



**REPRESENTASI *MENTAL ILLNESS* DALAM PERMAINAN VIDEO
“A SPACE FOR THE UNBOUND”**

LAPORAN SKRIPSI



ISMAIL LUBIS

44520010047

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2024**

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ismail Lubis
NIM : 44520010047
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Representasi *Mental Illness* Dalam Permainan A
Space For The Unbound

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 19 Agustus 2024



Ismail Lubis

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Ismail Lubis
NIM : 44520010047
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Representasi *Mental Illness* Dalam Permainan A Space for the Unbound

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing 1	: Suman Jaya, M.Ikom	()
NIDN	: 0329018104			
Ketua Penguji	: Eka Perwitasari Fauzi, M.Ed	()
NIDN	: 0316088201			
Penguji Ahli	: Wiyanto Hidayatullah, M.Ikom	()
NIDN	: 0330019002			

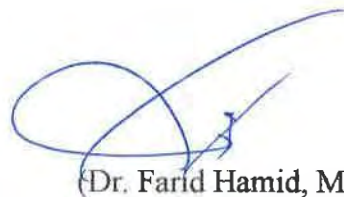
Jakarta, 26 Agustus 2024
Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)



(Dr. Farid Hamid, M.Si)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kepada Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “Representasi *mental illness* dalam permainan video A Space for the Unbound”. Tugas akhir ini merupakan salah satu bagian dari tugas akademis yang perlu penulis selesaikan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan di Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Permainan video saat ini menyajikan unsur cerita, naratif kompleks, dan interaksi sosial yang mendalam. Oleh karena itu, game di zaman modern ini menjadi media komunikasi yang kuat dan mampu mengubah persepsi bahkan memengaruhi budaya populer. Oleh karena itu, penulis tertarik meneliti mengenai permainan video sebagai komunikasi. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian dalam ranah Ilmu Komunikasi dengan memberikan wawasan tentang bagaimana tema-tema Kesehatan mental dan budaya Indonesia direpresentasikan dalam media interaktif. Penyusunan skripsi ini tidak luput dari bantuan berbagai pihak oleh karena itu dalam kata pengantar ini Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dosen pembimbing Bapak Suman Jaya M.Ikom yang telah membimbing, memberikan arahan dan masukan yang sangat berharga selama penyusunan karya ini dan sabar meskipun penulis merubah judul skripsi penulis beberapa kali.
2. Ibu Mardhiyyah, M.I.Kom, selaku ketua sidang yang memberikan motivasi, masukan, dan koreksinya untuk menyempurnakan karya ini.
3. Dr. Farid Hamid Umarela, M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
4. Seluruh Bapak dan Ibu dosen FIKOM Universitas Mercu Buana atas segala ilmu yang diberikan kepada penulis.
5. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan doa
6. Teman-teman seperjuangan Digicomm UMB menteng yang mendoakan penulis selama pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat bermanfaat bagi penelitian ini dan penulis di masa

depan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan sumbangan yang berarti dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang Ilmu Komunikasi.

Terima kasih.

Jakarta, Mei 2024

Ismail Lubis



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ismail Lubis
NIM : 44520010047
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Representasi *Mental Illnes* Dalam Permainan video A Space for the Unbound

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 25 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Ismail Lubis

ABSTRAK

Nama : Ismail Lubis
NIM : 44520010047
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Representasi *mental illness* dalam permainan video A Space for the Unbound
Pembimbing : Suman Jaya, M.Ikom

Permainan video kini menjadi salah satu pilihan utama Masyarakat kontemporer. Permainan video yang dahulu desain, penceritaan, dan *gameplay* sederhana kini menjadi semakin kompleks. Beberapa penelitian menunjukkan permainan memiliki pengaruh dalam membentuk pengetahuan, persepsi, dan kognitif pemainnya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui cara *game* A Space for the Unbound merepresentasikan *Mental Illness*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan paradigma kritis. Objek penelitian ini adalah permainan video A Space for the Unbound yang dikembangkan oleh Mojiken Studio. Data yang dihimpun berupa data primer dan data sekunder yang kemudian dianalisa dengan teknik analisis semiotik Roland Barthes yaitu konsep tatanan pertandaan. Analisis data dimulai dengan pengorganisasian data dengan membaginya terdiri dari pesan linguistik, pesan ikonik yang terkodekan, dan pesan ikonik yang tak terkodekan. Kemudian, dianalisa untuk di cari apakah ada mitos dalam suatu tanda. Adapun unit analisis yang akan dianalisis ialah elemen visual dan audio.

Hasil penelitian menemukan bahwa A Space for the Unbound merepresentasikan *mental illness* melalui elemen naratif, *gameplay*, dan simbolisme dalam visual-audio. Gim ini mengajak pemain untuk memahami kondisi mental yang berbeda-beda, menggambarkan bagaimana seorang penderita *mental illness* mendapat perspektif negative dan diskriminasi, menunjukkan bahwa isu kesehatan mental merupakan masalah universal dan bersifat unik bagi setiap orang. Penelitian ini juga mengungkap pada awal-awal permainan, permainan video ASFTU membangun beberapa mitos. Kemudian didekonstruksi pada adegan akhir permainan.

Kata Kunci: representasi, *mental illness*, semiotik, permainan video, barthes

ABSTRACT

Name : Ismail Lubis
Student Id : 44520010047
Study Program : Ilmu Komunikasi
Title : Representasi *mental illness* dalam permainan video A
Space for the Unbound
Suervisor : Suman Jaya, M.Ikom

Video games have now become one of the primary choices for contemporary society. What once had simple designs, storytelling, and gameplay, has now evolved into something much more complex. Research shows that video games can influence the knowledge, perceptions, and cognitive processes of players. This study aims to explore how the game *A Space for the Unbound* represents mental illness.

This research employs a qualitative method with a critical paradigm. The object of study is the video game *A Space for the Unbound*, developed by Mojiken Studio. The data collected includes both primary and secondary data, which is then analyzed using Roland Barthes' semiotic analysis method, particularly the concept of the order of signification. Data analysis begins with organizing the data into linguistic messages, encoded iconic messages, and non-encoded iconic messages, followed by an analysis to identify the presence of any myths within the signs. The unit of analysis includes the visual and audio elements.

The study finds that *A Space for the Unbound* represents mental illness through its narrative elements, gameplay, and symbolism in visual-audio. The game invites players to understand various mental conditions, depicting how individuals with mental illness often face negative perspectives and discrimination, highlighting that mental health issues are universal and uniquely experienced by each person. The study also reveals that the game initially builds certain myths, which are later deconstructed in the final scenes of the game.

Keywords: representation, mental illness, semiotics, video games, Barthes

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Fokus Penelitian	9
1.3. Tujuan Penelitian	10
1.4.1. Manfaat akademis	10
1.4.2. Manfaat praktis	10
1.4.3. Manfaat sosial.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1. Penelitian Terdahulu.....	12
2.2. Kajian Teoritis.....	16
2.2.1. Representasi	16
2.2.2. Permainan Video	17
2.2.3. Permainan Video Sebagai Media Komunikasi.....	19
2.2.4. Pesan, Tanda dan Makna	20
2.2.5. Semiotika Roland Barthes	22
2.2.6. <i>Mental Illness</i>	25
2.2.7. New Media	35
2.2.8. Komunikasi Massa.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
3.1. Paradigma Penelitian	39
3.2. Metode Penelitian	40
3.3. Unit Analisis	42
3.4. Teknik Pengumpulan Data	42
a. Data primer.....	42
b. Data sekunder	43

3.5. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian	45
4.1.1. Gambaran Umum permainan video A Space for The Unbound	45
4.1.2. Mojiken Studio	50
4.1.3. Sinopsis	53
4.2. Hasil Penelitian	55
4.2.1. Pesan Linguistik	55
4.2.2. Pesan Ikonik Terkodekan	123
4.2.3. Pesan Ikonik Tak Terkodekan	160
4.3. Pembahasan	164
4.3.1. Permainan video A Space for the Unbound sebagai komunikasi	164
4.3.2. A Space for the Unbound sebagai komunikasi mengenai <i>mental illness</i>	168
4.3.3. Raya penderita <i>mental illness</i> mendapat perspektif negatif dan mengalami diskriminasi atau diperlakukan berbeda di sekolah	181
4.3.5. Bunga di atas kepala merupakan tanda seseorang mengalami kecemasan - Setiap orang memiliki kecemasan dan memiliki peluang untuk menjadi menderit anxiety atau depresi	184
4.3.4. Sumber <i>mental illness</i> Raya	185
4.3.6. Mitos <i>mental illness</i> dalam A Space for the Unbound	189
4.3.7. Kaitan Penelitian penulis dengan penelitian terdahulu	191
4.3.8. Bentuk <i>mental illness</i> dalam permainan video A Space for the Unbound	193
BAB V	210
KESIMPULAN	210
5.1. Kesimpulan	210
5.2. Saran	212
DAFTAR PUSTAKA	214
GLOSARIUM	219
LAMPIRAN	225

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Indonesia Gaming Behavior by IMGR 2024	1
Gambar 1. 2 Grafik alasan utama masyarakat Indonesia menggunakan internet ...	2
Gambar 1. 3 Pengeluaran tahun 2023 untuk langganan dan pengunduhan media digital di Indonesia	2
Gambar 1. 4 Tangkapan layar komentar channel Youtube @Windahbasudara dan @Droomp yang membahas permainan video A Space for The Unbound.....	4
Gambar 1. 5 Tangkapan layar komentar channel Youtube @Droomp yang membahas permainan video To The Moon.....	5
Gambar 2. 1 Teori Roland Barthes	25
Gambar 3. 1 Peta tanda Roland Barthes.....	43
Gambar 4. 1 Poster A Space for The e Unbound.....	46
Gambar 4. 2 Jembatan di Surabaya.....	47
Gambar 4. 3 Tangkapan layar permainan video ASFTU.....	47
Gambar 4. 4 Logo Mojiken Studio	51
Gambar 4. 5 Tangkapan layar kolom komentar channel Youtube @Windahbasudara yang membahas permainan video A Space for the Unbound	166

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	14
Tabel 4. 1 Penghargaan yang diraih permainan video A Space for the Unbound	49
Tabel 4. 3. Daftar permainan video yang di produksi Mojiken Studi.....	52
Tabel 4. 4 Pesan Linguistik 1	55
Tabel 4. 5 Pesan Linguistik 2	56
Tabel 4. 6 Pesan Linguistik 3	56
Tabel 4. 7 Pesan Linguistik 4	57
Tabel 4. 8 Pesan Linguistik 5	59
Tabel 4. 9 Pesan Linguistik 6	60
Tabel 4. 10 Pesan Linguistik 7	62
Tabel 4. 11 Pesan Linguistik 8	63
Tabel 4. 12 Pesan Linguistik 9	64
Tabel 4. 13 Pesan Linguistik 10	65
Tabel 4. 14 Pesan Linguistik 11	67
Tabel 4. 15 Pesan Linguistik 12	69
Tabel 4. 16 Pesan Linguistik 13	70
Tabel 4. 17 Pesan Linguistik 14	72
Tabel 4. 18 Pesan Linguistik 15	73
Tabel 4. 19 Pesan Linguistik 16	75
Tabel 4. 20 Pesan Linguistik 17	76
Tabel 4. 21 Pesan Linguistik 18	77
Tabel 4. 22 Pesan Linguistik 19	77
Tabel 4. 23 Pesan Linguistik 20	79
Tabel 4. 24 Pesan Linguistik 21	80
Tabel 4. 25 Pesan Linguistik 22	81
Tabel 4. 26 Pesan Linguistik 23	83
Tabel 4. 27 Pesan Linguistik 24	85

Tabel 4. 28 Pesan Linguistik 25	87
Tabel 4. 29 Pesan Linguistik 26	89
Tabel 4. 30 Pesan Linguistik 27	91
Tabel 4. 31 Pesan Linguistik 28	93
Tabel 4. 32 Pesan Linguistik 29	94
Tabel 4. 33 Pesan Linguistik 30	96
Tabel 4. 34 Pesan Linguistik 31	97
Tabel 4. 35 Pesan Linguistik 32	99
Tabel 4. 36 Pesan Linguistik 33	100
Tabel 4. 37 Pesan Linguistik 34	102
Tabel 4. 38 Pesan Linguistik 35	104
Tabel 4. 39 Pesan Linguistik 36	105
Tabel 4. 40 Pesan Linguistik 37	108
Tabel 4. 41 Pesan Linguistik 38	109
Tabel 4. 42 Pesan Linguistik 39	111
Tabel 4. 43 Pesan Linguistik 40	112
Tabel 4. 44 Pesan Linguistik 41	113
Tabel 4. 45 Pesan Linguistik 42	114
Tabel 4. 46 Pesan Linguistik 43	115
Tabel 4. 47 Pesan Linguistik 44	117
Tabel 4. 48 Pesan Linguistik 45	119
Tabel 4. 49 Pesan Linguistik 46	120
Tabel 4. 50 Pesan Ikonik Terkodekan 1	123
Tabel 4. 51 Pesan Ikonik Terkodekan 2	124
Tabel 4. 52 Pesan Ikonik Terkodekan 3	125
Tabel 4. 53 Pesan Ikonik Terkodekan 4	126
Tabel 4. 54 Pesan Ikonik Terkodekan 5	127
Tabel 4. 55 Pesan Ikonik Terkodekan 6	128
Tabel 4. 56 Pesan Ikonik Terkodekan 7	130
Tabel 4. 57 Pesan Ikonik Terkodekan 8	132
Tabel 4. 58 Pesan Ikonik Terkodekan 9	133

Tabel 4. 59 Pesan Ikonik Terkodekan 10.....	135
Tabel 4. 60 Pesan Ikonik Terkodekan 11.....	137
Tabel 4. 61 Pesan Ikonik Terkodekan 12.....	139
Tabel 4. 62 Pesan Ikonik Terkodekan 13.....	141
Tabel 4. 63 Pesan Ikonik Terkodekan 14.....	144
Tabel 4. 64 Pesan Ikonik Terkodekan 15.....	146
Tabel 4. 65 Pesan Ikonik Terkodekan 16.....	148
Tabel 4. 66 Pesan Ikonik Terkodekan 17.....	149
Tabel 4. 67 Pesan Ikonik Terkodekan 18.....	151
Tabel 4. 68 Pesan Ikonik Terkodekan 19.....	154
Tabel 4. 69 Pesan Ikonik Terkodekan 20.....	157
Tabel 4. 70 Pesan Ikonik Terkodekan 21.....	158
Tabel 4. 71 Penggunaan warna dalam permainan video ASFTU	175
Tabel 4. 72 Tabel Musik pada permainan video ASFTU dan contoh penempatan musik.....	177
Tabel 4. 73 Sumber mental illness karakter lainnya di ASFTU	187