



Penggambaran Efikasi Diri Pecandu Gim *Online* Melalui Simbolisasi dalam Film *Blackout*

Afrizal Rinaldo¹, Ranang Agung Sugihartono²

Institut Seni Indonesia Surakarta

Email: ¹afrizalrinaldo1997@gmail.com, ²ranang@ds.isi-ska.ac.id

Abstrak

Dewasa ini kemajuan teknologi sering membuat manusia lupa akan indahnya dunia nyata. Pernyataan tersebut digambarkan secara mendalam pada film animasi pendek berjudul *Blackout*. *Blackout* sendiri merupakan film animasi pendek karya Faiz Azhar dari Universitas Multimedia Nusantara yang telah meraih Piala Citra dalam kategori Film Animasi Pendek Terbaik pada ajang Festival Film Indonesia tahun 2022. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam simbol-simbol yang tersirat dalam film ini, sehingga dapat memahami perubahan efikasi diri tokoh Daniel sebagai pecandu gim online serta pesan moral dalam film *Blackout*. Guna mencapai tujuan tersebut, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian berjenis kualitatif, dengan pendekatan semiotika Roland Barthes melalui teknik studi pustaka dan studi dokumen. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat enam adegan yang menyajikan simbolisasi. Melalui telaah kritis, diketahui bahwa makna konotasi dalam keenam adegan tersebut menunjukkan perubahan efikasi diri tokoh Daniel yang semula rendah akibat pengalaman perwakilan, menjadi meningkat berkat persuasi sosial serta penguasaan pengalaman yang mempengaruhi kondisi fisik dan emosinya. Selanjutnya, makna mitos dalam film ini disajikan melalui unsur *mise-en-scene* yakni setting serta pergerakan pemain yang menyimbolkan perasaan sedih, takut, dan damai tokoh Daniel. Lebih lanjut, dapat dipahami bahwa pesan moral dalam film ini adalah perlunya pola bermain gim online yang lebih moderat agar dapat mengetahui bahwa kehidupan nyata dapat lebih indah jika dibandingkan *virtual reality*.

Kata Kunci: film, animasi, semiotika, psikologi, efikasi diri

Abstract

Nowadays, technological advances often make people forget the beauty of the real world. This statement is described in depth in the short length animated film entitled *Blackout*. *Blackout* itself is a short length animated film by Faiz Azhar from Multimedia Nusantara University which has won the Citra Cup in the Best Short Animated Film category at the 2022 Indonesian Film Festival. This research is included in the type of qualitative descriptive research which aims to determine the meaning of denotation, connotation, and myth in the symbols implied in this film, so that they can understand the changes in the self-efficacy of the character Daniel as an online game addict and the moral message in the film *Blackout*. In order to achieve this goal, the method used in this study is a qualitative research method, with a Roland Barthes semiotic approach through literature study and document study techniques. The results of this study indicate that there are six scenes that present symbolization. Through critical analysis, it is known that the connotative meaning in the six scenes shows the change in Daniel's self-efficacy, which was initially low due to vicarious experience, to increase thanks to social persuasion and mastery of experiences that affect his physical and emotional condition. Furthermore, the meaning of the myth in this film is presented through the *mise-en-scene* element, namely the setting and movement of the players that symbolize Daniel's feelings of sadness, fear, and peace. Furthermore, it can be understood that the moral message in this film is the need for a more moderate pattern of playing online games in order to know that real life can be more beautiful when compared to the virtual reality.

Keywords: film, animation, semiotics, psychology, self-efficacy

PENDAHULUAN

Interaksi sosial dewasa ini tidak lagi harus melalui tatap muka secara langsung, hanya dengan gawai dan koneksi internet manusia modern dapat berinteraksi dengan manusia lain dari jarak jauh lewat berbagai *platform* media sosial. Salah satu produk media sosial yang

diminati masyarakat Indonesia saat ini adalah gim *online*. Menurut World Health Organization (2020), kecanduan gim *online* merupakan gangguan mental yang termasuk dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11). Gejala yang ditimbulkan oleh gangguan mental ini ditandai oleh peningkatan prioritas untuk bermain gim *online*, melebihi kegiatan lain, hingga memberikan dampak negatif pada kesehatan mental, dan fisik.

Berdasarkan laporan *We Are Social* (dalam Dihni, 2022), Indonesia menempati urutan ketiga sebagai negara dengan jumlah pemain gim *online* terbanyak di dunia. Melalui akses internet yang dewasa ini kian mudah, bermain gim *online* menjadi salah satu kegiatan paling diminati masyarakat Indonesia sebagai media hiburan. Selain sebagai media hiburan, gim *online* juga digunakan sebagai media untuk berinteraksi jarak jauh. Banyak masyarakat Indonesia menghabiskan waktunya untuk bermain gim *online*, hingga membatasi interaksi sosial di dunia nyata.

Menurut Gurusinga (2021), remaja pada rentan usia 15-18 tahun mengalami kecanduan terhadap gim *online* mencapai angka 887.003 remaja putra, sedangkan remaja putri mencapai angka 241.989. Jumlah remaja pecandu gim *online* di Indonesia yang mencapai angka satu juta tersebut jelas merupakan hal yang mengkhawatirkan, karena kecanduan gim *online* hingga membatasi interaksi sosial di lingkungan masyarakat akan berdampak pada kesehatan mental para remaja Indonesia.

Salah satu masalah psikologis dari kecanduan gim *online* adalah pada rendahnya efikasi diri yang mengakibatkan hal-hal yang berdampak buruk bagi kesehatan mental pengidapnya, hingga dapat merugikan masyarakat sekitar. Beberapa tahun yang lalu tiga anak asal Kabupaten Semarang mengalami gangguan mental akibat kecanduan bermain gim *online* (Farasonalia & Assifa, 2019). Berdasarkan berita dari laman resmi Kompas yang ditulis oleh Rachmawati (2019), siswa kelas 6 SD di Kabupaten Magetan, Jawa tengah telah bolos sekolah selama empat bulan karena kecanduan bermain gim *online*. Masih di tahun yang sama, berita dari laman resmi Liputan 6 yang ditulis oleh Sudarno (2019), menyebutkan bahwa terjadi perampokan, disertai pembunuhan yang dilakukan oleh pemain gim *online* dengan alasan untuk memperbaiki laptopnya yang rusak.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka dapat diketahui bahwa kecanduan gim *online* berpotensi untuk meningkatkan degradasi moral anak-anak penerus bangsa. Permasalahan kecanduan gim *online* yang dewasa ini menjadi ancaman bagi perkembangan moral bangsa Indonesia telah direpresentasikan secara mendalam pada film animasi pendek berjudul *Blackout*.

Blackout merupakan film animasi pendek karya Faiz Azhar beserta tim Triple Motion dari Universitas Multimedia Nusantara yang dirilis pada tahun 2022 pada kanal Youtube Kyokaz, dan telah meraih Piala Citra dalam kategori Film Animasi Pendek Terbaik pada ajang Festival Film Indonesia tahun 2022. Film berdurasi empat menit 54 detik ini menceritakan seorang pria bernama Daniel yang berkegantungan dengan teknologi, serta mengalami kecanduan dengan gim *online* berjenis *virtual reality* hingga tidak mampu membedakan realita antara dunia nyata dengan realita virtual di dunia gim.

Sejalan dengan latar belakang masalah tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana efikasi diri tokoh Daniel selaku pecandu gim *online* digambarkan melalui simbolisasi dan bagaimana pesan moral yang terkandung dalam film animasi pendek *Blackout*?”. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, dapat diketahui bahwa

penelitian ini bertujuan untuk mengetahui serta memahami makna denotasi, konotasi, dan mitos sehingga dapat memahami perubahan efikasi diri tokoh Daniel beserta pesan moral dalam film *Blackout*. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperbanyak khazanah pengetahuan khususnya terkait teori psikologi efikasi diri serta metode analisis semiotika dalam sebuah film animasi.

Hingga saat artikel ini ditulis, masih belum ditemukan penelitian dengan objek material yang sama, namun terdapat beberapa penelitian dari berbagai jurnal yang membahas objek formal serupa, yakni berkaitan dengan efikasi diri. Penelitian-penelitian terdahulu khususnya di Indonesia dengan jenis kualitatif yang mengkaji mengenai kondisi efikasi diri seorang tokoh dalam karya fiksi seperti film masih cukup minim, dan mayoritas pembahasan mengenai topik ini dengan jenis penelitian kuantitatif.

Penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Monica, Marta, & Pangabea (2023), dan Rinaldo (2022), telah mendalami perkembangan efikasi diri seorang tokoh dalam film. Menurut Monica dkk (2023), efikasi diri tokoh utama dalam film *The Pursuit of Happiness* mengalami perkembangan positif, yang mendorongnya untuk menjalin relasi yang baik di lingkungan sosial. Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh Rinaldo (2022), menyebutkan bahwa *unsur mise en scene* pada film *Moonlight* telah mampu merepresentasikan kondisi efikasi diri tokoh utama, yang mengalami perkembangan secara positif melalui penguasaan pengalaman, pengalaman perwakilan, persuasi sosial, dan kondisi fisik serta emosi pada ketiga tahap kehidupannya.

Penelitian mengenai efikasi diri di Indonesia yang secara khusus untuk meneliti proses efikasi diri siswa di jenjang sekolah menengah pertama, hingga mahasiswa pada jenjang perguruan tinggi telah dikaji oleh Rahayuningtyas, Wulandari, Pramono, & Ismail (2019), serta Blegur & Handoyo (2020). Kedua penelitian ini mengkaji pengaruh materi pendidikan terhadap proses efikasi diri pelajar. Kedua penelitian ini menunjukkan adanya potensi perkembangan positif yang pelajar rasakan melalui materi-materi tersebut.

Berdasarkan tinjauan-tinjauan penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa penelitian dengan topik pembahasan efikasi diri dalam sebuah film masih sangat minim di Indonesia. Oleh karena masih minimnya penelitian mengenai efikasi diri dengan jenis penelitian kualitatif pada media film serta belum adanya penelitian dengan objek material yang sama, maka penulis memutuskan untuk memperdalam topik kajian ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis deskriptif kualitatif yang berfokus pada analisa dokumen berupa film *Blackout* karya Faiz Azhar secara lebih mendalam. Guna menjawab rumusan masalah, maka pendekatan pada penelitian ini adalah semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes dan ditunjang dengan teori *social cognitive* yang memuat konsep efikasi diri oleh Albert Bandura.

Secara umum semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu, atau metode analisis untuk mempelajari tanda-tanda. Tanda merupakan sebuah perangkat yang digunakan oleh manusia untuk menemukan jalan di antara manusia, dan bersama-sama manusia lain (Sobur, 2017). Secara lebih spesifik penelitian ini berfokus pada pendekatan semiotika Roland Barthes yang menurut Wibisono, dan Sari (2021), merupakan sebuah metode untuk menganalisis pemaknaan tanda melalui sistem pemaknaan denotatif, konotatif, serta mitos. Menurut Barthes (dalam Prasetya 2019, 14), denotasi merupakan makna sesungguhnya, konotasi merupakan makna-makna kultural karena konstruksi budaya, sedangkan mitos adalah aspek konotasi yang menjadi pemikiran populer di masyarakat.

Berdasarkan penjelasan dari para ahli tersebut, maka pendekatan semiotika milik Roland Barthes pada penelitian ini digunakan untuk menganalisa tanda-tanda kecanduan gim *online* yang dialami oleh tokoh Daniel.

Selain itu guna mengetahui, serta memahami dampak kecanduan gim *online* terhadap efikasi diri tokoh Daniel beserta pesan moral yang terkandung dalam film ini, maka teori efikasi diri milik Albert Bandura digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut. Menurut Alwisol (dalam Monika & Adman, 2017), efikasi diri merupakan tolak ukur dari seseorang untuk menjalankan peran dalam sebuah komunitas. Sedangkan menurut Bandura (dalam Rinaldo, 2022), efikasi diri adalah ekspektasi keyakinan (harapan) tentang sejauh mana seseorang dapat melakukan satu perilaku dalam suatu situasi tertentu yang di pengaruhi oleh empat faktor yakni: penguasaan pengalaman, pengalaman perwakilan, persuasi sosial, dan kondisi fisik serta emosi. Menurut Aini, dan Widyafendhi (2019), efikasi diri mempengaruhi motivasi diri untuk meraih kesuksesan dalam hidup.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan studi pustaka, dan studi dokumen. Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengumpulan data terhadap literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti (Hikmat, 2011). Studi pustaka dilakukan untuk mencari, serta mengumpulkan data yang berhubungan dengan objek penelitian film ini, berupa buku dan jurnal. Sedangkan Studi dokumen merupakan kegiatan mengumpulkan, mencermati, serta melakukan pencatatan data, atau informasi yang sesuai dengan konteks penelitian. Menurut Abdussamad (2021,147), dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, maupun karya-karya seseorang. Dokumen yang dikaji berupa data-data yang diperlukan untuk mendukung penelitian serta digunakan untuk menjelaskan secara luas dan rinci masalah yang dihadapi (Hikmat, 2011). Studi dokumen dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menonton film animasi pendek *Blackout* pada kanal Youtube Kyokaz, yang selajutnya diambil potongan gambar dengan teknik *screenshot* dan pencatatan adegan, serta dialog yang digunakan sebagai bahan analisis.

Guna memperoleh hasil penelitian, analisis data dalam sebuah penelitian berjenis kualitatif dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (H. B. Sutopo, 2006). Reduksi data dilakukan dengan memilih kembali hasil data dari studi pustaka dan studi dokumen dengan memfokuskan pada adegan yang menunjukkan tanda-tanda pola perilaku konsumtif, serta adiksi akan teknologi, dan gim berjenis *virtual reality*, hingga perkembangan kondisi efikasi diri tokoh Daniel dari awal hingga akhir babak film sehingga dapat mengetahui, dan memahami makna konotasi, denotasi, mitos, serta pesan moral pada film ini. Proses reduksi data dilakukan secara terus menerus saat penelitian berlangsung untuk menghasilkan catatan inti dari data yang diperoleh, sehingga penarikan kesimpulan akhir dapat dilakukan.

Setelah melalui reduksi data diketahui terdapat enam adegan yang menunjukkan penggambaran efikasi diri tokoh Daniel selaku pecandu gim *online* melalui simbolisasi dalam film *Blackout*. Data yang telah terkumpul disajikan dan dianalisa secara mendalam menggunakan pendekatan semiotika milik Roland Barthes, dan ditunjang dengan teori efikasi diri milik Albert Bandura sebagai penunjang, sehingga diperoleh gambaran secara menyeluruh mengenai pokok bahasan, dan mempermudah proses selanjutnya yakni proses penarikan kesimpulan yang merupakan tahap akhir dalam proses analisis data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film *Blackout* karya Faiz Azhar ini mengangkat permasalahan sosial yang dewasa ini sangat melekat pada kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya generasi muda, yakni kecanduan gim *online*, dan dampaknya terhadap kondisi efikasi diri seseorang. Hal tersebut tersirat dari adegan-adegan dalam film ini yang menunjukkan dampak dari pola bermain gim *online* oleh tokoh utama bernama Daniel yang melampaui batas wajar, hingga dapat dibilang mengalami kecanduan.

Menurut Novrialdy (2019), meskipun pada mulanya istilah kecanduan hanya berhubungan dengan zat adiktif, istilah tersebut telah berkembang seiring perkembangan kehidupan masyarakat. Dewasa ini, istilah kecanduan tidak lagi hanya melekat pada zat adiktif, namun juga kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat menimbulkan ketergantungan baik secara fisik, maupun psikologis pada

seseorang. Berikut hasil analisis data beserta diskusi dengan menggunakan pendekatan semiotika milik Roland Barthes dan teori efikasi diri milik Albert Bandura guna mengetahui serta memahami simbolisasi yang dibangun oleh sineas untuk menggambarkan efikasi diri tokoh Daniel sebagai pecandu gim *online*, beserta pesan moral yang terkandung dalam film ini.

Efikasi Diri Tokoh Daniel melalui Analisis Makna Konotasi, Denotasi, dan Mitos

- 1) Adegan Pilihan Pertama (00.25 - 00.53): Daniel membuka paket berisi sarung tangan *Virtual Reality* terbaru.



Gambar 1. Adegan Pilihan Pertama
(Sumber: *Blackout*, 2022, *timecode*: 00.25 - 00.53)

Tabel 1. Analisa Adegan Pilihan Pertama

Makna	Deskripsi
Denotasi	Daniel membuka paket berisi sarung tangan <i>Virtual Reality</i> terbaru. Setelah itu dia membuka pesan dari Lily yang mengajaknya bermain gim online.
Konotasi	Pola perilaku negatif yakni konsumtif, dan adiktif pada tokoh Daniel ditandai melalui <i>setting</i> apartemennya yang berantakan, dan memperlihatkan berbagai barang perlengkapan untuk bermain gim <i>online</i> berjenis virtual reality. Selain itu perasaan kesepian, dan kurangnya interaksi sosial tokoh Daniel di dunia nyata ditandai melalui fotonya bersama Lily di dalam <i>gim</i> .
Mitos	Secara umum seseorang yang kurang merawat kebersihan rumahnya merupakan seseorang yang kurang memiliki interaksi sosial dilingkungan tempat tinggalnya. Hal tersebut disajikan dalam adegan ini melalui <i>setting</i> apartemen Daniel yang berantakan.

Melalui analisis terhadap makna denotasi, konotasi, dan mitos pada adegan pertama, dapat diketahui bahwa akibat menjadi pecandu gim *online*, kondisi fisik serta emosi tokoh Daniel tidak stabil. Hal ini dapat diketahui melalui penampilan fisik dan kondisi apartemen tokoh Daniel pada adegan ini yang berantakan. Melalui adegan ini dapat diketahui bahwa memainkan gim *online* secara berlebihan membuat rendahnya efikasi tokoh Daniel.

Setting ruangan di apartemen yang berantakan pada adegan ini menunjukkan kurangnya kesadaran diri akan kebersihan dan kesehatan yang berdampak pada kondisi fisik Daniel yang buruk. Selain itu kurangnya interaksi sosial di dunia nyata yang diakibatkan oleh Daniel yang kecanduan bermain Gim *Online*, berdampak buruk bagi kesehatan mentalnya yang mengakibatkan ekstraversinya yang rendah. Ekstraversi merupakan dimensi kemampuan sosial dalam kepribadian seseorang (Nurmala & Sarirah, 2023). Individu yang memiliki ekstraversi yang tinggi memiliki kecenderungan lebih bersahabat, suka berinteraksi sosial, asertif, aktif, bersemangat, dan ceria (Kajonius & Johnson, 2019). Sedangkan individu yang memiliki ekstraversi yang rendah cenderung sebaliknya.

Kondisi ekstraversi tokoh Daniel yang rendah ditunjukkan melalui *setting* apartemen pada adegan ini yang berantakan dan tidak terurus. *Setting* berupa properti meliputi produk sarung tangan virtual keluaran terbaru yang ditunggu-tunggu oleh tokoh Daniel menunjukkan prioritas hidupnya adalah bermain gim *online*. Logo merek pada sarung tangan keluaran terbaru tersebut menyimbolkan budaya konsumerisme dari tokoh Daniel akibat tersus mengikuti tren membeli barang terbaru. Selanjutnya, properti berupa foto tokoh Daniel bersama tokoh Lily yang berpelukan dalam gim pada adegan ini menggambarkan rendahnya interaksi sosial selain di dunia virtual. Rendahnya interaksi

sosial tokoh Daniel di dunia nyata menunjukkan ketidakstabilan emosinya.

- 2) Adegan Pilihan Kedua (00.54 – 01.45): Daniel mengajak Lily bermain bersama di *Arcade Zone* untuk menguji coba sarung tangannya.



Gambar 2. Adegan Pilihan Kedua
(Sumber: *Blackout*, 2022, *timecode*: 00.54 – 01.45)

Tabel 2. Analisa Adegan Pilihan Kedua

Makna	Deskripsi
Denotasi	Daniel mengajak Lily bermain bersama di <i>Arcade Zone</i> untuk menguji coba sarung tangan yang baru dibelinya.
Konotasi	Pola perilaku konsumtif ditunjukkan Daniel yang gembira saat menunjukkan sarung tangannya yang mampu merasakan objek dalam Gim. Selain itu opsi <i>play versus</i> (Bermain dengan Lawan) menunjukkan bahwa hanya di dalam gim Daniel memiliki seorang teman. Produk sarung tangan <i>virtual reality</i> yang meningkatkan kenikmatan memainkan gim karena dapat merasakan objek yang dipegang membuktikan bahwa kreator film ini menyimbolkan <i>gim online</i> sebagai produk yang dapat berpotensi mengakibatkan kecanduan.

Makna denotasi dan konotasi pada adegan ini menunjukkan bahwa seseorang yang sudah kecanduan atau mengalami adiksi akan sebuah produk akan terus berusaha meningkatkan tingkat kenikmatan dari produk tersebut, dengan menambahkan bagian lain, ataupun meningkatkan dosis dari produk tersebut. Penggambaran tokoh Daniel sebagai pecandu gim *online* pada adegan ini ditunjukkan

melalui gestur tubuhnya yang bersemangat ketika menguji sarung tangan baru. Hal ini berbanding terbalik dengan gestur tubuh tokoh Daniel di dunia nyata pada adegan sebelumnya yang lemas. Efek kecanduan gim *online* ini disebabkan oleh pengalaman perwakilan, yang terjadi karena perkembangan teknologi tidak diimbangi dengan disiplin diri.

Adegan ini menunjukkan tiga opsi permainan meliputi *play solo*, *play versus*, dan *help*. Opsi permainan dan gerak tangan tokoh Daniel yang ragu untuk memilih antara opsi *play solo* dan *play versus* dalam Gambar 2 dapat menyimbolkan konflik batin atas rasa kesepian dan keinginannya untuk bersosialisasi. Opsi *help* yang tidak dipilih oleh tokoh Daniel pada adegan ini dapat menyimbolkan ketidakinginan untuk memperoleh bantuan terhadap kecanduan gim yang dimilikinya.

3) Adegan Pilihan Ketiga (01.46 – 02.16): Daniel dan Lily berbincang di sebuah bar



Gambar 3. Adegan Pilihan Ketiga
(Sumber: *Blackout*, 2022, *timecode*: 01.46 – 02.16)

Tabel 3. Analisa Adegan Pilihan Ketiga

Makna	Deskripsi
Denotasi	Tokoh Daniel dan tokoh Lily berbincang di sebuah bar.
Konotasi	Tokoh Daniel yang menyebut ingin menikmati rasa minuman di dalam <i>gim</i> menunjukkan rasa ketidakpuasan, yang mendorongnya untuk mencoba mengajak Lily bertemu di dunia nyata.
Mitos	Bar bukan hanya sekedar tempat yang menyajikan minuman keras, namun sejak dulu juga dikenal sebagai tempat untuk bersantai setelah bekerja, menghibur diri dan berkontemplasi. Hal tersebut ditunjukkan dalam adegan ini melalui dialog antara tokoh Daniel dan Lily mengenai kehidupan didalam gim, dan dunia nyata.

Manusia adalah makhluk yang memerlukan interaksi sosial (Putri, Raharjo, Pranandari, Rini, & Qomariyah, 2023). Interaksi sosial dengan teman, dan keluarga dapat mendukung kondisi mental yang sehat, sedangkan isolasi diri terhadap kehidupan sosial di dunia nyata akan berdampak buruk bagi kesehatan fisik, dan mental (Leigh-Hunt dkk., 2017). Adegan pada Gambar 3 menggambarkan proses efikasi diri tokoh Daniel mulai mengalami tanda-tanda perubahan ke arah yang lebih positif. Hal tersebut ditandai dengan upayanya mengajak tokoh Lily bertemu di dunia nyata. Proses perubahan efikasi diri ini menunjukkan bahwa tokoh Daniel ingin membuka diri dengan melakukan persuasi sosial kepada tokoh Lily. Proses ini kemudian mengalami gangguan akibat sistem di dalam gim yang mengalami kerusakan pada adegan keempat.

Perubahan efikasi diri tokoh Daniel mulai tergambarkan pada adegan ini melalui dialognya dengan tokoh Lily yang menyebutkan bahwa dirinya tidak puas dengan minuman dalam gim. Pernyataan tokoh Daniel tersebut menyimbolkan rasa tidak puas tokoh Daniel terhadap dunia virtual dalam gim. Dialog dalam adegan ini juga menunjukkan bahwa melalui interaksinya dengan tokoh Lily, efikasi diri tokoh Daniel mulai mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui upayanya untuk mengajak tokoh Lily untuk bertemu di dunia nyata yang menunjukkan terjadinya penguasaan pengalaman dari tokoh Daniel.

Bar tidak hanya berfungsi untuk menyediakan makanan dan minuman, secara umum tempat ini

diasosiasikan sebagai zona bersosialisasi dan melakukan kontemplasi. *Setting Bar* pada adegan ini dapat digunakan sebagai simbol kontemplasi atas rasa kesepian dan keterbukaan tokoh Daniel untuk mencoba bersosialisasi di dunia nyata.

Berdasarkan penjabaran terhadap simbolisasi dalam adegan pilihan ketiga, dapat diketahui bahwa mulai muncul perubahan dalam efikasi diri tokoh Daniel. Perubahan tersebut berupa peningkatan efikasi diri yang terwujud melalui kontemplasi dan interaksi sosialnya dengan tokoh Lily.

- 4) Adegan Pilihan Keempat (02.17 – 02.55): Mati lampu di Kota menyebabkan sistem Gim mengalami *glitch*, dan terpaksa semua pemain *log out*.



Gambar 4. Adegan Pilihan Keempat
(Sumber: *Blackout*, 2022, *timecode*: 02.17 – 02.55)

Tabel 4. Analisa Adegan Pilihan Keempat

Makna	Deskripsi
Denotasi	Mati lampu di Kota menyebabkan Sistem Gim mengalami <i>glitch</i> , dan terpaksa semua pemain <i>log out</i> .
Konotasi	<i>Glitch</i> , atau masalah pada sistem yang mengakibatkan tampilan dalam gim menjadi kacau. Hal tersebut menggambarkan bahwa <i>virtual reality</i> , yang sudah dirasakan oleh tokoh Daniel sebagai rumah sesungguhnya tidaklah sempurna. Tampilan berupa koding, atau deretan angka dan huruf di sekeliling tokoh David menandakan kehidupan palsu yang dijalaninya.
Mitos	<i>Glitch</i> dalam dunia <i>gim</i> pada umumnya dimaknai sebagai ketidaksempurnaan, atau kesalahan pada koding dalam sebuah sistem.

Adegan ini merupakan momen perubahan kehidupan tokoh Daniel. Azhar selaku sutradara menggunakan *glitch* dalam gim sebagai simbol ketidaksempurnaan. Perubahan langit yang semula cerah, menjadi himpunan kode atau *glitch* pada adegan ini dapat menyimbolkan ketidaksempurnaan dunia virtual dalam gim yang mulai dirasakan oleh tokoh Daniel sejak adegan sebelumnya. Tampilan langit yang dipenuhi kode atau deretan angka dan huruf di sekeliling tokoh David menggambarkan kehidupan palsu yang dijalaninya.

Menurut Pramesta dan Dewi (2021), semakin lemah mental seseorang, maka ketika mengalami sesuatu masalah akan menderita stres yang mengakibatkan efikasi diri kian buruk. Pada adegan ini kondisi efikasi diri tokoh Daniel ditunjukkan melalui penguasaan pengalamannya yang buruk sehingga menganggap bahwa gim *online* yang mengalami gangguan sistem akibat pemadaman listrik adalah seperti akhir dunia. Hal itu ditunjukkan melalui gestur tubuh dan ekspresi tokoh Daniel yang panik dan gemetar ketakutan.

Rendahnya efikasi diri tokoh Daniel ditunjukkan dalam adegan ini melalui kondisi fisik dan emosinya yang tidak stabil. Hal tersebut digambarkan melalui perubahan gestur tubuh dari yang semula percaya diri menjadi gemetar ketakutan karena menganggap dunia berakhir. Perubahan gestur tersebut menunjukkan dampak dari kecanduan bermain gim *online* terhadap kognitif tokoh Daniel. Penambahan efek musik dramatis juga menambah kesan mencekam yang dirasakan tokoh Daniel dalam adegan ini.

- 5) Adegan Pilihan Kelima (02.56 – 03.29): Daniel mengalami halusinasi.



Gambar 5. Adegan Pilihan Kelima
(Sumber: *Blackout*, 2022, *timecode*: 02.56 – 03.29)

Tabel 5. Analisa Adegan Pilihan Kelima

Makna	Deskripsi
Denotasi	Tokoh Daniel mengalami halusinasi. Daniel melihat kabel-kabel mengejarnya.
Konotasi	Kabel-kabel yang mengejar tokoh Daniel menyimbolkan teknologi yang selalu menjerat kehidupannya, hingga jarang menjalani interaksi sosial di kehidupan nyata.
Mitos	Warna merah sering disimbolkan sebagai sifat menguasai, yang pada konteks adegan ini dapat dimaknai sebagai upaya teknologi mencoba menguasai tokoh Daniel.

Melalui hasil analisis makna denotasi, konotasi, dan mitos pada adegan kelima, dapat diketahui bahwa kondisi mental tokoh Daniel tidak stabil, sehingga tidak bisa membedakan realita di dunia nyata dan realita virtual dalam gim *online*. Kabel-kabel yang mengejar dan mencoba menjerat tokoh Daniel dalam adegan ini menyimbolkan dampak dari penggunaan teknologi yang tidak moderat, sehingga mengakibatkan kecanduan yang menjerat kehidupannya. Disisi lain, usaha tokoh Daniel untuk lari dari kabel-kabel tersebut menyimbolkan keinginannya untuk bebas dan menikmati kehidupan di dunia nyata. Penggunaan sumber cahaya buatan berwarna merah pada adegan ini dapat menyimbolkan kekuasaan dari teknologi terhadap kehidupan tokoh Daniel.

Ketidakmampuan tokoh Daniel membedakan realita pada adegan ini disimbolkan dengan sosok kabel-kabel yang hidup dan memburunya. Adegan ini menunjukkan bahwa kecanduan bermain gim *online* dapat mengakibatkan buruknya efikasi diri yang bukan hanya mengganggu kesehatan fisik, namun juga mental seseorang. Ketika mengalami rasa takut yang besar, kecemasan yang kuat, dan tingkat *stress* yang tinggi, seseorang akan memiliki keyakinan diri yang rendah.

Selain faktor kondisi fisik, dan emosi, kondisi efikasi diri tokoh Daniel yang rendah dalam adegan ini juga ditunjukkan melalui penguasaan pengalaman hidupnya yang buruk. Hal ini diakibatkan karena tokoh Daniel terlalu sering bermain gim *online* sehingga menganggap dirinya masih berada di dunia virtual, dan melihat berbagai hal sebagai musuh yang perlu dihindari seperti didalam gim *online*, meskipun berada di dunia nyata.

Adegan ini juga dapat dimaknai sebagai terwujudnya penguasaan pengalaman tokoh Daniel untuk terbebas dari jeratan teknologi yang membuatnya menjadi pecandu. Usaha tokoh Daniel untuk melarikan diri dari kejaran kabel-kabel ini menunjukkan keinginannya untuk hidup di dunia nyata secara normal.

- 6) Adegan Pilihan Keenam (03.30 – 04.17): Daniel bertemu dengan penghuni apartemen yang lain, dan menatap langit.



Gambar 6. Adegan Pilihan Keenam
(Sumber: *Blackout*, 2022, *timecode*: 03.30 – 04.17)

Tabel 6. Analisa Adegan Pilihan Keenam

Makna	Deskripsi
Denotasi	Tokoh Daniel bertemu dengan penghuni apartemen yang lain, dan menatap langit.
Konotasi	Bintang-bintang di langit yang menyinari gelapnya kota adalah sebuah keindahan bagi tokoh Daniel yang jarang memperdulikan dunia nyata. Bintang-bintang tersebut juga dapat menyimbolkan banyaknya kesempatan yang dapat diperoleh tokoh Daniel di dunia nyata.
Mitos	Warna biru tua dapat disimbolkan sebagai proses refleksi pribadi, dan perasaan tenang.

Menurut Bandura (dalam Renaningtyas, 2017), efikasi diri merupakan persepsi pribadi tentang bagaimana diri mampu berfungsi sesuai dengan situasi yang dihadapi. Melalui pengamatan terhadap adegan terakhir ini, dapat diketahui bahwa kondisi efikasi diri tokoh Daniel mengalami perubahan positif. Hal ini ditunjukkan dari cara tokoh Daniel menikmati pemandangan langit di malam hari dalam kondisi pemadaman listrik diseluruh kota. Tokoh Daniel dalam adegan ini baru menyadari bahwa dunia nyata lebih indah dari dunia virtual dalam gim *online*. Kondisi efikasi diri yang mengalami perubahan positif terlihat dari keputusannya untuk menjelajahi dunia nyata bersama Lily, yang menunjukkan penguasaan pengalaman yang bersifat positif. Selain itu persuasi sosial yang dilakukan oleh tokoh Lily berhasil mempengaruhi tokoh Daniel untuk menjadi pribadi yang lebih terbuka dengan lingkungan sekitar.

Pesan Moral dalam Film *Blackout*

Film merupakan fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks berbentuk gambar bergerak, serta memiliki cerita yang sering kali menyajikan pesan moral kepada penonton (Leliana, Ronda, & Lusianawati, 2018). Film sering kali disebut sebagai media yang paling efektif dalam menyampaikan wacana atau pesan tertentu, karena film dapat memuat cerita merepresentasikan pengalaman kehidupan nyata yang ada di masyarakat.

Moral berasal dari bahasa latin yakni *mores* yang berarti tata cara dalam kehidupan, adat istiadat, dan kebiasaan. Menurut Nata (dalam Weisarkurnai & Nasution, 2017) moral merupakan istilah untuk menentukan batas-batas dari sifat, perangai, kehendak, pendapat, atau perbuatan yang secara layakdapat dikatakan salah, benar, serta baik maupun buruk. Moral secara sederhana dapat didefinisikan sebagai standar baik maupun buruk yang ditentukan bagi individu oleh nilai-nilai sosial budaya dimana individu sebagai anggota sosial. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ali dan Asrori (dalam Ramadhan & Yuniati, 2023) yang menyatakan bahwa moral pada dasarnya merupakan rangkaian nilai tentang berbagai macam perilaku yang harus dipatuhi, dan moral juga merupakan kaidah norma dan pranata yang mengatur perilaku individu dalam hubungannya dalam keluarga sosial masyarakat. Berdasarkan penjelasan tersebut pesan moral dapat didefinisikan sebagai pesan yang berisi ajaran-ajaran tentang bagaimana manusia harus hidup, dan bertindak, agar menjadi pribadi yang baik.

Setelah mengetahui dan memahami penggambaran efikasi diri tokoh Daniel selaku pecandu gim *online* melalui simbolisasi yang terkandung dalam film *Blackout*, maka dapat diketahui bahwa perilaku konsumtif yang ditunjukkan melalui bermain *gim online* yang berlebihan akan mengakibatkan diri menjadi kecanduan dan membuat efikasi dirinya buruk. Buruknya efikasi diri tokoh Daniel mengakibatkan kurangnya interaksi sosial di dunia nyata hingga dirinya tidak dapat membedakan realita di dunia nyata, dan realita virtual dalam gim. Kurangnya moderasi dalam bermain *gim online* akan berakibat buruk bagi kesehatan mental (Abdi & Karneli, 2020).

Tokoh Daniel yang mengalami halusinasi pada adegan kelima akhirnya menyadari bahwa kehidupan di dunia nyata lebih indah setelah melihat kondisi kota di malam hari tanpa penerangan listrik, dan langit yang ditaburi jutaan bintang pada adegan terakhir. Oleh karena itu, pesan moral yang terkandung dalam film ini adalah perlunya pola bermain gim *online* yang lebih moderat agar dapat mengetahui bahwa kehidupan nyata juga lebih indah jika dibandingkan dunia *virtual reality*. Azhar selaku sutradara film ini mencoba menggambarkan proses peningkatan efikasi diri tokoh Daniel yang semula menjadi pecandu gim *online* melalui penggambaran fisik serta emosi yang buruk akibat pengalaman perwakilan, mampu menjadi penyintas berkat penguasaan pengalaman dan persuasi sosial.

Pembahasan

Melalui hasil analisis terhadap penggambaran tokoh Daniel selaku pecandu gim *online* melalui simbolisasi yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa terdapat enam faktor yang mempengaruhi perubahannya. Faktor-faktor tersebut meliputi penguasaan pengalaman, pengalaman perwakilan, persuasi sosial, dan kondisi fisik serta emosi. Melalui pengamatan terhadap film *Blackout*, diketahui bahwa terdapat perubahan berupa peningkatan efikasi tokoh Daniel sepanjang film karya Faiz Azhar ini. Lebih lanjut, faktor-faktor tersebut menjadi tolak ukur dalam penelitian ini untuk menganalisa perubahan efikasi diri seorang tokoh dalam film. Berikut adalah referensi penelitian sejenis sebelumnya dan diskusi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi efikasi diri tokoh Daniel selaku pecandu gim *online* dalam film *Blackout* secara lebih mendalam.

Kondisi Fisik dan Emosi

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji faktor kesehatan fisik, yang mempengaruhi efikasi diri, dan resiliensi seseorang seperti yang dikemukakan oleh (Osofsky dkk., 2019; Ower et al., 2019). Menurut Osofsky, dkk (2019), semakin buruk kondisi fisik seseorang maka akan mempengaruhi resiliensi dirinya untuk menghadapi suatu tantangan. Sementara menurut Ower, dkk (2019), peningkatan resiliensi pada penderita *psychosomatic disorders, and controls* berkaitan dengan aktifitas fisik, dan kondisi mental. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat dikatakan kondisi fisik, dan emosi menjadi faktor penting yang mempengaruhi kondisi perkembangan efikasi diri seseorang.

Kondisi fisik dan emosi tokoh Daniel dalam film *Blackout* mengalami peningkatan. Tokoh Daniel yang semula mengalami kecanduan gim *online*, ditunjukkan dari gestur tubuh, *setting* apartemen, serta kondisi fisik, dan emosinya mengalami perkembangan ke arah yang lebih positif. Kondisi mental Daniel yang semula mengalami gangguan mental dapat berkembang setelah menyadari bahwa dunia nyata lebih indah dari dunia virtual dalam *gim online*. Kondisi fisik, dan emosi tokoh Daniel yang semula buruk dipengaruhi oleh pengalaman perwakilan, sedangkan perubahannya ke arah yang lebih positif dipengaruhi juga persuasi sosial.

Persuasi Sosial dan Pengalaman Perwakilan

Penelitian terdahulu berikutnya yang telah mengkaji faktor persuasi sosial, dan pengalaman perwakilan terhadap efikasi diri seseorang telah dilakukan oleh (Hendiani, & Sakti, 2013; Faza & Kustanti, 2020). Menurut Hendiani, dkk (2013), dukungan keluarga sebagai bentuk persuasi sosial dengan cara motivasi yang mempengaruhi efikasi diri penderita penyakit tuberkulosis. Sedangkan menurut Faza, dan Kustanti (2020), dukungan orang tua yang memberikan pengalaman perwakilan terhadap anak dalam bentuk pendidikan tambahan untuk menghafal Alquran mempengaruhi efikasi diri yang ditunjukkan dari sejauh mana determinasi anak dalam penghafalan tersebut. Berdasarkan kedua penelitian tersebut dapat diketahui bahwa persuasi, dan pengalaman perwakilan menjadi faktor penting

dalam mempengaruhi efikasi diri seseorang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diketahui bahwa kecanduan gim *online* yang dialami tokoh Daniel dalam film ini disebabkan oleh pengalaman perwakilan yang terjadi karena perkembangan teknologi tidak diimbangi dengan disiplin diri. Sedangkan aspek persuasi sosial ditunjukkan pada saat tokoh Daniel berinteraksi dengan tokoh Lily. Kontemplasi yang dilakukan oleh tokoh Daniel saat berada di Bar juga menunjukkan bahwa persuasi yang diberikan tokoh Lily memberikan dampak positif bagi peningkatan efikasi dirinya. Interaksi dan kontemplasi ini menjadi faktor penting yang membuat tokoh Daniel memutuskan bahwa dunia nyata lebih baik dari dunia virtual dalam gim *online*.

Penguasaan Pengalaman

Menurut Capa-Aydin, Uzuntiryaki-Kondacki, dan Ceylandag (2018), penguasaan pengalaman berhubungan dengan bagaimana pengalaman perwakilan, persuasi sosial, serta kondisi fisik, dan emosi berkembang, sehingga membentuk sebuah kepercayaan pada seseorang untuk berhasil menyelesaikan suatu tindakan. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa penguasaan pengalaman berdampak pada mental seseorang dalam menghadapi suatu permasalahan, dan melakukan tindakan tertentu.

Penguasaan pengalaman dalam film *Blackout* ditunjukkan ketika Daniel berhasil lepas dari pengalaman perwakilan yang dialaminya. Selain itu persuasi sosial oleh Lily, dan pemandangan langit yang indah membantu kondisi mental Daniel menjadi lebih baik sehingga memutuskan untuk lebih sering berinteraksi di dunia nyata.

Melalui pemahaman mengenai hasil penelitian dan diskusi pada penelitian ini, dapat diketahui bahwa Faiz Azhar selaku sutradara film *Blackout* menggunakan simbolisasi untuk menggambarkan proses perubahan pecandu gim *online* menjadi penyintas dengan baik. Azhar mampu membangun simbol-simbol dalam adegan yang menggambarkan peningkatan efikasi diri tokoh Daniel. Penggambaran tersebut didukung oleh penggunaan simbol-simbol yang secara implisit menyampaikan pesan kepada penonton untuk lebih bijak dan moderat dalam bermain gim *online*.

Hasil penelitian dan diskusi mengenai penggambaran efikasi diri pecandu gim *online* dalam film *Blackout* ini mampu menjadi pedoman bagi sineas dalam meningkatkan kreatifitas penyampaian pesan melalui simbolisasi. Penelitian ini juga diharapkan mampu untuk menambah wawasan sineas pemula dalam mengaplikasikan teori psikologi dalam media film, khususnya animasi.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa makna konotasi dalam film ini menggambarkan bagaimana perilaku bermain gim online yang berlebihan dapat berdampak negatif pada efikasi diri seseorang. Hal ini disimbolkan melalui adegan di mana kabel-kabel hidup dan mengejar, berusaha menjerat tokoh Daniel, yang merepresentasikan akibat dari kecanduan bermain gim online dan perjuangannya untuk terbebas dari ketergantungan teknologi. Selain itu, makna mitos dalam film ini disampaikan melalui unsur *mise-en-scene* seperti setting dan pergerakan pemain, yang menyimbolkan perasaan sedih, takut, dan damai tokoh Daniel. Analisis kritis terhadap film ini menunjukkan bahwa efikasi diri Daniel yang awalnya rendah karena kecanduan gim online mulai meningkat setelah mendapatkan persuasi sosial dari tokoh Lily dan hasil kontemplasi terhadap kehidupan nyata. Perubahan ini mencerminkan pentingnya pola bermain gim yang lebih moderat dan menyampaikan pesan bahwa kehidupan nyata lebih indah dibandingkan realitas virtual. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi dampak konsumsi media digital terhadap efikasi diri pada berbagai kelompok usia dan konteks, serta bagaimana film dapat mempengaruhi sikap masyarakat terhadap teknologi dan penyalahgunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Gim Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(2), 9–20.
- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press.
- Aini, N., & Widyafendhi. (2019). Pengaruh Efikasi Diri dan Motivasi terhadap Keberhasilan Usaha. *Jurnal Ilmu Manajemen Indonesia*, 2(2), 184–195.
- Blegur, A., & Handoyo, S. E. (2020). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Efikasi Diri, dan Locus of Control terhadap Intensi Berwirausaha. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/jmk.v2i1.7424>
- Capa-Aydin, Y., Uzuntiryaki-Kondakci, E., & Ceylandag, R. (2018). The Relationship between Vicarious Experience, Social Persuasion, Physiological State, and Chemistry Self-efficacy: The Role of Mastery Experience as a Mediator. *Psychology in the Schools*, 55(10), 1224–1238. <https://doi.org/10.1002/pits.22201>
- Dihni, V. A. (2022). *Jumlah Gimrs Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. Katadana. www.databoks.katadana.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gimrs-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia/
- Farasonalia, R., & Assifa, F. (2019, October 19). *3 Anak di Semarang Alami Gangguan Jiwa akibat Kecanduan Gim Online*. Kompas. <https://regional.kompas.com/read/2019/10/19/13403171/3-anak-di-semarang-alami-gangguan-jiwa-akibat-kecanduan-gim-online>
- Faza, W., & Kustanti, E. R. (2020). Hubungan antara Dukungan Sosial Orangtua dengan Efikasi Diri Menghafal Alquran pada Santri Hafidz di Pondok Pesantren Modern Alquran dan Raudlotul Huffadz. *Jurnal Empati*, 7(1), 256–262. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.20193>
- Gurusinga, F. M. (2021). Hubungan Kecanduan Gim Online dengan Pola Tidur pada Remaja Usia 16-18 Tahun di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang. *Penelitian Keperawatan Medik*, 2(2).
- H. B. Sutopo. (2006). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Universitas Sebelas Maret.
- Hendiani, N., Sakti, H., & Widiyati, C. G. (2013). Hubungan antara Persepsi dukungan Keluarga sebagai Pengawas Minum Obat dan Efikasi Diri Penderita Tuberkolosis di BPKM Semarang. *Jurnal Psikologi*, 12(1), 1–10. <https://doi.org/10.14710/jpu.12.1.1-10>
- Kajonius, P. J., & Johnson, J. A. (2019). Assessing the Structure of the Five Factor Model of Personality (IPIP-NEO-120) in the Public Domain. *Europe's Journal of Psychology*, 15(2), 260–275. <https://doi.org/10.5964/ejop.v15i2.1671>
- Leigh-Hunt, N., Baggeley, D., Bash, K., Turner, V., Turnbull, S., Valtorta, N., & Caan, W. (2017). An Overview of Systematic Reviews on the Public Health Consequences of Social Isolation and Loneliness. *Public Health*, 152, 157–171. <https://doi.org/10.1016/j.puhe.2017.07.035>
- Leliana, I., Ronda, M., & Lusianawati, H. (2018). Representasi Pesan Moral dalam Film Tilik (Analisis Semiotik Roland Barthes). *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 21(2), 142–156.
- Mahi Hikmat. (2011). *Metode Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra: Vol. Yogyakarta* (Graha Ilmu).
- Monica, N., Marta, R. F., & Panggabean, H. (2023). Studi Efikasi Diri terhadap Komunikasi Non-Verbal dalam Tokoh Utama Film The Pursuit of Happiness. *Scriptura: Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 13(1). <https://doi.org/10.9744/scriptura.13.1.79-89>
- Monika, & Adman. (2017). Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2).
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Gim Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nurmala, S., & Sarirah, T. (2023). Peran Kepribadian dan Locus-kendali terhadap Perilaku Inovatif Individual: Studi pada Pegawai Ombudsman Republik Indonesia. *Jurnal Psikologi Sosial*, 21(2), 144–156. <https://doi.org/10.7454/jps.2023.16>
- Osofsky, H. J., Weems, C. F., Graham, R. A., Osofsky, J. D., Hansel, T. C., & King, L. S. (2019). Perceptions of Resilience and Pshysical Health Symptom Improvement Following Post Disaster Intergrated Health Services. *Disaster Medicine and Public Health Preparedness*, 13(2), 223–229. <https://doi.org/10.1017/dmp.2018.35>

- Ower, C., Kemmler, G., Vill, T., Martini, C., Schmitt, A., Sperner-Unterweger, B., & Hufner, K. (2019). The Effect of Physical Activity in an Alpine Environment on Quality of Life is Mediated by Resilience in Patients with Psychosomatic Disorders and Healthy Controls. *European Archives of Psychiatry and Clinical Neuroscience*, 269(5), 543–553. <https://doi.org/10.1007/s00406-018-0930-2>
- Pramesta, D. K., & Dewi, K. D. (2021). Hubungan antara Efikasi Diri dengan Stres Akademik pada Siswa Kelas X. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(7), 23–33.
- Prasetya, A. B. (2019). *Analisis Semiotika Film dan Komunikasi* (1st ed., Vol. 1). Intrans Publishing.
- Putri, D. E., Raharjo, W., Pranandari, K., Rini, Q. K., & Qomariyah, N. (2023). Do Loneliness, Perceived Stress, and Communication Skill with Peers Predict Social Problem-solving in Freshman during COVID-19 Pandemic? *Jurnal Psikologi Sosial*, 21(1), 12–22. <https://doi.org/10.7454/jps.2023.04>
- Rachmawati. (2019). 5 Kasus Kecanduan Gim Online, Bolos Sekolah 4 Bulan hingga Bunuh Sopir Taksi untuk Dapat Uang. *Kompas*. <https://regional.kompas.com/read/2019/12/20/06360071/5-kasus-kecanduan-gim-online-bolos-sekolah-4-bulan-hingga-bunuh-sopir-taksi>
- Rahayuningtyas, W., Wulandari, T., Pramono, A., & Ismail, A. I. Hj. (2019). The Teaching of Wayang Topeng Malang Character as the Self-Efficacy Education for Student. *Asian Scholars Network*, 1(1).
- Ramadhan, A., & Yuniati Yenni. (2023). Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film Pendek Animasi Wake Up Call. *Bandung Conference Series: Journalism*.
- Renaningtyas, W. (2017). Pengaruh Efikasi Diri dan Kemandirian terhadap Keberhasilan Usaha pada Anggota Komunitas. *Psikoborneo*, 5(4).
- Rinaldo, A. (2022). Peran Mise-en-scene terhadap Efikasi Diri Tokoh Chiron dalam Film Moonlight. *Syntax Idea*, 4(5), 871–833. <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v4i5.1832>
- Saputra, N., Nugroho, R., & Tuti, R. W. D. (2023). Resiliensi Personal para Guru dan Dosen Semasa COVID-19: Menelaah Dampak dari Kesehatan Fisik, Mental, dan Finansial. *Jurnal Psikologi Sosial*, 21(2), 170–189. <https://doi.org/10.7454/jps.2023.18>
- Sobur, A. (2017). *Semiotika Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudarno, A. (2019). Kisah Pecandu Gim Online, Membunuh Sopir Taksi Online demi Servis Laptop. *Liputan 6*. <https://www.liputan6.com/amp/4102518/kisah-pecandu-gim-online-membunuh-sopir-taksi-online-demi-service-laptop>
- Weisarkurnai, B. F., & Nasution, B. (2017). Representasi Pesan Moral dalam Film Rudy Habibie Karya Hanung Bramantyo (Analisis Semiotika Roland Barthes). *JOM FISIP*, 4(1), 1–14.
- Wibisono, P., & Sari, Y. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Film Bintang Ketjil Karya Wim Umbroh dan Misbach Yusa Bira. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 1(1).
- World Health Organization Team. (2020). *Addictive Behaviours: Gaming Disorder*. World Health Organization. <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License