat bahwa pemahaman dan persepsi peneliti tentang realitas dibentuk oleh kata-kata dan tanda-tanda lain yang digunakan dalam konteks sosial (Wibowo *et al.*, 2013) Film berperan sebagai medium efektif dalam menyampaikan pesan dengan cepat, karena kontennya umumnya mencerminkan kehidupan sehari-hari. Untuk memastikan pesan film diterima dengan baik oleh penonton, peran penulis cerita sangat krusial. Penulis harus mampu merancang alur cerita yang memikat dan memungkinkan penonton tenggelam dalam narasi sesuai harapan penulis dan penonton.

Pesan yang disampaikan oleh penulis cerita dalam film dapat menghasilkan makna yang dapat diambil manfaatnya oleh penonton. Setiap aktivitas manusia sehari-hari, secara tidak langsung, membawa makna tersendiri. Dalam konteks ilmu pengetahuan, makna ini memiliki representasi melalui tanda, dan ilmu yang mengkaji tanda tersebut disebut semiotika.

Menurut Sobur *dalam* (Mudjiono, 2011) Film secara umum dibangun dengan menggunakan berbagai tanda, termasuk sistem tanda yang bekerja bersama untuk mencapai efek yang diinginkan. Salah satu sistem semiotika yang sangat penting dalam film adalah penggunaan tanda-tanda ikonik, yaitu tanda-tanda yang menggunakan representasi visual sesuatu.

2.2.1. Teori Semiotika John Fiske

John Fiske, dalam buku *Pengantar Ilmu Komunikasi* (2018), mengemukakan bahwa semiotika memiliki peran penting dalam memahami bagaimana makna diciptakan dan dipahami dalam konteks budaya. Menurut Fiske, pemahaman terhadap tanda tidak hanya terbatas pada makna literal, tetapi juga mencakup berbagai lapisan makna yang meliputi denotasi, dan konotasi (Fiske, 2018).

1. Denotasi

Denotasi adalah makna literal atau langsung dari sebuah tanda. Ini adalah pengertian yang tidak dipengaruhi oleh konteks sosial atau budaya. Dalam konteks komunikasi visual, denotasi bisa berupa gambaran fisik dari objek yang ditampilkan, seperti bentuk, warna, dan tekstur. Denotasi memberikan informasi dasar yang menjadi fondasi bagi pemahaman lebih lanjut (Fiske, 2018).

2. Konotasi

Konotasi, di sisi lain, merujuk pada makna yang lebih dalam yang melekat pada tanda, yang dipengaruhi oleh konteks budaya dan pengalaman individu. Makna konotatif sering kali bersifat subjektif dan dapat bervariasi dari satu budaya ke budaya lain. Fiske menjelaskan bahwa konotasi menciptakan lapisan makna tambahan yang melibatkan nilai, emosi, dan asosiasi yang dibawa oleh tanda tersebut. Dalam analisis media, konotasi membantu peneliti untuk memahami bagaimana pesan tersampaikan dan diterima oleh audiens (Fiske, 2018).

Penulis menggunakan semiotika John Fiske untuk melakukan analisis. Fiske mengemukakan teori tentang "kode televisi", yang merupakan kode yang muncul atau digunakan dalam konten media seperti acara televisi, film, iklan, dan lain-lain dan saling berhubungan untuk membentuk makna. Menurut semiotika John Fiske, penulis akan menemukan dan menguraikan tanda-tanda dalam penelitian dan diskusi ini dengan cara berikut:

- a. Level Realitas (kenyataan): Pada level ini, peristiwa ditandai (dikodekan) dengan tampilan realitas seperti pakaian, lingkungan, riasan, perilaku, percakapan, gestur, ekspresi, dan suara, antara lain. Hasil penelitian akan dibahas pada empat indikator yang telah digunakan sebelumnya untuk menunjukkan subjek penelitian, seperti gesture, ekspresi, percakapan, dan perilaku (John Fiske dalam Vera, 2022).
- b. Level Representasi: Pada level kedua, peristiwa dikodekan dan ditampilkan dalam kode elektronik. Ini ditampilkan melalui kode teknis seperti kamera, pencahayaan, editing, musik, dan suara. Kode representasi konvensional membentuk konflik, narasi, karakter, aksi, dialog, setting, dan casting. Kode teknik pengambilan kamera akan menjadi fokus diskusi indikator (John Fiske dalam Vera, 2022), karena dapat mewakili objek yang sesuai dengan objek penelitian.
- c. Tahap Ideologi (ideologi): Pada tahap ketiga ini, semua elemen diatur dan dimasukkan ke dalam kategori ideologis seperti materialisme, kapitalisme, patriarki, individualisme, ras, kelas, dan sebagainya (John Fiske dalam Vera, 2022).

Dengan memahami hubungan antara denotasi dan konotasi, serta bagaimana tanda beroperasi di ketiga level ini, peneliti dapat menganalisis representasi dan makna yang diciptakan dalam media dengan lebih mendalam. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan ini untuk menganalisis representasi

karakter Jinx dalam film animasi *Arcane*, dengan fokus pada bagaimana tanda-tanda yang ada berkontribusi terhadap pemahaman peneliti tentang skizofrenia dalam konteks naratif yang lebih luas.

2.3. Karakteristik Dalam Film

Menurut Asmara *dalam* artikel (Internasional Design School, 2023), Karakter atau perwatakan merujuk pada keseluruhan penampilan dari ciri-ciri atau jiwa seorang tokoh dalam sebuah cerita, lakon, atau drama. Ini mencakup bagaimana tokoh tersebut dijelaskan dalam aspek fisik, emosional, perilaku, dan kepribadian. Dalam konteks ini, karakter adalah entitas fiksi yang diberi kehidupan melalui atribut-atribut seperti sifat, motivasi, konflik, dan perkembangan. Penggambaran karakter yang mendalam dan autentik memiliki potensi untuk memengaruhi dinamika cerita dan turut membentuk pengalaman penonton atau pembaca. Oleh karena itu, karakter menjadi unsur penting dalam menghidupkan dan memberikan makna pada cerita dan drama.

2.3.1. Representasi dalam Film

Representasi bergantung pada pemahaman tentang makna kata atau frasa tertentu. Ini mempertimbangkan bagaimana kata atau frasa tersebut digunakan dalam konteks tertentu dan bagaimana maknanya berhubungan dengan kata atau frasa lain dalam kalimat (Syarifuddin *et al.*, 2023)

Berdasarkan (Nasional Institute of Mental Health, 2023), Setiap orang bisa memiliki gejala skizofrenia yang berbeda-beda, tapi umumnya ada pada 3 kategori gejala utama, yaitu: (1) Psikotik, (2) Negatif, dan (3) Kognitif.

1. Gejala Psikotik

Seseorang yang mengalami perubahan dalam cara mereka berpikir, bertindak, dan menjalani hidup merupakan ciri-ciri gejala psikotik. Orang yang mengalami gejala psikotik mungkin kehilangan pandangan terhadap realita kehidupan dengan orang lain dan menjalani hidup dengan cara yang terdistorsi. Bagi beberapa orang, gejala ini datang dan pergi. Bagi yang lain, gejala tersebut dapat menjadi stabil seiring berjalannya waktu. Gejala psikotik meliputi Halusinasi, Delusi, Kelainan Berfikir dan Kelainan Pergerakan Badan.

2. Gejala Negatif

Melibatkan kehilangan motivasi, kehilangan minat atau kesenangan dalam aktivitas sehari-hari, pengisolasian diri dari kehidupan sosial, kesulitan menunjukkan emosi, dan kesulitan berfungsi secara normal.

3. Gejala Kognitif

Melibatkan masalah dalam perhatian, konsentrasi, dan ingatan. Gejala-gejala ini dapat membuat sulit untuk mengikuti percakapan, belajar hal-hal baru, atau mengingat janji-janji.

Representasi skizofrenia yang ada pada film animasi *Arcane* terdapat pada karakter yang bernama Jinx. Berdasarkan (Nasional Institute of Mental Health, 2023), Skizofrenia bisa disebabkan oleh lingkungan sepenelitir yang tidak layak dan pengalaman hidup yang berbahaya dan penuh tekanan. Dari trauma yang Jinx miliki membuat Jinx mampu mendengarkan suara-suara bisikan didalam kepalanya, dan delusi yang membuat Jinx tidak bisa membedakan realita yang ada di sepenelitir dengan isi pikiran yang ada pada kepalanya.

2.3.2. Film yang merepresentasikan karakter skizofrenia

Representasi skizofrenia dalam film sering digunakan untuk menghadirkan karakter dengan dimensi psikologis yang mendalam. Beberapa film berhasil menggambarkan kondisi ini dengan pendekatan yang emosional dan dramatis, memberikan gambaran tentang perjuangan individu melawan halusinasi, delusi, serta realitas yang terdistorsi. Berikut ini adalah beberapa contoh film yang menampilkan karakter dengan skizofrenia:

1. Joker (2019)

Menceritakan kisah Arthur Fleck, seorang komedian dan badut yang sering mengalami perlakuan buruk dari lingkungan sekitarnya. Arthur mengidap pseudobulbar affect (PBA), kondisi yang membuatnya tertawa tak terkendali meski suasana hatinya buruk, serta skizofrenia yang menyebabkan halusinasi, delusi, dan kekacauan berpikir. Kehidupannya yang penuh tekanan sosial, kemiskinan, dan ketidakadilan kelas membuatnya perlahan berubah menjadi Joker, sosok badut yang kejam dan penuh kebencian. Dalam kekacauan yang diciptakannya, Arthur menemukan kebahagiaan melalui tindakan kekerasan yang brutal, mencerminkan dampak dari sistem yang tidak memanusiakan orang-orang terpinggirkan (Purnama, 2019).

2. Shutter Island (2010)

Menampilkan Leonardo DiCaprio sebagai Teddy Daniels, seorang detektif yang menyelidiki hilangnya pasien di rumah sakit jiwa di pulau terpencil bersama rekannya (Mark Ruffalo). Dalam penyelidikan, Teddy mencurigai adanya rencana jahat dari dokter, pasien yang membunuh istrinya, serta perilaku perawat yang mencurigakan. Namun, kenyataan menjadi kabur karena Teddy sering berhalusinasi akibat skizofrenia yang dideritanya, membuatnya sulit membedakan antara fakta dan ilusi (Blackford, 2024).

3. Dream House (2011)

Mengisahkan Will Atenton, atau Peter Ward (Daniel Craig), seorang pria dengan skizofrenia yang baru keluar dari rumah sakit jiwa. Ward kembali ke rumah lamanya yang telah lapuk dan terbengkalai, tinggal sendirian, tetapi sering berhalusinasi hidup bahagia bersama istri dan anak-anaknya yang sebenarnya sudah meninggal. Dalam kondisi mental yang tidak stabil, ia bahkan meyakini dirinya adalah Will Atenton, seorang pria lain yang baru pindah ke rumah tersebut bersama keluarganya (Purnama, 2019).

2.4. Penulisan Terdahulu

1. Kintan Chiara Tabhita (2023). "**Representasi Pola Komunikasi Keluarga dalam Sinetron *Si Doel Anak Sekolah* Episode 21-23 Season 2.**"

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan Bogor. Penelitian ini berfokus pada analisis semiotika John Fiske untuk memahami pola komunikasi keluarga dalam sinetron tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada level realitas, karakter-karakter sinetron digambarkan melalui elemen seperti kostum, riasan, tingkah laku, dan bahasa tubuh. Pada level representasi, elemen teknis seperti pengambilan gambar, pencahayaan, dan musik berperan dalam menampilkan interaksi antar karakter. Pada level ideologi, ditemukan bahwa pola komunikasi keluarga yang digambarkan cenderung bersifat

konsensual, di mana percakapan terbuka tetapi keputusan akhir berada di tangan kepala keluarga.

Penelitian ini relevan dengan penelitian peneliti mengenai representasi skizofrenia pada karakter Jinx dalam film animasi *Arcane*, karena keduanya menggunakan pendekatan semiotika untuk memahami makna yang terkandung dalam karakterisasi. Studi ini juga menunjukkan pentingnya memahami simbol-simbol dan interaksi visual untuk mengungkap makna dalam representasi karakter, yang juga merupakan aspek penting dalam analisis karakter Jinx.

2. Dio Fachrul Afifi (2022). **"Representasi Kesehatan Mental Perempuan terhadap Perselingkuhan dalam Pernikahan pada Film *Selesai*."**

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan Bogor. Penelitian ini menggunakan semiotika John Fiske untuk menganalisis representasi kesehatan mental perempuan dalam konteks perselingkuhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada level realitas, film ini menggunakan elemen-elemen seperti ekspresi wajah, dialog, kostum, dan gerakan untuk menggambarkan kerentanan emosional karakter perempuan yang menjadi korban perselingkuhan. Pada level representasi, teknik sinematografi dan pencahayaan digunakan untuk memperkuat suasana emosional adegan perselingkuhan, sedangkan pada level ideologi, film ini menunjukkan adanya struktur patriarki di mana perempuan ditempatkan dalam posisi subordinat di bawah laki-laki, terutama dalam hal keputusan keluarga.

Penelitian ini relevan dengan analisis peneliti mengenai karakter Jinx dalam film animasi *Arcane* karena keduanya mengeksplorasi representasi kesehatan mental melalui pendekatan semiotika. Dengan membandingkan representasi skizofrenia dalam konteks karakter Jinx, penelitian ini dapat memberikan wawasan lebih lanjut tentang bagaimana kondisi mental diwakili dan dipahami dalam berbagai media, serta pengaruh struktur sosial dan ideologis terhadap representasi tersebut.

3. Mila Septiawati (2021). **"Representasi Kejulidan Tokoh Bu Tejo dalam Film Pendek *Tilik*."**

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan Bogor. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika John Fiske untuk memahami representasi kesehatan mental perempuan dalam konteks perselingkuhan di film *Selesai*. Studi ini mengeksplorasi bagaimana kode-kode sosial, teknis, dan ideologis digunakan untuk membangun makna mengenai kesehatan mental perempuan yang terkena dampak perselingkuhan.

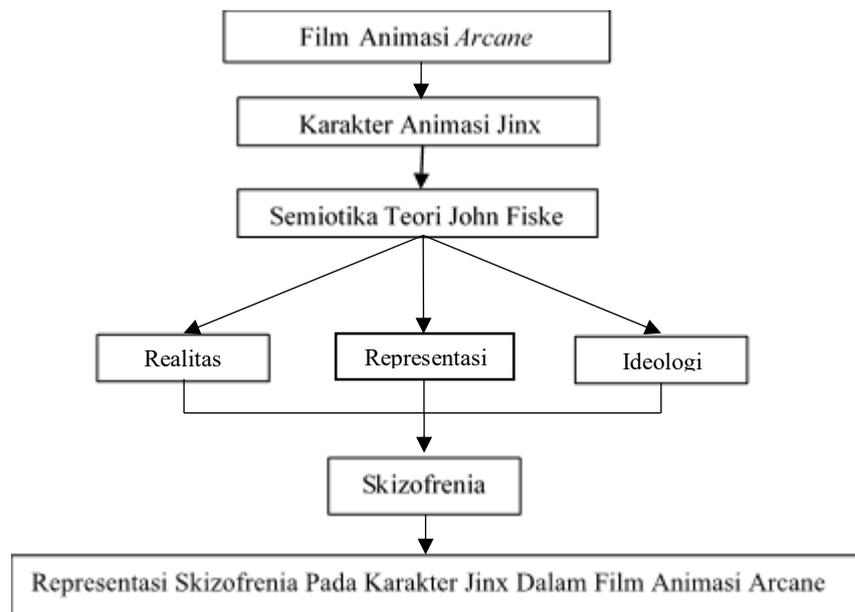
Hasil penelitian ini menemukan bahwa pada level realitas, kesehatan mental perempuan direpresentasikan melalui penampilan, perilaku, dan dialog karakter, khususnya dalam interaksi yang menunjukkan ketidakstabilan emosional akibat perselingkuhan. Pada level representasi, teknik pengambilan gambar seperti medium shot dan long shot digunakan untuk memperkuat ketegangan emosional karakter perempuan, terutama dalam adegan perselingkuhan di mobil pada malam hari. Pada level ideologi, film ini mencerminkan patriarki di mana perempuan seringkali berada di bawah kontrol laki-laki dalam rumah tangga, dan posisi

perempuan sebagai pihak yang lebih lemah dalam hubungan digambarkan dengan jelas.

Penelitian ini relevan dengan penelitian mengenai representasi Jinx dalam *Arcane* karena sama-sama mempelajari bagaimana kesehatan mental direpresentasikan dalam media visual. Pendekatan semiotika ini membantu menggali lebih dalam bagaimana simbol-simbol dalam film mempengaruhi persepsi penonton terhadap kondisi mental karakter yang ditampilkan.

2.5. Alur Penelitian

Berikut adalah tabel alur penelitian yang menjelaskan tahapan-tahapan dalam proses penelitian mengenai representasi skizofrenia pada karakter Jinx dalam film animasi *Arcane* menggunakan pendekatan semiotika John Fiske. Tabel ini memberikan gambaran rinci tentang metode dan langkah-langkah yang diambil dalam menganalisis tanda-tanda yang terkait dengan skizofrenia pada Jinx, serta keterkaitan antara teori semiotika Fiske, analisis data, dan hasil yang diperoleh.



Gambar 2 Alur Penelitian
Sumber: Peneliti

2.6. Definisi Konsep

1. Film Animasi *Arcane*

Arcane adalah serial animasi aksi-petualangan yang dibuat oleh Christian Linke dan Alex Yee untuk Netflix. film ini dirilis di bawah pengawasan Riot Games, ini diproduksi oleh studio animasi Fortiche dari Prancis. Film animasi ini berfokus pada kedua saudara perempuan Vi dan Jinx di dunia fantasi buatan Riot Games yang bernama, Runeterra. Pada perayaan ulang tahun ke-10 League of Legends pada 2019, serial ini diumumkan untuk dirilis pada November 2021. Film ini menceritakan tentang setelah serangan terhadap kota Zaun, Vi dan Powder (Jinx) menjadi yatim piatu. Zaun terlihat sebagai kota miskin dan disebut sebagai "Kota Bawah Tanah". Mereka sering dituduh mencuri. Piltover tampak lebih maju. Gencatan senjata terjadi secara teratur di kedua kota ini. Vi dan Powder sering melakukan pencurian di kota Piltover. Claggor dan Mylo, dua temannya,

menawarkan bantuan kepada mereka. serial animasi *Arcane* berfokus pada Vi dan Powder, dan upaya mereka untuk menghapus ketidakadilan yang dihadapi oleh masyarakat kota Zaun.

2. Karakter Animasi Jinx

Jinx adalah karakter utama dalam film *Arcane*, dia adalah seorang kriminal yang gila dan impulsif yang dikenal sebagai psikopat Zaun. Jinx senang mengacau tanpa peduli apa yang akan terjadi. Dilengkapi dengan tiga senjata api yang mematikan, dia melepaskan ledakan paling keras dan menggelegar untuk menimbulkan kekacauan. Jinx membenci kebosanan dan akan membawa kekacauan ke mana pun dia mau.

3. Teori Semiotika John Fiske

Menurut John Fiske, semiotika adalah studi mengenai tanda-tanda dan bagaimana tanda tersebut digunakan untuk menciptakan makna dalam proses komunikasi. Dalam teorinya, Fiske menjelaskan bahwa tanda selalu berhubungan dengan dua tingkat makna: denotasi dan konotasi.

Dalam teori semiotika John Fiske, hubungan antara denotasi, konotasi, dan level realitas, level representasi, serta level ideologi dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Denotasi dan Level Realitas

a. Denotasi

Merujuk pada makna literal atau eksplisit dari sebuah tanda. Ini adalah makna yang langsung terlihat tanpa adanya interpretasi tambahan.

b. Level Realitas berkaitan dengan konteks di mana tanda itu ada dalam dunia nyata. Di sini, denotasi menciptakan pemahaman dasar tentang apa yang dilihat atau dialami. Misalnya, jika sebuah gambar menunjukkan seorang pria berdiri di depan sebuah gedung, denotasinya adalah seorang pria di depan gedung itu.

2. Konotasi dan Level Representasi

a. Konotasi adalah makna tambahan atau implisit yang terkait dengan tanda, yang sering kali dipengaruhi oleh budaya, pengalaman, dan konteks sosial. Ini mencakup emosi, nilai, atau ide yang muncul dari tanda tersebut.

b. Level Representasi melibatkan cara di mana tanda direpresentasikan dalam konteks media atau komunikasi. Di sini, konotasi memperkaya pemahaman tentang representasi, menambahkan lapisan makna yang lebih dalam. Contoh: gambar pria di depan gedung dapat memiliki konotasi kekuatan, status, atau kekuasaan, tergantung pada konteks budaya dan sosialnya.

3. Hubungan Konotasi dengan Level Ideologi

a. Level Ideologi merujuk pada keyakinan, nilai, dan asumsi yang mendasari pemahaman dan interpretasi tanda. Ideologi sering kali membentuk cara orang memahami konotasi dari tanda-tanda tertentu.

b. Dalam konteks ini, konotasi dapat berfungsi sebagai cerminan dari ideologi yang lebih luas. Misalnya, jika tanda menunjukkan seorang pria kaya di depan gedung mewah, konotasi ini dapat mencerminkan ideologi yang mengaitkan kekayaan dengan keberhasilan dan status sosial, menciptakan pandangan tertentu tentang apa yang dianggap sebagai "keberhasilan" dalam masyarakat.

Secara keseluruhan, hubungan ini dapat dipahami sebagai:

- a. Denotasi memberikan pemahaman dasar (Level Realitas).
- b. Konotasi menambahkan makna yang lebih dalam (Level Representasi) dan sering kali terkait dengan nilai-nilai budaya dan sosial.
- c. Ideologi membentuk cara peneliti memahami dan menafsirkan konotasi dari tanda-tanda, menciptakan pandangan dunia tertentu.

Dengan kata lain, Fiske menekankan pentingnya konteks dalam interpretasi tanda, di mana denotasi dan konotasi berfungsi di berbagai level realitas, representasi, dan ideologi untuk membentuk makna.

4. Skizofrenia

Skizofrenia adalah penyakit mental serius yang mempengaruhi cara seseorang berpikir, merasa, dan berperilaku. Orang dengan skizofrenia mungkin tampak seperti kehilangan kontak dengan realitas, yang bisa menjadi stres bagi mereka dan keluarga serta teman-teman mereka. Gejala skizofrenia dapat membuat sulit untuk berpartisipasi dalam aktivitas sehari-hari yang biasa, tetapi pengobatan yang efektif tersedia. Banyak orang yang menerima pengobatan dapat bersekolah atau bekerja, mencapai kemandirian, dan menikmati hubungan pribadi.

Penting untuk mengenali gejala skizofrenia dan mencari bantuan secepat mungkin. Orang dengan skizofrenia biasanya didiagnosis antara usia 16 dan 30 tahun, setelah episode pertama psikosis. Memulai pengobatan sesegera mungkin setelah episode pertama psikosis adalah langkah penting menuju pemulihan. Namun, Penulisan menunjukkan bahwa perubahan bertahap dalam berpikir, suasana hati, dan fungsi sosial sering muncul sebelum episode pertama psikosis. Skizofrenia jarang terjadi pada anak-anak yang lebih muda.

Gejala skizofrenia dapat berbeda dari satu orang ke orang lain, tetapi umumnya terbagi dalam tiga kategori utama: psikotik, negatif, dan kognitif. Gejala skizofrenia termasuk perubahan dalam cara seseorang berpikir, bertindak, dan mengalami dunia. Orang yang mengalami gejala skizofrenia sering memiliki pemikiran dan persepsi yang terganggu, dan mereka mungkin kesulitan mengenali apa yang nyata dan apa yang tidak. Gejala skizofrenia termasuk:

- a. Halusinasi: Ketika seseorang melihat, mendengar, mencium, atau merasakan sesuatu yang sebenarnya tidak ada. Mendengar suara adalah hal yang umum bagi orang dengan skizofrenia. Orang yang mendengar suara mungkin mendengarnya dalam waktu yang lama sebelum keluarga atau teman menyadari ada masalah.
- b. Delusi: Ketika seseorang memiliki keyakinan yang kuat tetapi tidak benar dan mungkin tampak tidak masuk akal bagi orang lain. Misalnya, individu yang mengalami delusi mungkin percaya bahwa orang di radio dan televisi mengirim pesan khusus yang memerlukan tanggapan tertentu, atau mereka mungkin percaya bahwa mereka dalam bahaya atau bahwa orang lain mencoba menyakiti mereka.
- c. Gangguan berpikir: Gangguan berpikir merupakan salah satu karakteristik utama dari kondisi psikologis tertentu, termasuk gangguan mental seperti skizofrenia dan paranoia. Dalam kondisi ini, individu sering menunjukkan pola berpikir yang tidak terorganisir atau tidak logis. Kesulitan ini dapat terlihat dari beberapa perilaku, seperti terputusnya pembicaraan secara mendadak (dikenal sebagai *thought blocking*), peralihan topik yang tiba-tiba tanpa hubungan yang jelas

(*derailment*), atau penggunaan kata-kata yang tidak lazim atau tidak bermakna (*neologism*).

Paranoia, sebagai salah satu bentuk gangguan psikologis, sering disertai dengan persepsi yang keliru terhadap lingkungan sosial. Individu yang mengalami paranoia cenderung salah menafsirkan niat orang lain sebagai ancaman atau permusuhan. Selain itu, mereka mungkin menolak sudut pandang yang berbeda karena keyakinan yang kuat terhadap persepsi mereka sendiri. Freeman dan Garety (2000) menyebutkan bahwa pola pikir seperti ini dapat mengarah pada pemahaman yang salah secara terus-menerus, menciptakan siklus ketidakpercayaan dan isolasi sosial (Freeman & Garety, 2000).

Dalam beberapa kasus, gangguan berpikir yang menyertai paranoia dapat menyebabkan individu sulit membedakan antara kenyataan dan delusi. Ketidakmampuan ini memperburuk kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan lingkungan, meningkatkan isolasi, dan memperkuat keyakinan paranoid. Misalnya, seseorang yang mengalami delusi paranoid mungkin merasa bahwa percakapan orang lain memiliki makna tersembunyi yang ditujukan untuk merugikan dirinya, meskipun tidak ada bukti yang mendukung hal tersebut.

Pentingnya diagnosis dan intervensi dini tidak bisa diabaikan, karena kondisi ini dapat berkembang menjadi gangguan mental yang lebih kompleks jika tidak ditangani dengan tepat. Perawatan seperti terapi kognitif-perilaku (*Cognitive Behavioral Therapy*) dan pengobatan farmakologis dapat membantu individu mengelola gejala dan memperbaiki kualitas hidup mereka.

5. Representasi Skizofrenia Pada Film Animasi *Arcane*

Penggambaran skizofrenia dalam film animasi *Arcane* dapat diartikan sebagai penafsiran kreatif tentang kondisi mental tersebut melalui unsur-unsur visual dan naratif. Dalam konteks ini, karakter Jinx pada film animasi *Arcane* memperlihatkan ciri-ciri skizofrenia melalui ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan desain lingkungan. Penggunaan dunia khayalan atau dimensi alternatif dalam cerita dapat mencerminkan konflik atau pengalaman mental karakter dengan skizofrenia. Dialog dan komunikasi antar karakter dapat mencerminkan tanda-tanda disorganisasi pikiran, sementara penggunaan efek suara dan visual dapat menciptakan atmosfer emosional yang mencerminkan keadaan mental yang terkait dengan skizofrenia. Pembangunan plot dan konflik dalam *Arcane* dapat mengeksplorasi dinamika dan perjuangan yang sering dialami oleh individu dengan skizofrenia, memberikan interpretasi seni yang kompleks terhadap kondisi mental tersebut.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Desain Penulisan

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendalami representasi karakter Jinx dalam film animasi *Arcane* dengan menggunakan metode teori semiotika John Fiske. Tujuan utama dari penulisan ini adalah untuk memahami bagaimana karakter Jinx direpresentasikan dalam konteks skizofrenia dalam naratif *Arcane*, dengan fokus pada tiga aspek penting: denotasi, konotasi, dan peran aktif penonton dalam menginterpretasikan tanda-tanda yang muncul.

1. Level Realitas dan Denotasi

Penelitian ini akan mengidentifikasi makna literal (denotasi) dari karakter Jinx dan situasi-situasi yang dihadapi dalam film. Ini mencakup analisis adegan-adegan di mana Jinx tampil dan bagaimana kondisi skizofrenia digambarkan secara eksplisit. Data denotatif ini akan memberikan pemahaman dasar mengenai karakter dan perilakunya dalam konteks yang lebih luas.

2. Level Representasi dan Konotasi

Selanjutnya, penelitian akan mengeksplorasi makna tambahan (konotasi) yang dihasilkan dari representasi visual dan naratif Jinx. Dengan menganalisis simbol-simbol visual dan elemen naratif, peneliti akan menggali bagaimana karakter Jinx mencerminkan pergulatan mental dan konflik internal, serta implikasi budaya dan sosial yang lebih dalam terkait dengan skizofrenia.

3. Peran Penonton dan Level Ideologi

Penelitian ini juga akan menekankan peran aktif penonton dalam menginterpretasikan tanda-tanda yang muncul. Melalui wawancara atau survei dengan penonton, peneliti akan mengumpulkan data tentang bagaimana penonton memahami makna denotatif dan konotatif dari karakter Jinx, serta bagaimana ideologi dan nilai-nilai budaya mereka mempengaruhi interpretasi tersebut. Ini akan mengungkap bagaimana penonton dapat mengaitkan pengalaman pribadi dan konteks sosial mereka dengan narasi yang ditawarkan dalam *Arcane*.

Data yang diperoleh dari analisis ini akan diorganisasikan dan disajikan secara sistematis untuk mengungkapkan hubungan antara makna literal (denotasi) dari karakter Jinx dan lapisan makna yang lebih dalam (konotasi), termasuk peran simbol-simbol visual yang mencerminkan pergulatan mental Jinx. Dengan demikian, penulisan ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana karakter Jinx direpresentasikan dalam film *Arcane* dari perspektif teori semiotika John Fiske, dengan fokus pada bagaimana media menyampaikan pesan-pesan kompleks melalui naratif visual dan interaksi penonton.

3.2. Lokasi dan Waktu Penulisan

Penulis memulai penelitian dimulai dari awal bulan April 2024 hingga September 2024 dan lokasi Penulisan pada skripsi ini tidak melibatkan investigasi langsung di lapangan. Sebaliknya, Penulisan ini akan dilakukan melalui analisis film secara online, dengan mengakses serial animasi *Arcane* yang tersedia di platform penyiaran Netflix. Lokasi Penulisan bersifat fleksibel, karena fokus utama Penulisan adalah pada interpretasi dan analisis teori semiotika John Fiske terhadap representasi karakter Skizofrenia pada tokoh Jinx dalam film animasi tersebut.

3.3. Subjek dan Objek Penulisan

Subjek pada Penulisan ini adalah Film animasi *Arcane* dan objek dari penelitian ini adalah beberapa adegan yang menampilkan masalah Skizofrenia pada seorang karakter yang bernama Jinx, dengan menggunakan teori semiotika John Fiske. Dari 9 episode Film animasi *Arcane*, penulis akan berfokus pada 8 adegan yang memunculkan karakter animasi Jinx yang terindikasi Skizofrenia. Penelitian ini akan mengkaji denotasi (makna literal dari adegan) konotasi (makna implisit atau asosiasi yang lebih dalam), dan bagaimana kode-kode sosial dan budaya yang ada dalam film memungkinkan penonton untuk menginterpretasikan tanda-tanda tersebut. Fokusnya adalah bagaimana penonton memahami dan memaknai representasi Skizofrenia pada karakter Jinx melalui interaksi dengan elemen-elemen visual dan naratif dalam *Arcane*.

3.4. Jenis Data

Dalam penulisan ini, jenis data yang digunakan adalah kualitatif dengan metode teori semiotika John Fiske. Data yang dianalisis berasal dari film animasi "*Arcane*" dengan fokus pada representasi karakter Jinx sebagai karakter yang memiliki masalah Skizofrenia.

3.4.1. Data Premier

Data ini diperoleh langsung dari sumber yang relevan dengan penelitian ini, yaitu film animasi "*Arcane*". Data primer mencakup:

Adegan dan Simbol: Analisis adegan-adegan yang menampilkan karakter Jinx dan perilakunya yang mencerminkan masalah Skizofrenia, termasuk ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan simbol-simbol visual yang digunakan dalam film. Penelitian ini akan memfokuskan pada momen-momen di mana Jinx menunjukkan perubahan emosi, perilaku impulsif, dan interaksi yang menggambarkan kompleksitas jiwanya.

Dialog: Teks percakapan dan monolog yang diucapkan oleh Jinx dan karakter lain, yang memberikan konteks tentang kondisi psikologisnya dan interaksinya dengan dunia di sepenelitianinya. Dialog ini akan dianalisis untuk melihat bagaimana kata-kata yang diucapkan oleh Jinx menggambarkan realitas internal dan tantangan yang dihadapinya."

3.4.2. Data Sekunder

Data ini diperoleh dari sumber-sumber yang mendukung analisis dan memberikan perspektif tambahan tentang tema yang diangkat. Lalu tinjauan dari penonton dan kritikus mengenai film *Arcane*, yang dapat memberikan wawasan tambahan tentang bagaimana karakter Jinx diterima dan dipahami oleh audiens. Ulasan ini dapat mencakup reaksi emosional penonton terhadap karakter dan bagaimana representasi Skizofrenia berdampak pada persepsi mereka tentang kesehatan mental.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam Penulisan, Penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

3.5.1. Observasi

Penulis menganalisa dan menelaah setiap objek dalam suatu *scene* atau adegan sehingga memperoleh data dan fakta yang akan diteliti. Penulis akan mengfokuskan kepada teks *audio* dan *visual* dalam film animasi *Arcane*, yang kemudian akan dianalisis kembali menggunakan teori semiotika John Fiske.

3.5.2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data sekunder mengenai objek Penulisan yang didapatkan dari sumber tertulis seperti buku, jurnal, skripsi, tulisan di internet, dan data lain yang mendukung Penulisan.

3.5.3. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data untuk menentukan masalah yang harus diteliti, serta jika Penulis ingin mengetahui lebih banyak dari responden. tentang perilaku, dan apa artinya.

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teori semiotika John Fiske dengan judul "Representasi Skizofrenia Pada Karakter Jinx Dalam Film Animasi *Arcane* dapat diadaptasi sebagai berikut:

- a. Reduksi Data: Data yang diperoleh dari film animasi *Arcane* akan diurutkan dan disusun berdasarkan representasi karakter Jinx sebagai karakter yang memiliki masalah Skizofrenia. Proses ini mencakup pemilihan adegan, dialog, dan elemen visual yang signifikan dalam menunjukkan masalah Skizofrenia pada karakter Jinx.
- b. Pengumpulan Data: Data yang telah diurutkan akan dikategorikan berdasarkan konsep-konsep semiotika yang digunakan sesuai teori semiotika John Fiske. Pengumpulan data juga mencakup pengidentifikasian tanda-tanda Skizofrenia yang termanifestasi dalam perilaku dan atribut karakter Jinx.
- c. Penyajian Data: Data yang telah dikategorikan akan disajikan secara sistematis dalam bentuk narasi atau representasi visual untuk memudahkan pemahaman representasi Skizofrenia pada karakter Jinx. Pemaparan data melibatkan deskripsi mendalam terkait elemen-elemen semiotik yang mendukung interpretasi karakter Jinx sebagai Karakter yang memiliki masalah skizofrenia.
- d. Kesimpulan dan Verifikasi: Langkah terakhir melibatkan penarikan kesimpulan dari analisis data untuk memahami sejauh mana representasi karakter Jinx sebagai karakter yang mengidap Skizofrenia dapat memengaruhi penonton. Kesimpulan tersebut akan divalidasi dengan merinci bukti-bukti yang mendukung interpretasi semiotik dan dampak representasi karakter Jinx terhadap persepsi masyarakat terhadap masalah Skizofrenia.

3.7. Teknik Keabsahan Data

Metode triangulasi digunakan untuk memverifikasi validitas data penelitian (Sugiyono, 2013). Menurut (Patton, 2015), terdapat tiga jenis triangulasi yang dapat digunakan dalam penelitian, yaitu:

- a. Triangulasi Sumber, yaitu membandingkan dan memeriksa konsistensi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber data.
- b. Triangulasi Metode, yang melibatkan penggunaan beberapa metode penelitian untuk mempelajari suatu fenomena.
- c. Triangulasi Waktu, yaitu dengan mengumpulkan data pada waktu yang berbeda untuk melihat perubahan perspektif.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih triangulasi sumber, yang menurut Sugiyono dalam bukunya *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2019), dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber. Sumber-sumber ini mencakup wawancara dengan psikolog, animator, dan penonton film animasi *Arcane*. Peneliti akan melaksanakan wawancara dengan sejumlah narasumber untuk mendapatkan pandangan yang lebih luas tentang representasi karakter Jinx dan isu skizofrenia yang ditampilkan dalam film. Dengan melibatkan narasumber sebagai berikut:

Tabel 1 Tabel Tringulasi

No	Nama	Sebagai	Alasan
1	Valerie Purnomo, M.Psi.	Psikolog	Perspektifnya penting untuk memberikan analisis mendalam mengenai aspek psikologis karakter Jinx dalam <i>Arcane</i> , dan dapat membantu menghubungkan representasi animasi dengan teori psikologis.
2	Wahyu Nurul Iman (Wahyu Suntoon)	Animator	Keahliannya relevan untuk menganalisis representasi skizofrenia secara visual dan naratif, khususnya dalam animasi seperti <i>Arcane</i> .
3	Hafidz Ar Rasyid Wahid Putra	Penonton	Perspektifnya membantu memahami bagaimana audiens umum menangkap representasi skizofrenia pada karakter Jinx, serta dampak emosional dan naratif yang ditimbulkan oleh penggambaran tersebut.

Dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber ini, diharapkan peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai representasi skizofrenia pada karakter Jinx dalam film animasi tersebut.

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi umum film animasi *Arcane*

Serial animasi *Arcane*, hasil kolaborasi Riot Games dengan Fortiche Production, menghadirkan dunia Piltover dan Zaun dari *League of Legends* dengan gaya visual dan narasi yang kuat. Dipimpin oleh *co-creators* Alex Yee dan Christian Linke, serta disutradarai oleh Pascal Charrue dan Arnaud Delord, tim kreatif ini menanamkan emosi mendalam dan konflik kompleks antar karakter yang hidup dalam dunia penuh ketegangan. Riot Games dan studio animasi *Fortiche* dari Prancis bertanggung jawab untuk memproduksinya.

Cerita ini berfokus pada saudara perempuan Vi dan Jinx di dunia Riot Games, *League of Legends*. Pada perayaan ulang tahun ke-10 *League of Legends* 2019, serial TV ini diumumkan dan mulai tayang pada tanggal 7 November 2021. Kritikus memuji animasi, cerita, pembangunan dunia, urutan aksi, karakter, bobot emosional, musik, dan akting suaranya. Beberapa telah mengatakan bahwa seri itu menarik bagi penggemar *League of Legends* lama dan bahkan penonton baru yang belum pernah bermain *League of Legends*.

Alex Yee dan Christian Linke adalah pionir dari narasi dalam *League of Legends* dan sangat terlibat dalam memperkaya cerita latar belakang yang kini diwujudkan dalam *Arcane*. Yee memiliki latar belakang sebagai penulis Riot Games dan telah lama berfokus pada penceritaan karakter, terutama Jinx dan Vi. Linke, di sisi lain, adalah mantan komposer Riot yang berfokus pada pengembangan atmosfer emosional yang mendalam, menghidupkan latar belakang emosional Vi dan Jinx melalui peristiwa-peristiwa traumatis yang menyentuh.

Pascal Charrue dan Arnaud Delord, kedua sutradara ini berhasil membawa pendekatan yang inovatif dalam visualisasi animasi. Dengan pengalaman di *Fortiche Production*, mereka mengintegrasikan teknik animasi 2D dan 3D untuk menciptakan visual yang unik dan imersif, yang telah menjadi ciri khas *Arcane*. Charrue dan Delord sangat memperhatikan detail emosi wajah dan gerakan tubuh, menciptakan visual yang selaras dengan cerita yang mendalam.

Para pengisi suara:

- a. Ella Purnell sebagai Jinx
- b. Hailee Steinfeld sebagai Vi
- c. Kevin Alejandro sebagai Jayce
- d. Harry Lloyd sebagai Viktor
- e. Katie Leung sebagai Caitlyn

Para pengisi suara ini menghidupkan konflik dan pergolakan batin karakter-karakter *Arcane*, menggabungkan teknik akting suara dengan nuansa emosi yang autentik. Kombinasi suara dan animasi yang mendetail menciptakan sebuah dunia yang terasa nyata dan penuh kompleksitas, memperlihatkan perjalanan yang penuh dengan konflik, trauma, dan kesetiaan yang diuji di antara keluarga, teman, dan musuh.

Kolaborasi antara tim kreatif dan para pengisi suara menjadikan *Arcane* lebih dari sekadar serial animasi; *Arcane* menyentuh tema-tema mendalam tentang persaudaraan, pengkhianatan, dan pengorbanan, yang divisualisasikan dalam animasi yang kaya warna dan penuh emosi.

Arcane menceritakan tentang kedua saudari Vi dan Jinx yang berada di pihak yang berseberangan dalam konflik yang sedang berkembang karena bertentangan dengan keyakinan dan teknologi yang misterius. Di tengah meningkatnya kerusuhan antara orang kaya, kota utopis Piltover, dan kota kumuhnya, kaum Zaun yang tertindas. Piltover adalah kota yang makmur dan canggih, sementara Zaun berada di bawahnya, kota yang dipenuhi oleh limbah dan ketidakadilan. Kedua kota ini dipisahkan oleh perbedaan sosial dan ekonomi yang besar. Di tengah konflik ini, Jinx dan Vi memiliki cerita masa lalu yang rumit dan hubungan yang tegang, yang menjadi pusat dari narasi *Arcane*. Serial ini tidak hanya menawarkan aksi yang memukau, tetapi juga menyelidiki tema-tema seperti persaudaraan, pengkhianatan, dan kekuatan pribadi dalam menghadapi masa lalu yang kelam. Dengan animasi yang luar biasa dan narasi yang mendalam, *Arcane* menjadi salah satu serial animasi yang patut ditonton.



Gambar 3 Jinx 3D Model

Sumber: Artstation di akses pada tanggal 23 Juli 2024.

Jinx adalah salah satu karakter utama dalam serial animasi *Arcane*, yang merupakan adaptasi dari dunia permainan video populer, *League of Legends*. Serial ini dirilis di Netflix dan telah mendapat pujian luas untuk kualitas animasinya, cerita yang mendalam, dan karakter-karakter yang kompleks. Jinx, yang awalnya dikenal sebagai Powder, adalah karakter dengan latar belakang yang tragis dan perjalanan emosional yang menarik. Berikut ini adalah penjelasan mendalam mengenai tokoh Jinx dalam film *Arcane*.

Jinx, dengan nama asli Powder, adalah seorang anak yatim piatu yang tumbuh di kota bawah tanah Zaun. Ia dan kakaknya, Vi, kehilangan orang tua mereka akibat kekerasan dan ketidakadilan di kota mereka. Powder adalah seorang gadis muda yang cerdas dan berbakat dalam hal mekanika dan rekayasa. Namun, sejak kecil, Powder menunjukkan tanda-tanda ketidakstabilan emosional, yang menjadi semakin jelas seiring berjalannya waktu. Salah satu aspek paling sentral dalam pengembangan karakter Jinx adalah hubungannya dengan kakaknya, Vi. Vi selalu berusaha melindungi Powder dan memberikan dukungan emosional baginya. Namun, setelah serangkaian kejadian tragis, termasuk kematian teman-teman mereka dan perpisahan dengan Vi, Powder mulai merasa terasingkan dan dikhianati. Perasaan ini berkontribusi besar pada transformasinya menjadi Jinx, seorang kriminal yang penuh dendam dan kegilaan.



Gambar 4 Vi 3D Model

Sumber: Artstation di akses pada tanggal 23 Juli 2024(Theuillon, 2022a)

Transformasi Powder menjadi Jinx adalah inti dari perjalanan karakternya dalam *Arcane*. Setelah peristiwa tragis yang menyebabkan perpisahannya dengan Vi, Powder mengalami tekanan emosional yang luar biasa. Ia mulai merasakan perasaan bersalah, kesepian, dan kemarahan yang mendalam. Dalam keadaan ini, ia bertemu dengan Silco, seorang penjahat yang melihat potensinya dan memanipulasinya untuk menjadi alat bagi ambisinya sendiri. Silco memberikan Powder tempat dan tujuan baru, tetapi juga mendorongnya lebih dalam ke dalam kegilaan. Dengan dukungan Silco, Powder mengadopsi identitas baru sebagai Jinx. Identitas ini bukan hanya perubahan nama, tetapi juga perubahan total dalam cara pandangnya terhadap dunia. Jinx adalah personifikasi dari kekacauan dan pemberontakan, menggunakan kemampuan rekayasanya untuk menciptakan senjata yang mematikan dan menyebabkan kehancuran.



Gambar 5 Silco 3D Model

Sumber: Artstation di akses pada tanggal 23 Juli 2024(2022c)

Jinx adalah karakter yang sangat kompleks. Di satu sisi, ia adalah seorang jenius dalam hal mekanika dan teknologi, mampu menciptakan perangkat dan senjata yang luar biasa. Di sisi lain, ia adalah individu yang sangat tidak stabil secara emosional, seringkali bertindak berdasarkan impuls dan perasaan yang ekstrem. Kepribadiannya yang ceria dan penuh energi seringkali bercampur dengan tindakan yang kejam dan tanpa belas kasihan. Salah satu ciri khas Jinx adalah kegilaannya yang tampak dalam segala hal yang ia lakukan. Ia sering berbicara dengan dirinya sendiri dan dengan boneka-boneka yang ia ciptakan, menunjukkan betapa dalamnya luka psikologis yang ia alami. Namun, di balik kegilaannya, ada rasa sakit yang mendalam dan keinginan untuk diakui dan dicintai, terutama oleh Vi.

Interaksi Jinx dengan karakter lain dalam *Arcane* sangat penting untuk memahami kompleksitasnya. Hubungannya dengan Silco adalah salah satu yang paling signifikan. Silco, yang melihat Jinx sebagai alat untuk mencapai tujuannya, juga memiliki hubungan yang lebih dalam dengannya, melihat Jinx sebagai semacam pengganti anak. Sementara itu, Jinx melihat Silco sebagai figur ayah pengganti, meskipun hubungannya didasarkan pada manipulasi dan kekerasan. Hubungan Jinx dengan Vi tetap menjadi pusat dari cerita. Meskipun mereka terpisah dan berada di sisi yang berlawanan dari konflik, ada ikatan yang tak terputuskan di antara mereka. Vi, yang selalu merasa bersalah karena meninggalkan Powder, terus mencari cara untuk menyelamatkannya, sementara Jinx berjuang dengan perasaan cinta dan kebencian terhadap kakaknya.



Gambar 6 Caitlyn 3D Model

Sumber: Artstation di akses pada tanggal 23 Juli 2024(2022b)

Karakter Jinx dalam *Arcane* juga penuh dengan simbolisme. Namanya, Jinx, berarti pembawa sial atau nasib buruk, yang mencerminkan bagaimana ia merasa tentang dirinya sendiri dan pengaruhnya terhadap orang-orang di sepenelitirnya. Kegilaan dan kekacauan yang ia sebabkan mencerminkan kondisi mental dan emosionalnya yang bergejolak. Tema trauma dan kesehatan mental sangat kuat dalam penggambaran Jinx. Transformasinya dari Powder yang polos menjadi Jinx yang penuh dendam adalah cerminan dari bagaimana trauma dan rasa bersalah dapat merusak seseorang secara mendalam. Serial ini juga menyoroti bagaimana hubungan dan ikatan emosional dapat membentuk dan menghancurkan individu.

Karakter Jinx telah mendapat banyak perhatian dan pujian dari penonton dan kritikus. Banyak yang mengapresiasi kedalaman emosional dan kompleksitas yang ditampilkan oleh Jinx, yang membuatnya lebih dari sekadar penjahat satu dimensi. Penggambaran perjalanan psikologisnya dianggap sebagai salah satu yang terbaik dalam media animasi. Selain itu, Jinx juga menjadi ikon budaya populer, terutama di kalangan penggemar "League of Legends" dan *Arcane*. Karakternya yang unik dan desain visual yang mencolok membuatnya menjadi salah satu karakter yang paling dikenali dan dicintai dalam franchise tersebut.

Jinx dalam film *Arcane* adalah salah satu karakter yang paling menarik dan kompleks. Dari latar belakang tragisnya, transformasinya yang dramatis, hingga hubungan rumitnya dengan karakter lain, Jinx menawarkan wawasan mendalam tentang trauma, kesehatan mental, dan kekuatan hubungan emosional. Penggambaran Jinx dalam *Arcane* tidak hanya memperkaya cerita, tetapi juga memberikan refleksi yang kuat tentang kondisi manusia, menjadikannya salah satu karakter yang paling mengesankan dalam dunia animasi modern.

Menurut John Fiske. Dalam riset komunikasi, semiotika digunakan untuk menganalisis bagaimana tanda-tanda, simbol, dan kode-kode dalam media massa berperan dalam membentuk makna dan interpretasi audiens terhadap suatu fenomena (Vera, 2022). Penelitian ini akan menjelaskan bagaimana skizofrenia digambarkan pada karakter Jinx melalui tiga level kode menurut Fiske: level realitas, level representasi, dan level ideologi.

Penulis menggunakan episode yang memfokuskan analisis pada adegan-adegan yang menonjolkan karakter Jinx. Episode-episode ini menampilkan perubahan drastis dalam perilaku Jinx, di mana gejala skizofrenia lebih banyak terlihat, baik secara visual maupun melalui narasi.

Pendekatan semiotika John Fiske digunakan untuk memahami bagaimana makna skizofrenia dikonstruksi melalui tiga level berikut:

- a. Level Realitas: Melihat bagaimana Jinx direpresentasikan melalui kode visual dan perilaku, seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan cara berbicara. Pada level ini, fokus pada bagaimana penonton memahami perubahan psikologis Jinx melalui visualisasi skizofrenia.
- b. Level Representasi: Menganalisis teknik-teknik produksi, seperti pengambilan gambar, pencahayaan, dan penyuntingan yang menonjolkan kondisi mental Jinx. Pada level ini, elemen-elemen teknis dalam animasi digunakan untuk mengarahkan pemahaman audiens terhadap gejala skizofrenia.
- c. Level Ideologi: Mempelajari bagaimana skizofrenia sebagai penyakit mental diartikulasikan melalui representasi Jinx. Penulis akan melihat bagaimana ideologi di balik penggambaran ini berhubungan dengan pandangan sosial dan budaya terhadap gangguan mental.

Dengan menggunakan pendekatan John Fiske ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih luas mengenai bagaimana skizofrenia direpresentasikan dalam media massa, khususnya dalam film animasi *Arcane*.

Dalam seri animasi *Arcane* dari Riot Games yang diadaptasi dari permainan video "League of Legends," Jinx adalah salah satu karakter utama yang sangat kompleks. Karakter Jinx, juga dikenal sebagai Powder pada awal seri, mengalami banyak trauma yang mendalam dan menunjukkan tanda-tanda gangguan mental yang serius, termasuk yang bisa diinterpretasikan sebagai skizofrenia. Jinx adalah adik dari Vi, dan keduanya tumbuh di lingkungan yang keras dan penuh kekerasan di kota bawah tanah Zaun. Trauma masa kecil, termasuk kematian orang tuanya dan peristiwa tragis lainnya, sangat mempengaruhi kondisi mental Jinx.

Beberapa gejala yang Jinx perlihatkan dalam *Arcane* bisa dikaitkan dengan skizofrenia, seperti:

1. Halusinasi

Jinx sering mendengar suara-suara dan melihat bayangan dari masa lalunya, termasuk bayangan saudara-saudaranya yang sudah meninggal.

2. Delusi

Dia memiliki pandangan yang sangat terdistorsi tentang kenyataan dan sering kali tidak bisa membedakan antara teman dan musuh.

3. Gangguan berfikir

Skizofrenia adalah gangguan mental serius yang mempengaruhi cara seseorang berpikir, merasakan, dan berperilaku. Gejala utama meliputi halusinasi,

delusi, pemikiran yang kacau, dan perubahan perilaku yang signifikan. Penyebabnya bisa bervariasi, termasuk faktor genetik, biokimia, dan lingkungan.

Dalam konteks *Arcane*, penggambaran Jinx dengan tanda-tanda skizofrenia menambah kedalaman pada karakternya, menggambarkan dampak mendalam dari trauma dan isolasi. Paranoia adalah kondisi gangguan psikologis di mana individu memiliki persepsi keliru tentang situasi sosial di sekitarnya. Hal ini sering kali disertai dengan kesulitan untuk menerima sudut pandang atau opini dari orang lain yang berbeda (Freeman & Garety, 2000)

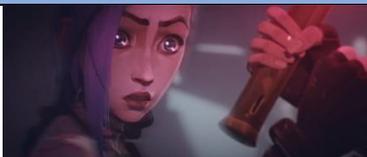
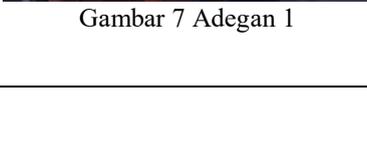
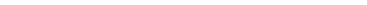
Hal ini juga memperlihatkan bagaimana lingkungan yang penuh kekerasan dan ketidakpastian dapat memperburuk kondisi mental seseorang. Dengan latar belakang ini, penonton dapat lebih memahami tindakan-tindakan Jinx dan melihatnya bukan hanya sebagai antagonis, tetapi sebagai korban dari keadaan yang tragis dan kondisi mental yang tidak stabil. Penggambaran ini menambah elemen psikologis yang kuat pada narasi *Arcane* dan memberikan perspektif yang lebih dalam mengenai dampak trauma dan gangguan mental pada seseorang.

4.2 Hasil Penelitian : Representasi Skizofrenia Pada Karakter Jinx Dalam Film Animasi *Arcane*

Pada bagian ini, peneliti akan menjawab rumusan masalah penelitian ini, yakni bagaimana karakter Jinx dalam film animasi *Arcane* direpresentasikan dalam konteks skizofrenia melalui analisis semiotika John Fiske. Peneliti telah menonton film *Arcane* secara berulang, dan mencatat adegan-adegan yang menampilkan karakter Jinx sebagai objek utama dalam penelitian ini. Sebetulnya ke 9 episode series Jinx menampilkan adegan Jinx, namun penulis hanya mengambil 8 adegan yang dianggap relevan, di mana adegan ketika Jinx mengalami skizofrenia. Pemilihan adegan ini didasarkan pada kriteria keterkaitan dengan pengalaman skizofrenia, yang menunjukkan perubahan emosi, halusinasi, dan dinamika sosial yang dialami oleh Jinx, hal ini dilakukan untuk mengungkap bagaimana skizofrenia digambarkan dalam narasi dan pengembangan karakternya.

Di bawah ini adalah adegan yang menunjukkan representasi skizofrenia karakter Jinx yang terdapat dalam film animasi *Arcane*:

Tabel 2 Adegan Jinx Berhadapan Dengan Para *Firelights*

Gambar	Audio	Visual
	Jinx: <i>Vi?</i>	<i>Close Up</i>
	Vi : <i>I can't lose you.</i>	Saat Jinx berhadapan dengan salah satu anggota kelompok bertopeng, <i>Firelights</i> , Jinx terkejut ketika dia melihat kakaknya, Vi, dibalik topeng tersebut. Hal itu memicu kenangan Jinx yang menyakitkan tentang kakaknya. Akan tetapi ternyata orang yang Jinx hadapi bukanlah Vi,
	Jinx : <i>why did you leave me?</i>	
	Vi : <i>Because you're a jinx.</i>	
	Jinx : <i>I wan't to fight.</i>	
	Vi : <i>You're not ready.</i>	

Gambar 7 Adegan 1

		melainkan anggota <i>Firelights</i> yang memiliki warna rambut yang sama seperti Vi.
Level Realitas	<p>Pada level realitas, analisis berfokus pada apa yang terlihat secara langsung dalam adegan tersebut.</p> <p>Elemen Visual: Dalam adegan ini, penggunaan close-up saat Jinx berhadapan dengan anggota <i>Firelights</i> sangat penting. <i>Close-up</i> menyoroti ekspresi wajah Jinx, yang menunjukkan ketakutan, kebingungan, dan nostalgia. Ini menciptakan kedalaman emosional yang kuat, seolah penonton dapat merasakan dampak dari pengkhianatan yang dialaminya.</p> <p>Tindakan dan Reaksi: Ketika Jinx melihat seseorang yang mirip dengan Vi, ada campuran antara harapan dan rasa sakit. Ekspresi terkejutnya menggambarkan kerentanan yang mendalam dan ketidakpastian tentang identitas orang yang dihadapinya. Ini juga menunjukkan betapa mendalamnya hubungan emosional antara Jinx dan Vi.</p>	
Level Representasi	<p>Teknik Sinematik: Penggunaan <i>close-up</i> di sini bukan hanya menyoroti emosi Jinx tetapi juga memperkuat tema hubungan saudara yang rumit. Dialog antara Jinx dan Vi, yang terpotong oleh pernyataan “<i>Because you’re a jinx,</i>” menunjukkan ketegangan yang ada. Ini menciptakan representasi kompleks dari Jinx sebagai karakter yang tidak hanya berjuang dengan identitasnya tetapi juga dengan rasa ditinggalkan oleh orang terdekatnya.</p> <p>Simbolisme: Kehadiran anggota <i>Firelights</i> yang mirip dengan Vi menambah lapisan makna. Hal ini menciptakan simbolisme yang mencerminkan bagaimana trauma dan kenangan dapat mempengaruhi persepsi seseorang. Jinx tidak hanya berhadapan dengan musuh tetapi juga dengan bayang-bayang masa lalunya.</p>	
Level Ideologi	<p>Makna Ideologis: Dialog “<i>I can’t lose you</i>” dan “<i>You’re not ready</i>” mencerminkan tema perlindungan dan pengorbanan dalam hubungan saudara. Ini mengisyaratkan bahwa Vi merasa bertanggung jawab atas Jinx dan berusaha melindunginya meskipun Jinx merasa siap untuk</p>	

	<p>menghadapi tantangan. Ini menggambarkan patriarki dalam hubungan mereka, di mana Vi mengambil posisi sebagai pelindung yang lebih kuat.</p> <p>Dialog “<i>Because you’re a jinx</i>” Jinx sebagai istilah mengacu pada seseorang yang dianggap membawa sial atau kesialan. Dalam konteks ini, pernyataan Vi kepada Jinx mencerminkan stigma yang dihadapi Jinx. Ini menunjukkan bagaimana masyarakat dapat mengkategorikan individu berdasarkan pengalaman atau perilaku mereka, menandai mereka dengan label negatif.</p> <p>Konsekuensi dari Trauma: Di sisi lain, pernyataan bahwa Jinx adalah “<i>jinx</i>” juga membawa makna negatif yang menyiratkan bahwa Jinx membawa sial dan kesedihan. Ini menunjukkan bagaimana stigma dapat membentuk identitas seseorang dalam masyarakat. Ideologi ini dapat dihubungkan dengan bagaimana individu yang dianggap berbeda atau problematik sering kali diisolasi atau dipinggirkan.</p>
--	---

Adegan Jinx saat berhadapan dengan anggota *Firelights*, yang ia sangka sebagai Vi, mencerminkan trauma mendalamnya melalui berbagai elemen semiotika John Fiske. Pada *level realitas*, close-up pada wajah Jinx menonjolkan emosi ketakutan dan kebingungannya, menguatkan kesan kerentanannya. Reaksinya, saat menyadari kekeliruan, menggambarkan betapa mendalam luka emosional akibat hubungan dengan Vi.

Pada *level representasi*, teknik close-up serta dialog seperti “*Because you’re a jinx*” menggarisbawahi ketegangan hubungan mereka. Symbolisme anggota *Firelights* menyerupai Vi memperkuat narasi bahwa trauma masa lalu terus menghantui Jinx.

Pada *level ideologi*, pernyataan Vi menciptakan wacana tentang stigma. Label “*jinx*” menggambarkan bagaimana masyarakat sering mengasingkan individu yang dianggap bermasalah. Tema patriarki muncul melalui sikap Vi yang protektif, menunjukkan dinamika kekuasaan dalam hubungan saudara mereka. Analisis ini menunjukkan representasi skizofrenia Jinx sebagai kompleks, melibatkan trauma, identitas, dan stigma sosial.

Tabel 3 Adegan Jinx Berhalusinasi Berbicara Dengan Temannya yang Sudah Mati

Gambar	Audio	Visual
 <p data-bbox="395 770 612 792">Gambar 8 Adegan 2</p>	<p data-bbox="715 300 900 331">Suara Distorsi</p> <p data-bbox="715 376 995 479"><i>Jinx: I know. Just... just some wannabe street trash.</i></p> <p data-bbox="715 524 995 591"><i>Jinx: I got confused, that's all.</i></p> <p data-bbox="715 600 995 667"><i>Jinx: Now, he thinks I'm weak.</i></p> <p data-bbox="715 712 900 743">Suara distorsi</p>	<p data-bbox="1123 300 1251 331"><i>Close Up</i></p> <p data-bbox="1027 376 1353 920">Jinx bercerita dengan teman hayalannya tentang kejadian sebelumnya di Piltover. Jinx bercerita bahwa dia kehilangan fokusnya dikarenakan Jinx berfikir telah melihat Vi ditengah-tengah pertarungan yang mengakibatkan kapal udara milik Silco terbakar. Jinx berpikir bahwa Silco akan mengangap Jinx lemah.</p>
<p data-bbox="316 927 507 958">Level Realitas</p>	<p data-bbox="715 927 1353 1070">Pada level ini, analisis difokuskan pada elemen visual dan auditori yang dapat dilihat dan didengar dalam adegan. Dalam dialog ini, beberapa elemen yang dapat diperhatikan adalah:</p> <p data-bbox="715 1115 1353 1361">Ekspresi Wajah dan Gerakan Tubuh Jinx: Close-up pada wajah Jinx menunjukkan ekspresi cemas dan bingung. Ini mencerminkan ketidakpastian dan keraguan diri yang dialaminya. Gerakan tubuhnya yang mungkin tampak gelisah atau tidak tenang juga mempertegas perasaannya.</p> <p data-bbox="715 1406 1353 1585">Suara Distorsi: Penggunaan suara distorsi menandakan keadaan mental Jinx yang kacau. Suara yang tidak jelas menciptakan suasana tegang dan menunjukkan bahwa Jinx berada dalam kondisi emosional yang tidak stabil.</p> <p data-bbox="715 1630 1353 1839">Setting: Momen ini diambil dalam konteks pertarungan di Piltover, yang berkontribusi pada ketegangan yang dirasakan Jinx. Lingkungan yang kacau menggambarkan pertempuran yang sedang berlangsung, menambah intensitas pada perasaannya.</p>	
<p data-bbox="316 1845 564 1877">Level Representasi</p>	<p data-bbox="715 1845 1353 1957">Pada level representasi, analisis difokuskan pada bagaimana elemen-elemen dalam adegan menyampaikan makna:</p>	

	<p>Dialog: Dalam dialognya, Jinx menyebut dirinya "<i>wannabe street trash</i>." Ini menunjukkan bagaimana dia memandang dirinya sendiri dan bagaimana dia merasa dipandang oleh orang lain. Kata-kata ini merefleksikan rasa rendah diri dan penilaian negatif terhadap diri sendiri.</p> <p>Penggambaran Pertarungan: Jinx kehilangan fokus karena berpikir melihat Vi, yang menunjukkan adanya hubungan emosional yang kuat antara keduanya. Ini mengindikasikan bahwa ada konflik batin yang lebih dalam yang mempengaruhi tindakan Jinx selama pertarungan. Representasi ini menggabungkan aspek persahabatan dan ketidakpastian.</p> <p>Kapal Udara yang Terbakar: Gambar kapal udara yang terbakar berfungsi sebagai simbol dari kegagalan dan konsekuensi dari kehilangan fokusnya. Ini tidak hanya menunjukkan kerusakan fisik tetapi juga kerugian emosional yang dirasakan oleh Jinx.</p>
Level Ideologi	<p>Pada level ideologi, analisis berfokus pada nilai-nilai dan keyakinan yang tercermin dalam adegan:</p> <p>Budaya Patriarki: Dialog dan konteks menunjukkan bahwa Jinx berada di dalam sistem yang seringkali meremehkan perempuan. Ketika Jinx merasa harus membuktikan dirinya, ini mencerminkan tekanan sosial bagi individu (khususnya perempuan) untuk menunjukkan kekuatan dan ketahanan di lingkungan yang keras.</p> <p>Identitas dan Kemandirian: Rasa lemah dan bingung yang dirasakan oleh Jinx juga menunjukkan perjuangan identitas. Dalam konteks ini, ada ideologi mengenai pencarian kemandirian dan pengakuan dalam dunia yang didominasi oleh laki-laki, seperti Silco dan kekuatan yang dia wakili.</p> <p>Trauma Emosional: Ketidakmampuan Jinx untuk mengendalikan emosinya menunjukkan dampak dari trauma masa lalu. Ideologi yang menyangkut kesehatan mental dan konsekuensi dari trauma dapat terlihat di sini, menekankan</p>

	perlunya pemahaman dan dukungan dalam menghadapi ketidakpastian dan rasa sakit.
--	---

Dalam adegan Jinx yang berhalusinasi berbicara dengan temannya yang sudah mati, visual dan audio mengungkapkan kompleksitas kondisi mental Jinx yang terpengaruh oleh trauma dan kebingungannya. Level realitas menyoroti ekspresi cemas Jinx dan penggunaan suara distorsi yang menambah suasana kacau, mencerminkan ketidakstabilan emosionalnya. Level representasi menggambarkan bagaimana Jinx merendahkan diri dengan menyebut dirinya “*wanna be street trash*” dan bagaimana kebingungannya terkait Vi mempengaruhi tindakannya dalam pertarungan, dengan gambar kapal udara terbakar sebagai simbol kegagalan.

Pada level ideologi, adegan ini mencerminkan budaya patriarki dan ketegangan identitas yang dihadapi Jinx sebagai seorang wanita dalam dunia yang keras. Selain itu, trauma emosional Jinx yang terungkap juga menunjukkan pentingnya pemahaman tentang dampak kesehatan mental dan dukungan yang diperlukan untuk individu yang sedang berjuang dengan rasa sakit dan ketidakpastian.

Tabel 4 Adegan Jinx Menunjukkan Cara Kerja Gemstone Kepada Boneka

Gambar	Audio	Visual
 <p>Gambar 9 Adegan 3</p>	<p><i>Jinx: It's all about these runes. They form some kind of math-y, magic-y gateway. To the realm of heebie-jeebies. And this... Turns it on.</i></p>	<p><i>.Full shot</i></p> <p><i>Medium close up</i></p> <p>Dikediaman Jinx, Jinx sedang mempelajari <i>Gemstone</i> dari buku catatan Penulisan yang dia curi. Jinx berdiskusi dengan teman bonekanya tentang cara kerja <i>Gemstone</i> tersebut.</p>
Level Realitas	<p>Deskripsi Visual: Dalam adegan ini, Jinx terlihat sedang mempelajari <i>Gemstone</i> dari buku catatan yang dicurinya. Dia berada di ruangnya yang tampak berantakan, menunjukkan ketidakstabilan dan kekacauan yang mencerminkan kepribadiannya.</p> <p>Penampilan Jinx: Gaya berpakaian Jinx, yang biasanya berwarna cerah dan eksentrik, memperkuat karakter yang tidak konvensional.</p>	

	<p>Eksresi wajahnya bisa mencerminkan kecemasan atau kegembiraan saat dia mempelajari sesuatu yang baru.</p> <p>Interaksi dengan Boneka: Diskusi Jinx dengan boneka menyoroti sifat imajinatif dan infantil dari karakternya. Ini bisa menunjukkan kebutuhan akan teman atau penghibur di tengah kesepian dan ketidakpastian yang ia rasakan.</p>
Level Representasi	<p>Teknik Sinematik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Full Shot: Memberikan gambaran keseluruhan tentang ruang di mana Jinx berada, menciptakan konteks untuk keadaan emosional dan mentalnya. • Medium Close Up: Menyoroti ekspresi Jinx, membuat penonton lebih terhubung dengan emosinya saat dia berbicara tentang rune dan <i>Gemstone</i>. Ini juga memperkuat interaksi antara Jinx dan bonekanya. <p>Dialog:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>"It's all about these runes. They form some kind of math-y, magic-y gateway. To the realm of heebie-jeebies."</i> Kalimat ini mencerminkan bagaimana Jinx memadukan logika (<i>math-y</i>) dengan elemen fantastis (<i>magic-y</i>), menunjukkan kekacauan di pikirannya. Istilah "<i>heebie-jeebies</i>" menambah nuansa ketidakpastian dan ketakutan. • Makna dalam Dialog: Jinx berbicara tentang <i>rune</i> dan <i>Gemstone</i> sebagai sesuatu yang bisa membawanya ke dunia lain, mencerminkan hasratnya untuk melarikan diri dari realitas yang menyakitkan.
Level Ideologi	<p>Makna Ideologis: Dalam konteks ini, Jinx mewakili individu yang berjuang melawan trauma dan kondisi mental yang sulit. Dia menggunakan kekuatan magis sebagai pelarian dari dunia yang penuh ketidakadilan.</p> <p>Penggambaran Kesehatan Mental: Dialog dan visual menyoroti tantangan yang dihadapi oleh Jinx, serta pencariannya akan identitas dan</p>

	kontrol atas hidupnya. Ideologi yang mendasari dapat dilihat dalam perjuangan karakter melawan stigma kesehatan mental, menggambarkan bagaimana individu dengan kondisi mental sering kali terasing dari masyarakat.
--	--

Dalam adegan Jinx yang berhalusinasi sambil mempelajari *Gemstone*, elemen visual seperti full shot dan medium close-up mengungkapkan kekacauan yang ada di ruangnya, mencerminkan ketidakstabilan mentalnya. *Level realitas* menggambarkan Jinx yang sibuk mempelajari rune dan *Gemstone* dari buku catatan yang dicurinya, dengan interaksi dengan boneka sebagai cerminan dari kebutuhan akan hiburan. *Level representasi* menyoroti dialog yang menggabungkan logika dan elemen fantastis, menggambarkan pencarian Jinx untuk pelarian dari realitas. Pada *level ideologi*, adegan ini mencerminkan perjuangan Jinx dengan kesehatan mentalnya, menggambarkan bagaimana dia terasing karena kondisi yang dihadapinya.

Tabel 5 Adegan Jinx Bertemu Dengan Vi dan Caitlyn

Gambar	Audio	Visual
 <p>Gambar 10 Adegan 4</p>	<p>Suara berbisik dan distorsi</p> <p>Jinx: <i>Shut up! I'm in no mood.</i></p> <p>Caitlyn: <i>We didn't say anything.</i></p> <p>Jinx: <i>I wasn't talking to you!</i></p>	<p><i>.Medium Shot</i></p> <p>Ketika Jinx kembali bertemu dengan Vi, Jinx melihat seorang <i>enforcer</i> bernama Caitlyn datang bersama Vi, Hal tersebut membuat Jinx meragukan Vi. Suara berbisik dan distorsi membuat Jinx marah dan menyuruh suara tersebut untuk diam. Membuat Caitlyn dan Vi terkejut karna mereka berdua tidak berbicara apa pun.</p>
Level Realitas	<p>Visual: Pada medium shot, fokus ditujukan pada Jinx, Caitlyn, dan Vi, yang menyoroti ekspresi wajah dan gerakan tubuh karakter. Jinx terlihat marah, dengan raut wajah yang tegang dan nada suara yang tinggi, menandakan ketidakstabilan emosionalnya. Penampilan Caitlyn dan Vi yang terkejut menunjukkan respons terhadap keadaan Jinx yang tidak terduga.</p> <p>Makna: Level realitas di sini mengacu pada bagaimana Jinx berinteraksi dengan lingkungan dan karakter lain. Suara berbisik dan distorsi yang terdengar hanya oleh Jinx menciptakan gambaran</p>	

	<p>tentang ketidakberdayaan dan kesepian yang dialaminya. Ini menunjukkan bahwa Jinx terjebak dalam pikirannya sendiri, menghadapi konflik internal yang kuat yang sulit dipahami oleh orang lain.</p>
Level Representasi	<p>Teknik Sinematik: Penggunaan medium shot untuk menangkap momen ini memungkinkan penonton merasakan ketegangan antara karakter. Suara berbisik yang terdengar distorsi menambah efek dramatis, menciptakan suasana tegang dan menekankan kondisi mental Jinx yang tertekan.</p> <p>Dialog: Dialog Jinx yang langsung dan defensif "Shut up! I'm in no mood." mengindikasikan bahwa ia merasa terancam dan tidak nyaman. Respons Caitlyn "We didn't say anything." menunjukkan bahwa komunikasi di antara mereka tidak berjalan dengan baik, memperlihatkan jarak emosional yang ada. Ini menciptakan perasaan kesepian pada Jinx, meskipun ada orang lain di sepenelitirnya.</p>
Level Ideologi	<p>Makna Ideologis: Pertukaran ini mencerminkan ideologi tentang kesehatan mental dan isolasi sosial. Jinx, yang terjebak dalam ketidakpastian dan suara-suara di kepalanya, merepresentasikan perjuangan individu dengan gangguan mental di dalam masyarakat yang tidak selalu memahami atau mampu berempati terhadap keadaan tersebut.</p> <p>Norma Sosial: Ketidakmampuan Vi dan Caitlyn untuk memahami apa yang dialami Jinx dapat mencerminkan norma sosial yang lebih besar di mana individu dengan gangguan mental sering kali dianggap aneh atau tidak dapat dijangkau. Jinx menjadi simbol bagi mereka yang berjuang dalam kesepian, menunjukkan bagaimana stigma terhadap kesehatan mental dapat membuat seseorang merasa terasing.</p>

Dalam adegan Jinx bertemu dengan Vi dan Caitlyn, suara berbisik dan distorsi hanya terdengar oleh Jinx, mencerminkan konflik internalnya. *Pada level realitas*, medium shot menyorot ekspresi Jinx yang marah dan tegang, memperlihatkan kondisi mentalnya yang tidak stabil. *Level representasi* menonjolkan ketegangan antara Jinx dan dua karakter lainnya, dengan dialog yang mencerminkan rasa ketidakpercayaan dan isolasi. *Pada level ideologi*, adegan ini

mengangkat tema kesehatan mental dan stigma sosial, di mana Jinx merasa terasing dan kesulitan menjalin hubungan emosional dengan orang-orang di sekitarnya.

Tabel 6 Adegan Jinx Bicara Dengan Dirinya Sendiri di Tempat Persembunyiannya

Gambar	Audio	Visual
 <p data-bbox="384 1025 620 1055">Gambar 11 Adegan 5</p>	<p data-bbox="715 405 999 472">Suara dikepala Jinx: <i>You lost her.</i></p> <p data-bbox="715 510 999 577">Jinx: <i>I didn't lose her! They took her.</i></p> <p data-bbox="715 616 999 728">Suara dikepala Jinx: <i>She cares about that enforcer, you saw it.</i></p> <p data-bbox="715 766 999 878">Jinx: <i>She was there for me! Not the enforcer.</i></p> <p data-bbox="715 916 999 1028">Suara dikepala Jinx: <i>Remember her name?</i></p> <p data-bbox="715 1066 999 1133">Jinx: <i>Why would I remember her name?</i></p> <p data-bbox="715 1171 999 1238">Jinx: <i>Well, she's just some stupid topsider!</i></p> <p data-bbox="715 1276 890 1317">Jinx: <i>Caitlyn.</i></p>	<p data-bbox="1098 405 1273 434"><i>Medium Shot</i></p> <p data-bbox="1023 472 1353 763">Sehabis pertempuran Jinx terluka dibagian paha kanannya. Sambil menanganani lukanya Jinx berbicara dengan isi kepalanya sendiri tentang bagaimana hubungan Vi dengan Caitlyn.</p>
<p data-bbox="316 1323 507 1352">Level Realitas</p>	<p data-bbox="715 1323 1353 1391">Pada level ini, peneliti melihat apa yang secara langsung disajikan dalam adegan.</p> <p data-bbox="715 1429 1353 1720">Visual: Dalam <i>medium shot</i>, Jinx terlihat terluka di paha kanannya setelah pertempuran. Kondisi fisiknya yang terluka mencerminkan bukan hanya kerugian fisik, tetapi juga ketidakstabilan emosional yang dia rasakan. Lokasi dan setting yang dipilih menyoroti suasana pasca-konflik, menciptakan atmosfer ketegangan dan kerentanan.</p> <p data-bbox="715 1758 1353 1977">Dialog: Jinx berbicara dengan dirinya sendiri, yang menggambarkan konflik internal antara perasaannya terhadap Caitlyn dan kenyataan hubungannya dengan Vi. Suara di kepalanya merefleksikan keraguan dan ketidakpastian yang dia rasakan, dengan pertanyaan yang</p>	

	<p>mengganggu mengenai hubungan mereka. Ekspresi Jinx saat menjawab suaranya sendiri menunjukkan penolakan dan kemarahan, memperlihatkan dinamika emosional yang mendalam.</p>
Level Representasi	<p>Di level ini, peneliti fokus pada bagaimana elemen sinematik membangun makna.</p> <p>Teknik Sinematik: <i>Medium shot</i> digunakan untuk menyoroti ekspresi wajah Jinx, memperlihatkan keraguan dan kemarahan dalam pandangannya. Pengambilan gambar ini membuat penonton merasa dekat dengan emosi Jinx, memungkinkan pemirsa merasakan intensitas dari konfliknya.</p> <p>Dialog dan Narasi: Dialog yang Jinx sampaikan menunjukkan perasaannya yang bercampur aduk. Pertanyaan “<i>Why would I remember her name?</i>” mencerminkan penolakan dan rasa sakitnya terhadap kehilangan. Dengan menyebut Caitlyn dengan nada meremehkan “<i>some stupid topsider</i>”, Jinx mencoba menutupi rasa cemburu dan kepedihannya. Penekanan pada nama “Caitlyn” pada akhir dialognya menunjukkan bahwa meskipun dia berusaha untuk meremehkan hubungan itu, nama tersebut tetap terpatri dalam ingatannya.</p>
Level Ideologi	<p>Level ideologi menggali makna yang lebih dalam yang mencerminkan nilai-nilai sosial dan budaya.</p> <p>Konflik Identitas: Analisis di level ini menunjukkan bagaimana Jinx berjuang dengan identitasnya sendiri. Ia merasa terasing dari dunia “<i>topsider</i>” yang diasosiasikan dengan Caitlyn, dan ini mencerminkan ketidakpuasan terhadap norma-norma yang ada dalam masyarakat mereka. Jinx mewakili karakter yang berjuang melawan stereotip dan eksklusi sosial, dengan dia sebagai “<i>outsider</i>” yang merasa terpinggirkan.</p> <p>Dinamika Hubungan: Pertentangan antara Jinx dan Caitlyn juga bisa dilihat sebagai cerminan dari konflik yang lebih besar antara dua dunia: dunia bawah (<i>Undercity</i>) dan dunia atas (<i>Topsiders</i>). Jinx, yang mewakili <i>Undercity</i>,</p>

	merasa cemburu dan marah terhadap hubungan antara Vi dan Caitlyn, yang merepresentasikan ketegangan antara kelas sosial. Ideologi yang muncul di sini berkaitan dengan bagaimana hubungan dan identitas perempuan dieksplorasi dalam konteks yang lebih luas, serta ketidakadilan sosial yang ada di masyarakat mereka.
--	---

Adegan Jinx berhalusinasi sambil menangan luka menunjukkan dinamika psikologis yang kompleks. Pada *level realitas*, medium shot menggambarkan Jinx yang terluka, berbicara dengan isi kepalanya, menyoroti kondisi emosionalnya pasca-konflik. *Level representasi* menggunakan dialog internal Jinx dan teknik sinematik untuk menonjolkan rasa cemburu dan konflik identitasnya terhadap Caitlyn dan Vi. Pada *level ideologi*, adegan ini mencerminkan perjuangan Jinx melawan pengasingan sosial, ketegangan kelas, dan ketidakadilan dalam masyarakat, serta dinamika hubungan perempuan di tengah konflik sosial yang lebih besar.

Tabel 7 Adegan Jinx Menyerang Caitlyn dan Ekko di Jembatan

Gambar	Audio	Visual
 <p>Gambar 12 Adegan 6</p>	<p>Suara distorsi</p> <p><i>Jinx: Shut up. It's just goodbye hug.</i></p> <p>Suara distorsi</p> <p><i>Jinx: She wouldn't do that. Not again.</i></p>	<p><i>Full shot.</i></p> <p><i>Close up.</i></p> <p>Jinx mengintai Vi dan Caitlyn diatas jembatan sambil berbicara dengan isi kepalanya sendiri.</p>
Level Realitas	<p>Pada level realitas, peneliti menganalisis elemen-elemen visual dan audio yang langsung terlihat dan terdengar dalam adegan tersebut.</p> <p>Visual: Dalam <i>full shot</i>, peneliti melihat Jinx berada di atas jembatan, posisi ini menggambarkan keterasingannya dan mungkin juga keinginan untuk mengawasi orang-orang di bawahnya tanpa terlibat langsung. <i>Close-up</i> pada Jinx menunjukkan ekspresi wajahnya, yang mungkin mencerminkan kecemasan atau keraguan.</p>	

	<p>Audio: Suara distorsi menambah ketegangan dalam adegan, menandakan bahwa Jinx sedang berjuang dengan pikiran dan emosinya. Dialog yang diucapkan oleh Jinx, “<i>Shut up. It’s just goodbye hug,</i>” menunjukkan penolakan terhadap perasaan yang lebih dalam terkait asumsi negatif dalam kepalanya, memperlihatkan ketidaknyamanan dan konflik internal yang dialaminya.</p>
Level Representasi	<p>Di level representasi, peneliti fokus pada bagaimana elemen-elemen sinematik membangun makna di balik apa yang ditampilkan.</p> <p>Teknik Sinematik: Pencahayaan mungkin gelap, menciptakan suasana misterius dan menegangkan. Pemilihan <i>full shot</i> memberikan konteks ruang di mana Jinx berada, sementara <i>close-up</i> memfokuskan perhatian penonton pada reaksi emosionalnya.</p> <p>Dialog: Ungkapan “<i>She wouldn’t do that. Not again.</i>” menunjukkan trauma atau pengalaman masa lalu yang menyakitkan. Hal ini menciptakan narasi bahwa ada sejarah di antara Jinx dan karakter lain, yang membentuk kepribadiannya dan perilakunya saat ini.</p>
Level Ideologi	<p>Pada level ideologi, peneliti melihat nilai-nilai atau norma-norma yang diwakili dalam adegan tersebut.</p> <p>Ideologi yang Tersirat: Ada elemen individualisme yang kuat, di mana Jinx merasa terisolasi dan mengandalkan diri sendiri dalam situasi sulit. Penolakan Jinx terhadap perasaan yang lebih dalam dan pengakuan akan pengkhianatan sebelumnya menunjukkan bagaimana trauma mempengaruhi interaksi sosialnya.</p> <p>Budaya Patriarki: Jika dilihat dari konteks lebih luas dalam <i>Arcane</i>, interaksi antara karakter perempuan seringkali dipengaruhi oleh pengalaman ketidakadilan, pengkhianatan, atau dominasi. Jinx mungkin merasa terjebak dalam sistem yang menilai nilai seorang perempuan berdasarkan hubungan dengan orang lain, yang</p>

	menambah lapisan kompleksitas dalam karakternya.
--	--

Dalam adegan Jinx menyerang Caitlyn dan Ekko di jembatan, berbagai elemen sinematik menggambarkan perjuangan internal Jinx yang semakin memuncak. Pada *level realitas*, posisi Jinx yang mengawasi dari atas jembatan menunjukkan keterasingannya, serta ketegangan emosional yang dirasakannya, diperburuk oleh suara distorsi yang mengganggu pikirannya. *Level representasi* memperlihatkan trauma Jinx terhadap hubungan masa lalunya, yang tercermin dalam dialognya yang menyatakan penolakan terhadap perasaan dan pengalaman pengkhianatan. Secara *level ideologis*, adegan ini mencerminkan isolasi individu, dan bagaimana trauma masa lalu mempengaruhi interaksi sosial serta pengaruh budaya patriarki yang sering mempengaruhi karakter perempuan dalam konteks yang lebih besar. Trauma dan pengkhianatan membentuk kepribadian Jinx yang merasa terperangkap dalam sistem yang menilai perempuan berdasarkan hubungan mereka dengan orang lain, menambah lapisan kompleksitas dalam karakternya.

Tabel 8 Adegan Jinx Ketika Sedang Melakukan Pengobatan yang Menyakitkan

Gambar	Audio	Visual
 <p data-bbox="384 1541 619 1570">Gambar 13 Adegan 7</p>	<p data-bbox="715 913 991 1099">Caitlyn dan Dokter (visualnya hanya imajinasinya) : <i>I understand this must be painful.</i></p> <p data-bbox="715 1137 831 1167">Jinx: <i>No!</i></p> <p data-bbox="715 1205 991 1317">Caitlyn dan Dokter: <i>I'm afraid it will only get worse.</i></p> <p data-bbox="715 1355 938 1384">Jinx: <i>No, no, No!</i></p>	<p data-bbox="1066 913 1305 943"><i>Medium close up.</i></p> <p data-bbox="1027 987 1342 1352">Saat sedang melakukan pengobatan yang sangat menyakitkan, Jinx melihat sosok dokter yang ada dihadapannya berubah menjadi Caitlyn yang terlihat sedang menyiksa Jinx, dan Vi yang hanya tersenyum melihatnya.</p>
<p data-bbox="316 1597 507 1626">Level Realitas</p>	<p data-bbox="715 1597 1353 1776">Deskripsi Visual: Dalam adegan ini, penggunaan medium close-up menyoroti ekspresi wajah Jinx yang penuh ketakutan dan penolakan. Fokus pada wajahnya mengungkapkan intensitas emosional dan rasa sakit yang dialaminya.</p> <p data-bbox="715 1816 1353 1995">Realitas Emosional: Jinx mengalami trauma saat menjalani pengobatan. Visualisasi dokter yang berubah menjadi Caitlyn, yang terlihat menyiksanya, menunjukkan kondisi mental Jinx yang terganggu. Vi yang tersenyum dapat</p>	

	<p>diartikan sebagai refleksi dari pengalaman traumatis Jinx yang menyebabkan persepsi realitasnya menjadi distorsi.</p> <p>Makna Denotatif: Jinx menolak kenyataan pahit yang dihadapinya pengobatan yang menyakitkan dalam bentuk imajinasi yang penuh rasa takut dan kekhawatiran terhadap orang-orang di sekelilingnya.</p>
Level Representasi	<p>Teknik Sinematik: Penggunaan <i>medium close-up</i> menciptakan kedekatan emosional dengan karakter Jinx, memperkuat rasa empati penonton terhadap penderitaannya.</p> <p>Transformasi Visual: Perubahan sosok dokter menjadi Caitlyn dan Vi menunjukkan bagaimana Jinx menginternalisasi rasa sakit dan ketakutannya. Dialog "<i>I understand this must be painful</i>" diucapkan dengan nada menenangkan, tetapi saat imajinasi berubah, karakter Caitlyn menjadi penyiksa, menunjukkan bagaimana Jinx memproyeksikan rasa sakitnya kepada orang-orang yang sangat ia benci.</p> <p>Makna Representasional: Dialog yang diucapkan oleh dokter dan Caitlyn menciptakan dualitas antara harapan dan kenyataan. Ketika mereka menyatakan bahwa rasa sakit akan semakin parah, itu menggambarkan ketidakberdayaan Jinx dalam menghadapi situasi yang sulit.</p>
Level Ideologi	<p>Dinamika Kekuasaan: Transformasi Caitlyn menjadi sosok penyiksa menyoroti hubungan kekuasaan yang rumit dalam dinamika antara Jinx dan orang-orang di sepenelitirnya. Ini menunjukkan bagaimana trauma dapat mempengaruhi persepsi individu terhadap orang lain.</p> <p>Norma Sosial: Senyuman Vi dalam konteks ini dapat diinterpretasikan sebagai ketidakpedulian terhadap penderitaan orang lain. Ini menunjukkan bahwa Jinx merasa bagaimana individu di sepenelitir Jinx mungkin tidak memahami perjuangannya, menciptakan perasaan terisolasi.</p>

Dalam adegan Jinx berhalusinasi saat melakukan pengobatan yang menyakitkan, elemen sinematik yang dominan memperlihatkan perjuangan batin

Jinx melalui suara-suara halusinasi yang mengganggu pikirannya. Penggunaan medium shot dan close-up memperlihatkan ekspresi wajahnya yang penuh penderitaan fisik dan emosional, menekankan ketegangan dan ketidaknyamanan yang ia rasakan. Dari *level realitas*, adegan ini menampilkan kenyataan fisik yang harus dihadapi Jinx, sementara *level representasi* memperlihatkan pengaruh trauma dan kesakitan mental yang membentuk pandangannya terhadap dunia dan hubungan dengan orang lain. *Level Ideologi* yang muncul adalah bagaimana gangguan mental dan trauma mendalam bisa mengisolasi seseorang, serta bagaimana individu berusaha mengatasi rasa sakit fisik dan emosional yang tak teratasi.

Tabel 9 Adegan Jinx Mengumpulkan Semua Orang yang Berpengaruh Dalam Hidupnya

Gambar	Audio	Visual
 <p data-bbox="384 1317 619 1350">Gambar 14 Adegan 8</p>	<p data-bbox="715 696 997 808">Jinx: <i>You aren't lying? You wouldn't lie to me. Not again.</i></p> <p data-bbox="715 842 997 954">Vi: <i>I'm not lying. I'm on your side. I promise.</i></p> <p data-bbox="715 987 997 1066">Suara tertawa kecil dan distorsi</p> <p data-bbox="715 1099 997 1178">Jinx: <i>Shut up! We're talking!</i></p>	<p data-bbox="1066 696 1305 730"><i>Medium close up.</i></p> <p data-bbox="1094 763 1273 797"><i>Medium shot.</i></p> <p data-bbox="1027 842 1342 1133">Jinx memastikan bahwa Vi dapat dipercaya dan tidak akan meninggalkannya lagi. Seketika Jinx menembak salah satu boneka dan berteriak agar boneka tersebut diam.</p>
<p data-bbox="316 1375 507 1408">Level Realitas</p>	<p data-bbox="715 1375 1331 1487">Pada level ini, analisis fokus pada elemen-elemen fisik dan langsung yang terlihat dalam adegan:</p> <p data-bbox="715 1525 1326 1738">Karakter dan Ekspresi: Jinx menunjukkan keraguan dan ketidakpercayaan terhadap Vi, yang dapat dilihat dari ekspresi wajahnya yang cemas dan nada suaranya yang tegang. Ini mencerminkan ketidakstabilan emosional yang dialaminya akibat pengkhianatan di masa lalu.</p> <p data-bbox="715 1783 1342 1962">Interaksi Fisik: Ketika Jinx menembak boneka, tindakan ini dapat dilihat sebagai manifestasi dari frustrasi dan keinginannya untuk mengontrol situasi. Ini mencerminkan perilaku impulsif yang sering ditunjukkan oleh Jinx.</p>	

	<p>Visual: Penggunaan <i>medium close-up</i> menekankan emosi dan ketegangan di antara karakter, sementara <i>medium shot</i> menunjukkan interaksi secara keseluruhan dalam konteks yang lebih luas, termasuk posisi dan jarak antara Jinx dan Vi.</p>
Level Representasi	<p>Pada level ini, analisis mencakup bagaimana teknik sinematik dan elemen naratif membangun makna:</p> <p>Teknik Pengambilan Gambar: <i>Medium close-up</i> memberikan fokus pada wajah Jinx, yang memperkuat kesan keraguan dan ketidakpastian yang dirasakannya. Di sisi lain, <i>medium shot</i> yang menunjukkan interaksi antara Jinx dan Vi memberi konteks pada hubungan mereka yang kompleks.</p> <p>Suara dan Distorsi: Suara tertawa kecil dan distorsi menciptakan suasana ketidakpastian dan ketegangan. Ini menunjukkan bahwa ada elemen luar yang mencoba mengganggu percakapan serius antara Jinx dan Vi, menyoroti perasaan terancam yang dialami Jinx.</p> <p>Tindakan Jinx: Tindakan Jinx menembak boneka dapat diinterpretasikan sebagai simbol dari keinginannya untuk menghentikan suara-suara yang mengganggu, baik dari luar maupun dari dalam dirinya. Ini menunjukkan konflik batin yang mendalam antara keinginan untuk percaya dan ketakutan akan pengkhianatan.</p>
Level Ideologi	<p>Pada level ini, analisis berfokus pada nilai-nilai dan norma sosial yang terkandung dalam adegan:</p> <p>Kepercayaan dan Pengkhianatan: Dialog antara Jinx dan Vi menggambarkan tema kepercayaan yang sangat penting dalam hubungan interpersonal. Jinx mencerminkan banyak orang yang mengalami trauma atau pengkhianatan, dan bagaimana mereka berjuang untuk mempercayai orang lain setelah mengalami sakit hati.</p> <p>Kekuasaan dan Kontrol: Tindakan Jinx menembak boneka juga mencerminkan keinginan untuk mengambil kembali kendali atas situasi dan</p>

	<p>emosinya. Ini bisa dipandang sebagai representasi dari bagaimana individu berusaha mengatasi kekuatan eksternal yang mengancam kesejahteraan mental mereka.</p> <p>Ketidakpastian Emosional: Keterikatan Jinx pada Vi menunjukkan bahwa meskipun ada trauma dan ketidakpercayaan, ada juga harapan akan hubungan yang lebih baik. Ideologi ini mencerminkan realitas banyak individu yang berjuang dengan kesehatan mental, di mana kepercayaan menjadi komponen yang krusial.</p>
--	--

Adegan ini menggambarkan konflik batin Jinx yang kuat, di mana keraguan dan ketidakpercayaan terhadap Vi menjadi pusat permasalahan. *Level realitas* menunjukkan ketegangan melalui ekspresi wajah Jinx dan tindakan impulsifnya, seperti menembak boneka untuk menghentikan suara-suara yang menggonggonya. *Level representasi* menunjukkan pengaruh suara distorsi dan pengambilan gambar yang mendalam terhadap pemirsa, menggambarkan kekacauan batin Jinx. Dari perspektif *level ideologi*, adegan ini mencerminkan tema besar tentang kepercayaan dan pengkhianatan, serta upaya individu untuk mengontrol dan mengatasi trauma emosional dalam hubungan interpersonal.

Berikut adalah pemaparan lebih rinci mengenai gejala-gejala yang Jinx perlihatkan dalam *Arcane*, yang dapat dikaitkan dengan skizofrenia, berdasarkan kategori yang disebutkan:

1. Halusinasi

Halusinasi adalah persepsi yang terjadi tanpa adanya rangsangan nyata pada indera yang bersangkutan (Sutinah *et al.*, 2020) Jinx sering mengalami halusinasi, baik itu halusinasi auditori maupun visual, yang memperlihatkan kenyataan yang terdistorsi oleh pikirannya yang kacau.

Contoh:

- Halusinasi Auditori: Jinx mendengar suara-suara yang berasal dari masa lalunya, termasuk suara-suara saudara-saudaranya yang sudah meninggal, seperti yang terlihat ketika dia berbicara dengan teman imajiner dan bonekanya. Suara-suara ini mengganggu jalannya kehidupan dan berpadu dengan ketegangan emosionalnya.
- Halusinasi Visual: Dalam beberapa adegan, Jinx melihat bayangan saudara-saudaranya yang sudah meninggal, atau halusinasi visual lainnya yang membuatnya sulit membedakan antara kenyataan dan fantasi. Misalnya, saat dia mengira melihat Vi, saudara perempuannya, padahal yang dia lihat adalah orang lain dengan penampilan yang serupa.

2. Delusi

Delusi adalah keyakinan yang keliru dan tetap bertahan meskipun ada bukti yang jelas bertentangan dan tidak dapat dipengaruhi oleh penalaran logis (American Psychiatric Association, 2013). Jinx sering mengalami delusi, yang membuatnya memiliki pandangan terdistorsi terhadap kenyataan, sulit untuk membedakan teman dan musuh, atau apa yang benar dan salah.

Contoh:

- Delusi Mengenai Vi: Dalam beberapa adegan, Jinx merasa sangat yakin bahwa Vi adalah ancaman baginya, bahkan ketika kenyataannya Vi adalah satu-satunya orang yang masih ia percayai. Jinx meyakini bahwa Vi, yang datang bersama Caitlyn, mungkin mengkhianatinya, meskipun Vi tidak berbuat demikian.
- Delusi tentang Keberadaan Caitlyn: Ketika Jinx melihat sosok Caitlyn di hadapannya dalam situasi yang sangat menegangkan, dia menganggap Caitlyn adalah musuh dan penyiksa, padahal Caitlyn tidak melakukan hal-hal tersebut.

3. Gangguan berfikir

Gangguan berpikir adalah kondisi di mana seseorang mengalami kesulitan dalam mengatur, menghubungkan, atau mengungkapkan pikiran mereka secara logis dan koheren. Gangguan ini sering ditemukan dalam berbagai gangguan psikologis, terutama skizofrenia dan gangguan psikotik lainnya. Paranoia adalah kondisi gangguan psikologis di mana individu memiliki persepsi keliru tentang situasi sosial di sekitarnya. Hal ini sering kali disertai dengan kesulitan untuk menerima sudut pandang atau opini dari orang lain yang berbeda (Freeman & Garety, 2000). Jinx mengalami paranoia yang sangat kuat, yang membuatnya merasa terancam oleh orang-orang di sekitarnya, bahkan orang-orang yang seharusnya dekat dengannya.

Contoh:

- Paranoia terhadap Vi dan Caitlyn: Jinx meragukan niat Vi ketika dia melihat Vi bersama Caitlyn, seorang enforcer dari Piltover. Ketika Caitlyn datang bersamanya, Jinx merasa terancam dan mulai meragukan kesetiaan Vi, bahkan terdistorsi oleh suara-suara dalam kepalanya yang menyuruhnya untuk berhati-hati terhadap orang-orang tersebut.
- Paranoia terhadap *Firelights*: Saat Jinx berhadapan dengan *Firelights* dan melihat seseorang yang tampak seperti Vi di balik topeng, Jinx terperangkap dalam ketakutannya dan mulai merasa bahwa semua orang yang dia kenal atau percayai mungkin merupakan ancaman.

Secara keseluruhan, Jinx dalam *Arcane* menampilkan gejala-gejala yang sangat kuat terkait dengan skizofrenia, yang mencakup halusinasi, paranoia, perilaku tidak stabil, dan delusi. Hal ini menjelaskan perilaku yang tampak kacau dan sering tidak terduga dari karakternya, menciptakan sebuah gambaran mendalam tentang seseorang yang sedang bergumul dengan gangguan mental berat di tengah kehidupan yang penuh kekerasan dan trauma.

Analisis ini memperlihatkan bahwa representasi Jinx tidak hanya sebagai karakter fiktif, tetapi juga sebagai gambaran dari tantangan yang dihadapi oleh banyak individu dengan gangguan mental. Melalui karakter ini, *Arcane* memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana skizofrenia memengaruhi cara individu berinteraksi dengan dunia dan orang-orang di sekelilingnya, menyoroti pentingnya pemahaman, dukungan, dan empati dalam menghadapi isu kesehatan mental.

4.3 Triangulasi

Dalam pengantar bab triangulasi ini, Penulis akan menggunakan pendekatan triangulasi sumber untuk melengkapi analisis yang telah dilakukan sebelumnya dengan menggunakan teori Roland Barthes dalam film animasi *Arcane*. Pendekatan triangulasi sumber ini akan melibatkan wawancara dengan beberapa narasumber yang dipilih secara hati-hati untuk memberikan perspektif tambahan dan memperkuat temuan yang telah ditemukan dalam analisis sebelumnya.

Triangulasi sumber adalah metodologi Penulisan yang menggunakan beberapa sumber data untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan Penulisan. Dalam konteks Penulisan ini, narasumber dipilih berdasarkan keahlian dan pengalaman mereka yang dapat memberikan pandangan yang beragam terkait dengan topik yang diteliti. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif dan mendalam tentang representasi skizofrenia pada karakter Jinx dalam film animasi *Arcane*.

Wawancara dengan narasumber akan difokuskan pada pandangan mereka tentang bagaimana karakter Jinx direpresentasikan dalam konteks kondisi skizofrenia, serta bagaimana representasi ini dapat memengaruhi persepsi penonton terhadap gangguan mental tersebut. Dengan menggunakan pendekatan triangulasi sumber ini, Penulis berharap dapat memperdalam analisis tentang kompleksitas karakter Jinx dalam film animasi *Arcane*, serta memberikan kontribusi yang signifikan bagi Penulisan ini secara keseluruhan.

Menurut **Valerrie Purnomo** seorang Psikolog. Skizofrenia adalah kondisi di mana seseorang dapat mengalami pemisahan dari realitasnya sendiri, yang tercermin dalam delusi dan halusinasi. Dia menjelaskan,

"Skizofrenia itu seperti seseorang lepas dari realitasnya sendiri, baik dari persepsi maupun pemikiran. Hal ini dapat mempengaruhi perilaku mereka secara signifikan, dari yang dianggap aneh hingga potensial membahayakan diri sendiri atau orang lain."

Valerrie Purnomo juga mengomentari tentang representasi skizofrenia dalam media massa, seperti film dan animasi. Dia menyatakan,

"A Beautiful Mind merupakan salah satu contoh representasi yang cukup representatif. Namun, banyak aspek dari skizofrenia, seperti ngomongnya ngalor-ngidur atau negatif emosi, tidak selalu terwakili dengan baik dalam media."

Ketika ditanya mengenai karakter Jinx dalam *Arcane*, **Valerrie Purnomo** berpendapat bahwa ada gejala skizofrenia yang diperlihatkan, terutama terkait dengan halusinasi auditori. Namun, dia menegaskan bahwa Jinx lebih cenderung mewakili PTSD dengan psikotropia daripada skizofrenia secara murni.

"Karakter Jinx menunjukkan halusinasi dan ilusi yang muncul sebagai respons terhadap trauma yang dialaminya,

seperti kehilangan yang mendalam dan perasaan ditinggalkan."

Valerrie Purnomo menggambarkan peran psikolog dalam membantu individu yang merasa terhubung dengan karakter seperti Jinx. Dia menjelaskan,

"Psikolog dapat membantu mengidentifikasi dan menangani pemikiran delusional atau kompulsif yang kuat, serta menyadari perbedaan antara kenyataan dan ilusi yang dialami individu."

Terakhir, **Valerrie Purnomo** berbicara tentang potensi edukatif dalam representasi skizofrenia dalam media massa. Menurutnya,

"Film animasi seperti 'Arcane' memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang kepala dan kondisi mental yang kompleks. Dengan visual dan naratif yang kuat, animasi bisa membawa penonton ke dalam pengalaman psikologis karakter seperti Jinx, yang mungkin sulit dipahami secara langsung oleh banyak orang."

Wahyu Nurul Iman, seorang animator profesional yang memiliki pengalaman dalam menciptakan karakter animasi yang kompleks, turut berpendapat bahwa penggambaran karakter dengan latar belakang psikologis membutuhkan keseimbangan antara elemen visual dan narasi. Wahyu mengatakan,

"Tantangan utama adalah menjaga agar penggambaran karakter tetap realistis dan penuh empati. Sebagai animator, kita perlu memahami bagaimana ekspresi wajah dan gerak tubuh karakter tersebut dalam situasi yang kompleks."

Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses kreatif, **Wahyu Nurul Iman** memperhatikan elemen detail seperti ekspresi dan bahasa tubuh agar karakter terlihat autentik dan dapat menggambarkan kondisi psikologis dengan tepat. Lebih lanjut, Wahyu juga menjelaskan pentingnya penggunaan elemen warna dalam menggambarkan kondisi mental karakter. Ia mengatakan,

"Warna dan desain karakter memiliki peran penting dalam menyampaikan emosi dan kondisi psikologis. Misalnya, warna merah sering diasosiasikan dengan emosi kuat seperti cinta atau kemarahan, sementara warna biru memberikan kesan tenang atau sedih."

Pernyataan ini mendukung interpretasi bahwa penggunaan elemen visual secara strategis membantu penonton memahami kondisi mental karakter, terutama ketika mereka berada dalam situasi emosional yang intens. Misalnya, karakter Jinx dalam animasi *Arcane* menggunakan warna-warna gelap untuk mengekspresikan kompleksitas psikologisnya.

Menurut **Wahyu Nurul Iman**, inspirasi kreatifnya dalam menciptakan karakter yang kompleks berasal dari karya-karya Studio Ghibli, yang juga sangat memperhatikan kedalaman emosi dan latar belakang psikologis setiap karakternya. Wahyu mengatakan,

“Setiap karakter dalam film [Studio Ghibli] memiliki kedalaman yang luar biasa... karakter-karakter dalam Ghibli biasanya memiliki keunikan tersendiri, baik dari segi sifat maupun latar belakang psikologis.”

Pendekatan **Wahyu Nurul Iman** ini menggarisbawahi pentingnya riset dan pemahaman mendalam tentang aspek emosional karakter, serta sensitivitas terhadap kondisi psikologis yang digambarkan, agar animasi dapat menyajikan karakter yang mendalam dan memengaruhi persepsi penonton secara emosional.

Sedangkan menurut **Hafidz Ar Rasyid Wahid Putra** yakni seorang penonton film animasi *Arcane*, karakter dalam *Arcane* memiliki kedalaman emosional yang mempengaruhi pandangan penonton terhadap mereka. Dia menyatakan,

"Dalam film ini, kualitas animasinya sangat menarik ya dibalut dengan efek-efek kaya ledakan partikel-partikelnya baguslah gitu terus dari segi cerita juga plotnya bagus pelan gitu jadi bener-bener dari nol dibangun karakter itu kayak masing-masing karakter itu dibangun dari nol sampai bener-bener Wah keren banget pokoknya."

Ini menunjukkan bahwa penonton mengapresiasi cara *Arcane* membangun karakter dengan mendalam, yang membuat karakter-karakternya tampak autentik dan terhubung dengan pengalaman manusia universal. **Hafidz Ar Rasyid Wahid Putra** juga mengomentari karakter Jinx, mengatakan,

"Jinx tuh kaya masih butuh seseorang buat ngebantu dia gitu buat meluruskan pikirannya gitu semenjak waktu insiden pada keluarganya pada meninggal tuh terus ditinggalin sama kakaknya itu kayak dia bener-bener kaya nggak punya pendirian gitu nggak ada bimbingan dari orang yang dekat lah gitu, salah juga sebenarnya sih Kakaknya disitu ninggalin, padahal dia cuma butuh bimbingan karena dia enggak ada yang bisa membimbing lagi enggak ada arah gitu buat dia ke jalur yang benar tuh enggak ada gitu itu sih yang sangat disayangkan."

Hal ini menunjukkan kompleksitas karakter Jinx dalam menghadapi tantangan mental dan emosional setelah kehilangan orang-orang yang dekat dengannya, yang memungkinkan penonton untuk merasa empati terhadap perjalanan dan pertumbuhannya dalam cerita. Ketika ditanya tentang kesehatan mental Jinx, **Hafidz Ar Rasyid Wahid Putra** menyatakan,

"Memiliki kesehatan mental iya, karena tragedi tragis yang ngebuat temen-temennya meninggal terus I salahkan juga sama kakaknya si Vi akhirnya dia kayak gitu mulai itu kesehatan mentalnya mulai kelihatan tuh. Terus yang Jinx sesudah di adopsi si Silco itu udah mulai gila itu kayak ngobrol sama dirinya sendiri lah gitu temen khayalan istilahnya."

Menyoroti bagaimana *Arcane* mengeksplorasi tema kesehatan mental melalui karakter-karakternya, menunjukkan kompleksitas dan dampaknya pada penonton dalam memahami isu-isu ini secara lebih dalam. Kesimpulan triangulasi dari ketiga wawancara ini menunjukkan bahwa *Arcane* berhasil memadukan kualitas animasi yang menarik dengan narasi yang kompleks dan karakter-karakter yang memikat secara emosional. Penggambaran kompleksitas Jinx yang menghadapi masalah kesehatan mental memberikan kedalaman pada cerita, menarik perhatian penonton dengan berbagai aspek yang menyentuh secara emosional dan intelektual. Ini menunjukkan bahwa film *Arcane* tidak hanya berhasil sebagai karya visual yang menghibur, tetapi juga sebagai naratif yang menggali tema-tema sosial dan psikologis dengan cara yang mendalam, membangun kompleksitas karakter yang membuat penonton terlibat secara mendalam dalam cerita yang dipaparkan.

Dalam keseluruhan triangulasi ini, pendekatan John Fiske membantu peneliti memahami bahwa karakter-karakter dalam *Arcane*, terutama Jinx, tidak hanya sebagai individu dalam narasi, tetapi juga sebagai simbol yang memuat makna lebih dalam melalui dua tingkat interpretasi: Denotasi dan Konotasi. Melalui analisis semiotik Fiske, peneliti dapat melihat bahwa representasi Jinx pada level Denotatif menggambarkan sosok yang terjebak dalam pergolakan mental dan emosional, yang secara visual ditunjukkan melalui animasi yang detail dan aksi-aksi penuh konflik. Namun, pada tingkat Konotatif, Jinx melambangkan isu yang lebih luas, yakni kesehatan mental dan trauma, yang terhubung dengan pengalaman dan persepsi penonton berdasarkan latar belakang sosial dan budaya mereka.

Fiske menekankan bahwa penonton secara aktif membentuk makna dari tanda-tanda yang mereka lihat, dan dalam hal ini, penonton menginterpretasi karakter Jinx tidak hanya sebagai seseorang yang berjuang melawan gangguan mental, tetapi juga sebagai simbol dari ketidakseimbangan identitas dan moralitas. Dengan demikian, pendekatan Fiske memungkinkan peneliti untuk melihat bahwa *Arcane* tidak hanya sukses di permukaan sebagai karya animasi yang memikat secara visual, tetapi juga dalam menyampaikan pesan-pesan yang lebih dalam terkait isu-isu sosial seperti trauma dan perjuangan psikologis.

Triangulasi dari wawancara yang dilakukan memperkuat bahwa *Arcane* mampu memanfaatkan kekuatan tanda-tanda ini untuk menciptakan pengalaman yang kompleks bagi penonton. Narasi dan karakter Jinx, dalam kerangka Denotasi dan Konotasi, menunjukkan bahwa film ini bukan hanya hiburan, tetapi juga refleksi atas persoalan psikologis dan sosial yang dapat memicu diskusi lebih luas di masyarakat.

BAB 5 PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam penelitian ini, penulis telah mengeksplorasi representasi skizofrenia pada karakter Jinx dalam film animasi *Arcane* dengan menggunakan pendekatan triangulasi sumber untuk memperkuat analisis yang dilakukan. Melalui wawancara dengan narasumber yang beragam, termasuk seorang psikolog dan penonton film, penulis memperoleh berbagai perspektif yang mendalam mengenai bagaimana karakter Jinx direpresentasikan dan dampaknya terhadap persepsi penonton mengenai gangguan mental.

Melalui analisis terhadap pandangan Valerrie Purnomo, seorang psikolog, dapat dilihat bahwa Jinx mencerminkan gejala-gejala yang berhubungan dengan skizofrenia, seperti halusinasi auditori, namun juga dapat dipahami sebagai manifestasi dari PTSD yang muncul akibat trauma emosional yang mendalam. Hal ini menunjukkan kompleksitas karakter Jinx yang tidak hanya terjebak dalam gangguan mental, tetapi juga berjuang menghadapi trauma dan kehilangan yang membentuk identitasnya.

Halusinasi yang dialami oleh Jinx terlihat jelas dalam adegan ketika Jinx berbicara dengan teman-temannya yang telah meninggal, seperti Mylo dan Claggor. Dialog khayalan ini tidak hanya menggambarkan rasa bersalah yang mendalam tetapi juga menunjukkan bagaimana trauma emosional memengaruhi realitasnya. Salah satu adegan yang mencolok adalah ketika Jinx berhalusinasi menunjukkan *Gemstone* kepada teman-temannya yang sudah meninggal, sebuah momen yang mencerminkan kerinduannya akan masa lalu, meskipun ia sadar masa itu tak dapat kembali.

Selain itu, paranoid dan ketidakstabilan emosional Jinx digambarkan dalam berbagai situasi konflik. Ketika bertemu dengan *Firelights*, ia menunjukkan ketakutan dan curiga terhadap orang-orang di sekitarnya. Konflik internal ini menjadi lebih intens saat Jinx berhadapan dengan Vi dan Caitlyn. Pertemuan tersebut memicu berbagai emosi cemburu, marah, dan kerinduan yang menciptakan dinamika kompleks dalam dirinya. Reaksi impulsif Jinx terhadap ancaman, seperti ketika ia menyerang Caitlyn dan Ekko di jembatan, menunjukkan bagaimana paranoid dan delusi mengontrol tindakannya.

Animasi *Arcane* juga menggunakan efek visual untuk menggambarkan gejala skizofrenia secara subtil namun efektif. Melalui ekspresi wajah dan gerakan tubuh Jinx, emosi dan gejolak batinnya terlihat nyata. Hal ini, seperti yang dijelaskan oleh Wahyu Nurul Iman, seorang animator, menunjukkan bagaimana detail animasi dapat memengaruhi persepsi penonton terhadap kondisi mental seorang karakter. Misalnya, warna-warna gelap dan kontras tajam selama adegan halusinasi menciptakan suasana psikologis yang intens dan menegangkan.

Namun, selain merepresentasikan kondisi mental Jinx, *Arcane* juga menyentuh aspek sosial yang relevan, seperti pentingnya dukungan dari orang-orang terdekat. Hafidz Ar Rasyid Wahid Putra, seorang penonton, menyoroti bahwa perjalanan Jinx mencerminkan isolasi emosional yang memperburuk kondisinya. Dengan kehilangan dukungan sosial, Jinx terjebak dalam lingkaran trauma yang sulit ia lepaskan.

Secara keseluruhan, *Arcane* menghadirkan narasi yang kompleks tentang skizofrenia melalui karakter Jinx. Dengan memanfaatkan elemen visual, naratif,

dan analisis mendalam, serial ini tidak hanya menjadi hiburan tetapi juga membuka diskusi mengenai kesehatan mental, trauma, dan empati. Berdasarkan penelitian, representasi skizofrenia pada Jinx ditampilkan melalui tanda-tanda semiotika John Fiske pada tiga tingkat. **Pada level realitas**, Jinx menunjukkan gejala seperti halusinasi dan paranoid. **Pada level representasi**, animasi menggambarkan trauma dan konflik mental. **Pada level ideologi**, karakter ini menantang stigma kesehatan mental, mendorong pemahaman yang lebih mendalam.

5.2. Saran

Studi ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana karakterisasi skizofrenia pada karakter Jinx dalam animasi *Arcane* dapat diinterpretasikan melalui kerangka semiotika John Fiske. Berikut beberapa saran untuk pengembangan penulisan mendatang:

1. Disarankan untuk melakukan penulisan lebih lanjut yang mendalam tentang representasi penyakit mental dalam animasi. Fokuskan pada studi komparatif antara karakter-karakter dalam animasi lain yang menghadirkan tantangan psikologis serupa dengan cara yang berbeda. Hal ini dapat memberikan perspektif yang lebih luas mengenai bagaimana media animasi menangani isu kesehatan mental.
2. Mengingat animasi sering menjadi medium populer bagi berbagai kalangan usia, penting untuk mendorong penggunaan representasi yang akurat dan sensitif terhadap isu-isu kesehatan mental. Hal ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat tentang masalah ini serta mengurangi stigma yang melekat pada penyakit mental.
3. Memanfaatkan animasi sebagai alat untuk menghasilkan konten edukasi tentang kesehatan mental bagi berbagai kelompok usia. Ini dapat membantu meningkatkan literasi kesehatan mental dan memberikan dukungan kepada individu yang memerlukannya. Edukasi yang tepat dapat menjadi langkah penting dalam mengurangi stigma dan meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap kesehatan mental.

Dengan mengadopsi saran-saran ini, diharapkan representasi karakter dalam media animasi, khususnya dalam konteks penyakit mental seperti skizofrenia, dapat lebih berdaya guna dan mendalam, memberikan dampak positif bagi penonton serta membuka jalan bagi pembelajaran dan pemahaman yang lebih baik tentang kesehatan mental di masyarakat

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). *DIAGNOSTIC AND STATISTICAL MANUAL OF MENTAL DISORDERS* (5th ed.).
- Blackford, M. (2024, June). *10 More Accurate Depictions of Schizophrenia in Hollywood*. FHEHealth. <https://fherehab.com/learning/accurate-schizophrenia-movies>
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2013). Film Art : An Introduction. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Fiske, J. (2018). *PENGANTAR ILMU KOMUNIKASI EDISI KETIGA* (5th ed.). RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Fitrikasari, A., & Kartikasari, L. (2022). *Buku Ajar Skizofrenia*.
- Freeman, D., & Garety, P. A. (2000). Comments on the content of persecutory delusions: Does the definition need clarification? In *British Journal of Clinical Psychology* (Vol. 39).
- Granet, T. (2022, January 13). *ARCANE - Jinx - Modeling & Texturing*. Riot Games. <https://www.artstation.com/artwork/X1aWVw>
- Internasional Design School. (2023, July 6). *Jenis Karakter dalam Film: Bukan Cuma Protagonis-Antagonis*. <https://idseducation.com/jenis-karakter-dalam-film/>
- Jampel, I. N., Sudhita, I. W., & Suartama, I. K. (2016). *Komunikasi Massa*.
- McFadden, J. (2016). *Understanding Media and Culture: An Introduction to Mass Communication*.
- Mudjiono, Y. (2011). Kajian Semiotika Dalam Film. In *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 1, Issue 1).
- Nasional Institute of Mental Health. (2023). *Schizophrenia*. <https://www.nimh.nih.gov/health/topics/schizophrenia>
- Panuju, R. (2019). *Film Sebagai Gejala Komunikasi Massa*.
- Patton, Q. M. (2015). *Qualitative Research & Evaluation Methods (Fourth Editon)* (4th ed.).
- Pohan, D. D., & Fitria, S. U. (2021). JENIS JENIS KOMUNIKASI. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2(3). <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss>
- Pratama, D., & Ardoni. (2018). *PEMBUATAN FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN LITERASI BAGI ANAK SEKOLAH DASAR*.
- Purnama, S. Y. (2019, October). *5 Film yang Hadirkan Karakter Penderita Gangguan Mental*. Kumparan. <https://kumparan.com/kumparanhits/5-film-yang-hadirkan-karakter-penderita-gangguan-mental-1s4BY4AMUt8/full>
- Rachman, R. (2020). *Representasi Dalam Film*.
- Rizal, M. (2014). *PENGARUH MENONTON FILM 5 CM TERHADAP MOTIVASI KUNJUNGAN WISATA KE GUNUNG SEMERU*.
- Sholihat, F. (2019). *MASS COMMUNICATION*.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF* (19th ed.). ALFABETA, CV.
- Sutinah, S., Harkomah, I., & Saswati, N. (2020). TERAPI AKTIVITAS KELOMPOK STIMULASI PERSEPSI SENSORI (HALUSINASI) PADA KLIEN HALUSINASI DI RUMAH SAKIT JIWA PROVINSI JAMBI.

- Jurnal Pengabdian Masyarakat Dalam Kesehatan*, 2(2), 29.
<https://doi.org/10.20473/jpmk.v2i2.19972>
- Syarifuddin, M., & Alfari, L. (2023). *Representasi Pengetahuan*.
<https://www.researchgate.net/publication/370583831>
- Theuillon, C. (2022a, January 8). *ARCANE - Vi - Texturing*. Riot Games.
<https://www.artstation.com/artwork/b505vm>
- Theuillon, C. (2022b, January 13). *ARCANE - Caitlyn - Texturing*. Riot Games.
<https://www.artstation.com/artwork/aGy4zz>
- Theuillon, C. (2022c, January 26). *ARCANE - Silco - Texturing*. Riot Games.
<https://www.artstation.com/artwork/X1PKwy>
- Vera, N. (2022). *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Ghalia Indonesia.
- Wibowo, W., Seto, I., Praktis, A., Penelitian, B., & Komunikasi, S. (2013).
Semiotika Komunikasi Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi Edisi 2. <http://www.mitrawacanamedia.com>
- Widyantara, G. (2021, November 12). *Daftar champions League of Legends di Arcane dan di episode berapa mereka muncul*. ONE Esport.
<https://www.oneesports.id/lol/champions-league-of-legends-arcane/>
- Yasa, G., & Santosa, N. (2018). Film Animasi Berbasis Budaya. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip Wawancara dengan Ahli Psikologis



Narasumber : Valerie Purnomo M.Psi.,e

Profesi : Psikolog

Waktu : 15 Juni 2024

Penulis : **Apa definisi umum dari skizofrenia dan apa saja gejala utamanya? Kemudian bagaimana skizofrenia memengaruhi kehidupan sehari-hari seseorang?**

Narasumber : Oke, jadi kalau skizofrenia itu memang apa ya, mungkin bahasa gampangnya adalah dia lepas ya dari realitanya sebenarnya gitu. Baik dari persepsinya, baik dari pemikirannya juga gitu. Dan persepsi dan pemikiran itu kemudian ngefek ke perilakunya juga gitu. Nah perilakunya itu yang bagi mungkin ya lingkungan sosial gitu, itu menjadi sesuatu yang menyimpang. Sesuatu yang di luar norma gitu, dan biasanya ya kadang tuh ada yang mungkin spektrumnya cuma aneh gitu ya, cuma weird gitu doang. Tapi ada juga yang mungkin kalau spektrumnya itu yang sudah at the end of the other spectrum itu udah mungkin membahayakan. Baik membahayakan, Bagi diri sendiri terutama dan juga membahayakan orang lain gitu kan. Nah kalau untuk skizofrenia sendiri, kalau menurut BSM ya, itu tuh paling utama kejalannya tuh ada lima, dan biasanya yang paling prominent untuk kejalannya itu ada tiga lah. Pertama itu ada delusi gitu ya. Delusi itu ada satu pemikiran yang dia sangat mengksesikan pikiran tersebut. Karena pikiran tersebut tuh sebenarnya kebenaran dan kenyataannya itu, itu dipertanyakan gitu ya. Jadi belum sepenuhnya benar, tapi ya belum sepenuhnya salah. Cuma untuk orang yang mengalami delusi itu, itu udah jadi pake media. Dia udah sangat-sangat menyatakan kalau itu benar, dan walaupun ada bukti di luar

diri dia yang menunjukkan kalau itu sebenarnya salah, atau misalnya ada orang lain yang kasih tau kalau itu salah, dia tetap ketah kalau itu benar. Itu delusi, itu satu. Terus yang kedua ada halusinasi ya. Halusinasi. Halusinasi itu ya mungkin cukup common orang-orang tau gitu kalau misalnya dari media film, media bacaan, atau media game gitu ya. Melihat sesuatu yang sebenarnya gak ada gitu. Atau mendengar sesuatu yang sebenarnya gak ada sumbernya juga gitu ya untuk suaranya gitu kan. Dan atau kadang ada juga yang merasakan. Jadi kayak sensasi di tubuh gitu ya. Jadi kalau gak salah dulu tuh aku pernah dengar cerita dia kayak merasakan ada serangga. Jadi kayak dia ngerasain kalau di singinya gitu ya, di bawah tangannya itu kayak ada serangga gerak gitu. Itu salah satu kejalan yang bisa menunjukkan kalau dia mengalami psikopatiknya. Masih ada hal-hal lain yang perlu dikonsider gitu. Jadi itu salah satu bentuk halusinasi lah ya. Gitu. Gitu. Terus pokoknya semua. Itu adalah sensasi gitu. Kayak misalnya dia bisa aja mungkin mencium gitu ya. Atau gitu. Tapi biasanya orang-orang yang paling mudah gitu ya. Mudah buat nangkap mungkin orang awam ya. Melihat sesuatu yang sebenarnya gak ada. Sama mendengar sesuatu yang sebenarnya gak ada sumbernya juga gitu. Walau kadang kalau di budaya-budaya tertentu yang merasainya itu sebagai satu hal mistis. Dibanding satu gangguan psikologis gitu ya. Gitu. Terus yang ketiga itu adalah cara bicara. Jadi cara bicaranya itu sangat tidak beraturan. Ngomongnya itu akan ngalor-ngidur. Kadang peneliti ngomong ngalor-ngidur ya. Ngalor-ngidur yang mungkin orang awam mikirkan itu lebih ke arah. Peneliti baru dapat ngomong topik satu gitu. Topik A. Habis itu karena menyangkut topik B. Ya peneliti ngomongin topik B, topik C, topik D. Sampai kemanapun gitu-gitu kan. Nah kalau misalnya untuk gejala yang masuk psizofrenia. Ngalor-ngidurnya se-ngalor-ngidur itu. Jadi misalnya ini sekarang ya aku lagi ngomongin. Misalnya kayak si Jinx dari Archane gitu ya. Habis itu ya tiba-tiba dia ngomongin. Bapak saya meninggal 200 tahun yang lalu. Misalnya yang ngomongin itu gitu. Ekstrimnya kayak gitu. Itu kan sama-sama sebenarnya gak ada hubungannya ya. Kayak apa sih hubungannya Jinx atau gimana gitu. Dan bukan tipikal yang misalnya. Oh iya kayak misalnya ngomongin Jinx. Kayak iya gue jadi inget gitu temen gue juga ada yang kayak ngalamin. Itu kan masih ada ya. Bukan enak. Kalau misalnya sama orang yang. Dengan gejala psizofrenia itu. Salah satunya adalah seperti itu. Bener-bener se-gak nyambung itu. Bahkan dalam satu kalimat itu. Dia bisa udah ngomongin abis jadi bener-bener gak pake rem gitu lah ya. Itu yang keempat itu adalah katatonic ya. Katatonic itu adalah. Dia itu. Apa

namanya. Dia itu diem. Katatonic itu kan dia diem. Kayak bener-bener diem. Sediem. Sediemnya. Tapi itu bisa sampai berjam-jam. Misalnya ya. Ada yang katatonic kayak ngangkat tangan kayak gini. Tapi dia akan stay dengan ngangkat tangan kayak gini. Itu 3 jam. 5 jam. Kadang kalau peneliti minta turuin aja dia entah dia gak mau. Atau. Tapi akan beritanya naik. Itu katatonic. Terus yang kelima adalah negative affection gitu ya. Negative emotion gitu. Affection emotion gitu. Itu adalah. Yang dia tuh slap data. Mungkin kalau aku ngomong kayak gini kan masih ada nadanya. Mungkin dari muka juga masih ada ya kelihatan ekspresi segala macam gitu. Kalau dia ngomong apapun dia akan data. Dia akan data ke segala macam gitu gitu. Dia ngomong. waktu itu apa misalnya ya peneliti minta dia menceritakan pengalaman yang menurut dia menyenangkan. Tapi ekspresinya gak kelihatan, jadi gak kelihatan mata berbinar-binar. Itu lima yang paling utama gitu ya. Di terus-terus ditambah-tambah lagi yang pasti adalah dia sudah mengganggu di kehidupan sehari-hari. Sampai dia tidak fungsional lah ya tidak berfungsi sehari-hari itu tuh sulit untuk berfungsi. Entah dia gak sekolah apa harusnya dia sekolah tapi dia gak sekolah harusnya dia kerja dia tidak pas dia harus dia menentukan kegiatan apa. Itu dia tidak melakukan gitu. Dan juga yang tadi mungkin ya sudah entah kalau dari satu spektrum yang ekstrim itu ada yang melukai diri sendiri atau bisa melukai orang lain juga. Itu kalau dari detail di misalnya di DSM ya. Namanya DSM 5 gitu. Kalau kamu taris mau coba lebih detailnya ya terkait gejala sejauh frame. Dan peneliti review peneliti ya apa sih. Sampai orang bisa dapat gejala sejauh frame. Itu kamu bisa lihat gitu. Jadi salah satunya juga yang terakhir adalah gejala-gejala ini udah di ngalaminya tuh 6 bulan. Biasanya gitu. Kalau dalam 6 bulan terjadi gejala-gejala ini secara rutin secara intensif. Nah itu boleh peneliti consider sebuah apa satu klien ini satu pasien ini mungkin memiliki gejala-gejala. Kayak gitu biasanya.

Penulis : **Seberapa akuratkah representasi skizofrenia dalam media massa seperti film dan animasi menurut pengalaman Anda?**

Narasumber : Kalau film yang memang mengangkat sesuai karakter skizofrenia itu judulnya *A Beautiful Mind* ya. yang mainin itu si Robin Williams. *A Beautiful Mind* itu dia memang mengangkat cerita terkait satu profesor matematika yang memang dia mengalami skizofrenia. Nah kalau representasi seperti itu ya cukup representatif gitu ya. Cukup menggambarkan. beberapa gejala psikokrenia yang memang ditunjukkan gitu. Yaitu menunjukkan itu, menunjukkan

dampak kekelisahannya, menunjukkan dampak dari obat yang harus dikonsumsi gitu ya untuk mengelola gejala-gejala Skizofrenia dia, itu bagus digambarkan di situ. Kalau untuk yang beberapa yang lain, menurut saya ya, mostly secara umum nih, mungkin mereka cukup mampu menggambarkan terkait halusinasi terutama ya. Halusinasi visual, halusinasi auditori, itu tuh mungkin cukup mudah untuk direpresentasikan gitu. Tapi untuk gejala-gejala lainnya yang memang cukup khas juga di psikokrenia, seperti tadi adalah ngomongnya nggak gak nyambung gitu, katatonik sama negatif emosi, menurut aku pribadi ya selama ini kalau misalnya mungkin aku nonton di media itu belum selalu terlihat gitu. Kecuali yang tadi ya yang aku bilang, kecuali memang tujuan film itu adalah memperlihatkan orang-orang Skizofrenia itu seperti apa. Kayak gitu. Jadi memang mostly orang-orang kalau misalnya mikir skizofrenia pasti yang kayak gitu, halusinasi gitu kan. Teriak-teriak atau kayak gimana gitu. Iya memang ada benarnya gitu. Tapi ada gejala-gejala lainnya seperti itu.

Penulis : **Apakah ada karakteristik umum yang sering disalahartikan atau dilebih-lebihkan dalam representasi skizofrenia di media seperti film?**

Narasumber : Mungkin di bagian halusinasi dan delusi nya. Tapi yaa Namanya film ya kadang entertainment kan harus yang menduga gitu kan bilangannya makanya dibuat sedemikian rupa jadinya seperti itu, tapi kan pada kenyataannya sih nggak selalu seperti itu oke orang-orang dengan sikap seringnya ada masa-masanya merka tuh akan jadi hyperactive, akan mondar mandir misalnya atau yang teriak-teriak atau kadang emang juga ada ya sampai gedor-gedor gitu misalnya gedor-gedor meja gedor-gedor apapun yang bisa dia pukul kayak gitu ada kayak gitu cuma yaa ada masa-masanya doang bukan berarti setiap hari orang-orang yang sikap sering ngalamin itu kayak gitu.

Penulis : **Berdasarkan pengamatan Anda, apakah karakter Jinx dalam *Arcane* menunjukkan gejala atau perilaku yang konsisten dengan skizofrenia? Apa saja aspek perilaku atau dialog Jinx yang dapat dikaitkan dengan skizofrenia?**

Narasumber : Kalo buat aku, gejala-gejala schizofrenia ada, tapi tidak memenuhi kriteria untuk mendapatkan diagnosis Skizofrenia kalo menurut aku yaa lebih ke arah post-traumatic disorder, PTSD dengan psikotropia, jadi apa sih bedanya gitu, paling utama bedanya adalah kalo yang digambarin di animasi itu dia baru mengalami psikotrisnya, baru mengalami halusinasi itu saat dia bertemu dengan hal-hal yang berkaitan dengan

traumanya misalnya kematian si Milo yang tidak disengaja oleh dia kan atau misalnya tiba-tiba emang dia mungkin kesepiaan gitu ya atau inget kakaknya gitu, yang nge-abandon dia, yang nunggalin dia gitu, nah itu menjadi trigger dia juga untuk mengalami yang tadi ya gejala-gejala schizofrenia kalo halusinasi auditory sama halusinasi visual sih gak auditory, kayaknya mostly kalo yang dikasih liat disitu lebih karena auditory, suara gitu, dia omong, biasanya ya itu ditunjukin pas pertama-tama apa yang akhirnya dia ketemu lagi sama si Vi, itu kan dia bilang kayak apa, shut up gitu loh, I'm not in the mood for this gitu, terus yang si Vi sama si Catlin kan bilang peneliti gak ngomong apa-apa gitu kan, nah itu halusinasi auditory-nya dia lah ya gitu. Terus lagi yang dia nunggu diatas gitu yang dia bilang kayak, enggak kok dia gak nge-abandonin gua, dia cuma ngasi pelukan ke si Catlin. Jadi kalau untuk si Jinx-nya sendiri menurut aku itu lebih terhadap halusinasi Auditower dibanding dia ngelihat, kan dia nggak ngelihat langsung orangnya, tapi dia cuma bener-bener orangnya. Jadi itu sih yang menurut aku mungkin representasi nya ya, ilusi sama halusinasi-nya dua tadi. Soalnya kalau untuk speech kan dia masih nyambung gitu loh kalau diajak ngomong kan. Terus kalau dia ngomong sendiri pun itu masih nyambung gitu loh, bukan yang ngalor-ngidur gitu loh.

Penulis : **Bagaimana peran psikolog dalam membantu individu yang merasa teridentifikasi dengan karakter seperti Jinx yang digambarkan memiliki kondisi mental tertentu?**

Narasumber : Oke, akan repot kalau teridentifikasinya adalah dia merasa bahwa, oh iya kalau gitu apapun yang gue rasa kayaknya akan keren, kayaknya akan seru, itu langsung lakuin aja. terus dia ngelakuinnya adalah misalnya amit-amit gitu, ngebom satu tempat gitu kan, Tapi itu pun juga sebenarnya bisa cerita sama psikolog, kalau misalnya memang dia ngerasa relatable-nya dengan karakter itu itu bagian situ nya gitu. Jadi sisi lain ada relatable-nya adalah yang tadi ya, kayak mungkin terkait pengalaman delusinya dia, atau delusi atau kepercayaan gitu ya, kepercayaan dari diri dia. kepercayaan bahwa gue itu salah, gue itu ditinggalkan, gue itu nggak disayang gitu, semua orang ini akan membenci gue, the whole world is against me gitu. Pemikiran-pemikiran seperti itu tentu psikolog bisa ngedampingin gitu ya, kalau bisa ngedampingin dengan mencari tahu sebenarnya sumber utama pemikiran-pemikiran dia itu apa sih yang dari situ nya, apa sih yang benar-benar. Kalau dari jinx kan tergambar ya. Kalau dia tuh sumber pemikiran-pemikiran tersebut adalah gue ditinggalkan, padahal si Vi bilang adalah ya gue tidak akan meninggalkan lu, gue akan selalu ada untuk lu dan

segala macam. Despite bahwa si Vi ini nggak bisa selalu bersama dengan jinx ini gara-gara ya dia kan di penjara lah gitu, against her will juga gitu. Tapi dari sisi masi jinx ya dia ngelihat adalah, Gila. Dia udah di abandoned nih gitu ya. Gitu. Padahal lu bilang lu engga akan abandoned gua gitu. Dan itu banyak juga terjadi kalau dalam kenyataannya itu juga orang-orang mungkin mengalami seperti itu. Peneliti bantu menyadari terkait itu pemikiran dia, pemikiran delusi atau komunistik yang cukup kuat gitu ya terkait hal itu. peneliti ya bantu mereka untuk melihat loh kalau kenyataannya belum seperti apa yang memang dia pikirkan. Dan untuk misalnya kalau memang sudah sampai ya mengalami halusi masing-masing gitu ya peneliti bantu dia untuk menyadari perbedaan mana yang memang benar suaranya, mana yang sebenarnya halusinasi dia. Gitu.

Penulis : **Apakah Anda melihat adanya aspek edukatif dalam representasi skizofrenia pada karakter Jinx?**

Narasumber : Menurut aku ada ya. Karena benar-benar dari segi animasi, dari segi suaranya itu kayak benar-benar membawa penonton. Itu tuh untuk tahu sih seberapa ruwet sih gitu loh. Orang-orang misalnya. Kalian yang punya, yang lagi mungkin bilangya itu lagi episode psikotik ya. Saat orang dengan psikotik itu punya lagi episode psikotik. Itu seberapa ribet ya, seberapa berisiknya, seberapa mengganggu-nya gitu. Sebenarnya ini cukup terdambarkan gitu loh ya. Gitu. Dan seberapa, sekaligus juga ya gara-gara itu peneliti tahu juga seberapa sebenarnya menyeramkannya sih. Kayak orang-orang kalau lagi ngalamin gitu. Gitu. Jadi kan itu kan seakan-akan dia ribet dengan kepala sendiri gitu. Ribetnya tuh dengan pemikiran dia sendiri. Bukan orang-orang yang cerita dia.

Penulis : **Bagaimana media massa, khususnya film animasi, dapat berperan dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang skizofrenia?**

Narasumber : Mungkin perbandingannya tuh. Satu yang tadi aku bilang, film A Beautiful Mind yang sama si Robin Williams. Kalau misalnya A Beautiful Mind karena dia emang tujuannya untuk memperlihatkan orang-orang dengan skizoprenia itu seperti apa. Itu memang lebih banyak gitu ya untuk sejarah dan segala macamnya gitu. Cuma menangnya kalau yang dari Archané ini. Itu benar-benar bisa. Lebih mudah membawa orang itu ke headspace, ke mindspace-nya orang-orang yang lagi ngalamin skizoprenia ini. Dengan yang tadi ya. Dengan animasinya, dengan apa sih. Biasanya kan gambar-gambarnya tuh kayak dikasih noise. Kedengerannya kayak around you gitu kan. Kayak simulation overload-nya. tu kan

mungkin bisa lebih tergambarkan ya sama animasi gitu menurut aku ya. Karena kan dengan animasinya lebih luas lah. Scene, scene ini. Ini mau diapain gitu-gitu. Itu menurut aku suatu hal yang bisa membantu ya. Untuk, terutama untuk orang awam gitu ya. Karena kan gak sebanyak, skizoprenia itu banyak. Tapi kalau ya dibandingin sama orang awam kan gak sebanyak itu ya. Untuk membantu orang, untuk mengetahui kayak sebenarnya headspace orang-orang yang memang lagi psikotik gitu. Atau yang menjalani pengalaman skizoprenia itu kayak gimana gitu.

Lampiran 2 Transkrip Wawancara dengan Animator Profesional



Narasumber : Wahyu Nurul Iman (Wahyu Suntoon)

Profesi : Animator

Tanggal : 3 Juli 2024

Penulis : **Bisa Anda ceritakan tentang pengalaman Anda sebagai animator dan proyek-proyek yang pernah Anda kerjakan?**

Narasumber : Jadi saya sudah dari SMK itu jurusannya animasi di Cilacap titelan terus saya melanjutkan studi saya di diisi Yogyakarta, dan di ISI juga saya sudah terlibat dalam beberapa film, tapi belum bukan film yang besar, masih indie gitu lah. Terus pengalaman yang paling berharga atau paling begitu ketika saya magang. waktu itu di Bali, di Timeline Studio, itu yang ngerjain sasa tepung bumbu, awalnya magang disitu karena dulu sempat ada diklat pelatihan gitu di Bali di di Ubud di Bali nah selama kurang lebih 10 hari diklat storyboard terus habis project itu habis pelatihan itu selesai akhirnya saya di ajak oleh mentor yang ngajar di sana untuk mengerjakan mengerjakan iklan sasa tepung bumbu yang anime itu di sana, saya sebagai sebagai animator sebagai indikator peneliti ngerjain mudra kasus lalu proyek-proyek yang pernah saya kerjakan juga saya sering membuat film animasi bersama seniman-seniman Jogja khususnya itu ngerjain film lumayan Panjang itu film pendek tapi lumayan panjang 30 menit dan dan itu sama seniman Eridono itu seniman Metro Indonesia, saya juga pernah kerjasama dengan beliau mengerjakan filmnya beliau dan waktu itu dipamerkan di Jepang, lalu sama seniman sama Indra Tema juga pernah berkolaborasi mengerjakan animasi yang itu dikerjakan di pameran di Belanda sama di Kupang jadi saya terbiasa bikin film bersama seniman-seniman juga di pas kuliah juga tugasnya juga sering bikin film kan. Pada tahun 2020 saya mengerjakan film

animasi berjudul Begog yang bercerita tentang babi yang sudah kehilangan makanan di hutan akhirnya ke perkebunan warga untuk makan makanan tanaman mereka itu nah itu film-film tersebut juga sudah di tampilkan di beberapa festival, kemaren juga sudah mendapatkan banyak penghargaan film animasi terbaik. Saya juga buat film animasi “Sintren Saves the Village” itu pakai dua teknik animasi yaitu shadow puppet dan rotoscoping yang manual. Nah, film-film tersebut juga sudah tampil di beberapa festival. Kemarin di UCB pernah, di Bandung, terus kalau yang di luar itu di Australia, sama di UK, tapi kalau yang di UK itu online, kalau yang di Australia itu offline di Melbourne, terus di Jogja juga ditampilin di beberapa festival. Kalo sekarang itu saya sedang mengambil proyek lukisan, karena jaringan saya juga jaringan seni rupa, banyak seniman yang pengen lukisannya untuk digerakkan.

Penulis : **Bagaimana biasanya Anda memulai proses kreatif dalam menciptakan karakter untuk sebuah film animasi?**

Narasumber : Untuk animasi biasanya saya mulai dari synopsis terlebih dahulu, dari log-line sih biasanya. Log-line kan satu kalimat, misalnya kaya film Begok tadi, babi hutan yang kehilangan makanan di hutan lalu merusak tanaman warga. Setelah itu baru mendevelop karakternya ini, karakternya nanti bakal ada siapa aja, ada babi hutan, terus ada petani ada pemburu gitu tadi itu juga dijabari nanti babi hutan sifatnya apa serakah terus apalagi sebagai bentuknya kayak gimana terus nanti petani bentuknya kayak gimana sifatnya kayak gimana pemburu sifatnya gimana menyeramkan atau itulah, setelah itu baru di visual kan ini nanti kan kelihatan kalau gendut berarti dia biasanya serakah gitu, kalau ramping biasanya dia lincah gitu, pokoknya disesuaikan dengan bank yang tadi udah dituliskan setelah itu bikin storyboard baru bikin animatifnya baru bikin animasinya background dan sebagainya baru proses produksi.

Penulis : **Apakah mas Wahyu pernah bikin film animasi seputar gangguan mental atau gangguan kejiwaan ?**

Narasumber : Belum pernah, Mas. Sebelumnya, saya hanya pernah membuat film animasi yang mengangkat topik kesehatan mental secara umum, bukan skizofrenia atau gangguan mental yang lebih spesifik.

Penulis : **Menurut Anda, tantangan apa saja yang dihadapi animator saat menggambarkan karakter dengan latar belakang psikologis yang kompleks?**

Narasumber : Tantangan utama adalah menjaga agar penggambaran karakter tetap realistis dan penuh empati. Sebagai animator,

kita perlu memahami bagaimana ekspresi wajah dan gerak tubuh karakter tersebut dalam situasi yang kompleks. Misalnya, ketika seorang karakter sedang mengingat masa lalu yang traumatis, perlu ada efek visual yang mendukung. Selain itu, kita harus menjaga keseimbangan antara visual dan narasi agar penonton dapat merasakan kondisi psikologis karakter tersebut.

Penulis : **Apakah elemen visual seperti warna dan desain karakter dapat digunakan untuk menggambarkan kondisi psikologis dalam animasi?**

Narasumber : Sangat bisa, Mas Faris. Warna dan desain karakter memiliki peran penting dalam menyampaikan emosi dan kondisi psikologis. Misalnya, warna merah sering diasosiasikan dengan emosi kuat seperti cinta atau kemarahan, sementara warna biru memberikan kesan tenang atau sedih. Dalam animasi *Arcane*, karakter Jinx sering digambarkan dengan warna-warna yang gelap dan kontras untuk menunjukkan kompleksitas mental dan emosionalnya.

Penulis : **Bisakah Anda memberikan contoh bagaimana elemen visual dapat membantu menggambarkan kondisi psikologis dalam proyek Anda sebelumnya?**

Narasumber : Tentu saja. Dalam proyek film animasi yang saya buat dan tim, kami menggunakan warna-warna gelap di adegan tertentu untuk menunjukkan kesepian dan kesedihan tokoh utama. Misalnya, ada adegan di mana karakter utama yang merasa kesepian di rumah tua. Kami menggunakan warna oranye yang redup untuk menciptakan suasana melankolis. Hal ini membantu penonton untuk merasakan emosi yang dialami karakter tersebut.

Penulis : **Film atau animasi apa yang menurut Anda memiliki penggambaran kondisi mental yang baik?**

Narasumber : Beberapa film dari Studio Ghibli, terutama yang disutradarai oleh Hayao Miyazaki, memberikan penggambaran yang baik tentang kondisi psikologis karakter. Contohnya, film *When Marnie Was There* yang menceritakan tentang kesepian seorang gadis. Film ini menggunakan efek-efek visual untuk membingkai kondisi emosional karakter dengan sangat baik, lalu ada juga film animasi lama *Perfect Blue* juga bagus.

Penulis : **Apa inspirasi Anda dalam menciptakan karakter yang kompleks dan mendalam?**

Narasumber : Inspirasi utama saya datang dari film-film Studio Ghibli. Setiap karakter dalam film mereka memiliki kedalaman yang luar biasa, dan saya terbiasa menonton *behind-the-scenes*

atau membaca art book dari karya mereka untuk memahami alasan di balik setiap detail karakter. Selain itu, karakter-karakter dalam Ghibli biasanya memiliki keunikan tersendiri, baik dari segi sifat maupun latar belakang psikologis.

Penulis : Apa tantangan utama dalam menggambarkan karakter dengan gangguan mental, seperti skizofrenia?

Narasumber : Tantangannya adalah memastikan penggambaran tersebut tetap menghormati realita gangguan mental dan tidak terkesan sembarangan. Selain riset, kita harus bisa menyampaikan kondisi ini dengan cara yang benar-benar realistis dan penuh empati. Hal ini memerlukan pemahaman mendalam tentang ekspresi dan gerak tubuh yang sesuai dengan kondisi psikologis karakter tersebut.

Penulis : Menurut Anda, apakah animasi ini sudah berhasil memperlihatkan kondisi skizofrenia?

Narasumber : Menurut saya sudah ya, bisa dilihat dari karakter Jinx memiliki kompleksitas psikologis yang ditunjukkan dengan perubahan emosional yang ekstrem. Misalnya, ketika dia mengalami flashback atau teringat trauma masa lalunya, efek visual seperti warna dan suara memainkan peran penting. Hal ini kan bisa membuat penonton benar-benar merasakan tekanan mental yang dia alami.

Penulis : Lebih penting mana antara elemen visual atau narasi dalam menggambarkan kondisi psikologis karakter?

Narasumber : Keduanya sangat penting, saling melengkapi. Visual yang kuat tanpa narasi bisa membuat penonton bingung, sementara narasi tanpa dukungan visual tidak akan menyampaikan emosi dengan baik. Dalam film animasi, keseimbangan antara visual dan narasi menjadi kunci agar kondisi psikologis karakter bisa diterima oleh penonton.

Penulis : Bagaimana Anda melihat etika sebagai animator saat menggambarkan karakter dengan gangguan mental seperti skizofrenia?

Narasumber : Sebagai animator, kita harus menghormati sensitivitas isu gangguan mental dan melakukan riset mendalam. Kita tidak bisa menggambarkan gangguan mental dengan sembarangan karena ini berkaitan dengan realita banyak orang. Jadi, penting untuk berkonsultasi dengan ahli atau mereka yang pernah mengalami kondisi serupa agar penggambaran tetap realistis dan etis.

Penulis : Apa saran Anda untuk animator pemula yang ingin menciptakan karakter dengan latar belakang psikologis yang rumit?

Narasumber : Bagi animator pemula, penting untuk memulai dengan memahami dasar-dasar karakterisasi terlebih dahulu. Mulailah dari karakter sederhana dan perbanyak referensi. Analisis film atau animasi yang ada dan buat catatan dari karakter yang ada di sana. Ini akan membantu pemula mengembangkan karakter yang rumit secara bertahap.

Lampiran 3 Transkrip Wawancara dengan penonton *Arcane*



Narasumber : Hafidz Ar Rasyid Wahid Putra

Profesi : Penonton Film Animasi *Arcane*

Tanggal : 1 Juli 2024

Penulis : **Apa yang Anda pikirkan tentang film *Arcane* secara keseluruhan?**

Narasumber : Menurut saya nih *Arcane* ini film fighting tapi berbalut dengan banyak drama-drama kisah-kisah yang ada sedihnya susah-susah seneng gitu-gitu kan jadi perang antar saudara gitulah gitu jadi perang kubu A sama kubu B itu padahal sama satu negara cuma bedanya dia kan ini dunia atas sama dunia bawah.

Penulis : **Bagaimana Anda menilai kualitas animasi, cerita, dan karakter dalam film ini?**

Narasumber : Dalam film ini menurut saya nih kualitas animasinya sangat menarik ya dibalut dengan efek-efek kaya ledakan partikel-partikelnya baguslah gitu terus dari segi cerita juga plotnya bagus pelan gitu jadi benar-bener dari nol dibangun karakter itu kayak masing-masing karakter itu dibangun dari nol sampai benar-bener Wah keren banget pokoknya, sama dari segi karakternya juga bagus sih dari masing-masing karakter juga punya ciri khasnya masing-masing kepribadian masing-masing menonjol lah ya setiap karakter.

Penulis : **Karakter mana yang paling menarik perhatian anda dan mengapa?**

Narasumber : Menurut saya sih Jayce itu dia tersesat di Padang Salju gitulah ya di Kutub Utara gitu kan benar-bener tertutupi sama badai salju nah disitu diselamatin sama seseorang yang punya sihir gitu, terus dia tuh punya mimpi yang dimana pengen

buat sihir sihir itu berguna bagi dunia atas. Jadi awalnya gagal ini gimana caranya ya biar bisa sihirnya itu berhasil dengan alat sekecil itu bisa menciptakan sihir yang luar biasa itu menurut saya itu keren sih, jadi Jayce ini berhati mulia pengen memajukan orang-orang gitu ingin memanfaatkan sihir ini sebaik-baiknya

Penulis : Apa kesan Anda tentang karakter Jinx dalam *Arcane*?

Narasumber : Jinx tuh kaya masih butuh seseorang buat ngebantu dia gitu buat meluruskan pikirannya gitu semenjak waktu insiden pada keluarganya pada meninggal tuh terus ditinggalin sama kakaknya itu kayak dia bener-bener kaya nggak punya pendirian gitu nggak ada bimbingan dari orang yang dekat lah gitu, salah juga sebenarnya sih Kakaknya disitu ninggalin, padahal dia cuma butuh bimbingan karena dia enggak ada yang bisa membimbing lagi enggak ada arah gitu buat dia ke jalur yang benar tuh enggak ada gitu itu sih yang sangat disayangkan. Jinx tapi sebenarnya kuat gitu orangnya, kreatif belah bisa bikin bom kecil itu tuh keren gitu. Cuma gitu kreatifnya salah alur, salah jalan, negatif malah karena diarahin sama si Silco, jadi jahat.

Penulis : Apakah Anda merasa Jinx menunjukkan tanda-tanda masalah kesehatan mental? Jika ya, apa saja tanda-tanda tersebut?

Narasumber : Memiliki kesehatan mental iya, karena tragedi tragis yang ngebuat temen-temennya meninggal terus disalahkan juga sama kakaknya si Vi akhirnya dia kayak gitu mulai itu kesehatan mentalnya mulai kelihatan tuh. Terus yang Jinx sesudah di adopsi si Silco itu udah mulai gila itu kayak ngobrol sama dirinya sendiri lah gitu temen khayalan istilahnya.

Penulis : Apakah Anda merasa simpati atau empati terhadap Jinx? Mengapa?

Narasumber : Ada sih rasa berempati terhadap Jinx, dia itu bener-bener emang harus ditolong gitu cuma Jinxnya juga ga mau ditolong gitu karena bener-bener udah berubah banget karakternya gitu kan yang tadinya si powder terus nama powder hilang diganti jinx gitu.

Penulis : Bagaimana karakter Jinx mempengaruhi pandangan Anda tentang orang dengan masalah kesehatan mental?

Narasumber : kalo untuk merubah pandangan saya sih engga ya, tapi mungkin menambah Insight kalau kesehatan mental itu benar-benar harus diperhatiin banget sih karena kan masih banyak ya orang-orang yang masih menyepelekan kesehatan mental dibilang lebay lah apalah, tapi sebenarnya

orang-orang yang kayak gini tuh butuh teman harus ditemenin gitu nggak bisa ditinggal sendiri harus ada yang dengerin dia ngobrol cerita jangan malah ditinggal sendiri bahaya orang-orang kaya gini tuh bisa berfikir ingin bunuh diri kan atau kayak berubah sifatnya bener-bener kaya gila gitu ya.

Penulis : **Apakah ada hal yang Anda harap bisa ditambahkan atau diperbaiki dalam cerita atau karakter *Arcane*?**

Narasumber : Engga sih menurut saya film ini sudah sangat bagus kalau dari saya ratingnya 10 sih, pertama kali saya nonton kayak wah ini film keren nih, apa lagi nanti akan ada season 2 nya nanti November, haduh udah ga sabar saya pasti akan seru banget building karakternya.