

ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE PESAN PENGGUNAAN NARKOBA PADA FILM ANIMASI 3D “FICUSIA”

Nurul Faizah Alfi⁽¹⁾, Happy Yugo Prasetya⁽²⁾

Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam

Jalan Ahmad Yani, Batam Centre, Kota Batam, Kepulauan Riau, 29461, Indonesia

Email: (1) nurulfaizahalfi@gmail.com, (2) yugo@polibatam.co.id

Abstrak

Up until now, drug use has been the main focus of the world. In Indonesia, there has been an increase in the prevalence of drug users by 0.15 percent. Using film as a medium to convey anti-drug messages is one of the many ways this can be done. This study aims to find out whether the message about the dangers of drug abuse from the film Ficusia has been conveyed properly or not. This research is a descriptive qualitative research that uses John Fiske's semiotic analysis which has several codes to analyze the object under study. There are three signs of television expressed by John Fiske, namely the Level of Reality, the Level of Representation and the Level of Ideology. The results of the study revealed that the animated film Ficusia is successful in becoming an anti-drug campaign media because it contains several factors and the impact of drug use. Apart from that, messages about the dangers of drug use have also been conveyed in this series.

Keywords: animation, film, semiotics

1. PENDAHULUAN

Perkembangan penyalahgunaan dan peredaran narkoba telah menjadi permasalahan dunia yang tidak mengenal batas wilayah dan negara serta telah menjadi masalah global yang mengancam hampir semua sendi kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara. Dampak yang ditimbulkan sebagai akibat dari penyalahgunaan narkoba terbukti sangat merugikan dari segala aspek seperti medis, sosial, hukum, ekonomi serta keamanan. Menurut laporan yang dirilis oleh kantor PBB untuk narkoba dan kejahatan (UNODC) pada tahun 2021, tercatat sekitar 275 juta pengguna narkoba di tahun 2020, lebih dari 36 juta orang menderita gangguan narkoba (Brunnersum, 2021). Selain itu, peningkatan sebanyak empat kali di beberapa bagian dunia juga tercatat dalam kurun waktu 24 tahun terakhir. Bahkan, sebanyak 40 persen remaja menganggap bahwa obat itu tidak berbahaya.

Di Indonesia sendiri, terjadi peningkatan prevalensi pengguna narkoba sebesar 0,15 persen sehingga pengguna narkoba di Indonesia menjadi 3,66 juta jiwa pada tahun 2021. Hal ini diungkapkan oleh Kepala Badan Narkotika Nasional (BNN) Komjen Pol. Petrus Reinhard Golose (Rachman, 2022). Meningkatnya jumlah pengonsumsi narkoba ini membuat pemerintah, organisasi-organisasi, yayasan bahkan masyarakat selalu menggenar-gencarkan kampanye anti narkoba. Menggunakan film sebagai media untuk menyampaikan pesan anti narkoba merupakan satu dari sekian banyak cara yang bisa dilakukan. Hasil dari penelitian yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti menyimpulkan bahwa film merupakan cara yang cukup efektif dalam penyampaian pesan.

Seperti pada penelitian Ridwan Adhim Wahyudi (2021) yang berjudul *Makna Pesan Moral dalam Film Keluarga Cemara (Analisis Semiotika John Fiske)*, yang meneliti tentang pesan moral pada film tersebut, menurut peneliti, terdapat pesan moral yang berisi tentang kebahagiaan dalam sebuah keluarga yang saling melengkapi satu sama lain. Peneliti menggunakan analisis pendekatan semiotika John Fiske dengan menganalisis pesan sesuai dengan 3 level, yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi. Berdasarkan penggambaran dari segi level realitas, terdapat ekspresi, perilaku, dan lingkungan yang menunjukkan adanya makna pesan moral. Sedangkan dari segi level representasi, untuk pengambilan kamera, digunakan *medium shot* dan untuk pencahayaan digunakan *front light* dan *key light*.

Hal yang sama juga dilakukan oleh penelitian lain dengan judul *Representasi Peran Domestik Perempuan (Analisis Semiotika John Fiske dalam Film Animasi Pendek "BAO")* yang meneliti tentang peran domestik perempuan pada film tersebut. Menurut peneliti, terdapat sebuah ideologi di balik film animasi pendek tersebut. Dalam film tersebut, feminisme terlihat berusaha direpresentasikan oleh Doome Shi sebagai sutradara perempuan pertama film animasi pendek di Studio Pixar dan Disney. Feminisme adalah gerakan sosial yang bertujuan untuk memperjuangkan kesetaraan gender, mendobrak patriarki dan menghilangkan penindasan pada kamu perempuan.

Maka dari itu, hal yang sama bisa diteliti pada serial film animasi yang berjudul "Ficusia". Series ini merupakan karya mahasiswa Politeknik Negeri Batam di bawah naungan Digiars Studios Polibatam yang bekerjasama dengan Yayasan Cinderella. Series ini juga merupakan program kampanye Batik Girl Animation Series antara Indonesia dan Australia. Tujuan utama pembuatan Batik Girl Animation Series ini adalah melakukan kampanye anti narkoba untuk generasi muda melalui film animasi yang dibuat secara berseri. Setelah film animasi ini diproduksi akan dilanjutkan dengan kampanye anti narkoba melalui pemutaran film animasi di beberapa Universitas di Indonesia dan Australia (doc. Pribadi Digiars, 2022).

Sama seperti dengan film-film yang diteliti pada penelitian di atas, pada series animasi ini terdapat pesan-pesan yang akan diteliti lebih lanjut dengan menggunakan analisis semiotika seperti faktor-faktor dan dampak-dampak narkoba bagi penggunaannya. Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda (*sign*), berfungsinya tanda dan produksinya makna. Semiotika memandang komunikasi sebagai proses pemberian makna melalui tanda yaitu bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi dan sebagainya yang berada diluar diri individu. Semiotika digunakan dalam topik-topik tentang pesan, media, budaya dan masyarakat (Wahyudi, 2021).

Penulis akan menganalisis film ini dengan berdasarkan kepada pendekatan semiotika. Menurut John Fiske, semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda. Ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam "Teks media" atau studi tentang tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna (Wahyudi, 2021). Terdapat tiga tanda-tanda televisi yang diungkapkan oleh John Fiske yaitu Level Realita, Level Representasi, dan Level Ideologi. Tanda-tanda televisi yang diungkapkan oleh John Fiske atau yang bisa disebut kode-kode yang digunakan dalam pertelevisian. Menurut Fiske, kode-kode yang digunakan dalam televisi saling berhubungan sehingga terbentuk sebuah makna. Kode-kode inilah yang menjadi alasan penulis menggunakan semiotika John Fiske sebagai acuan dalam penelitian. Karena dari kode-kode ini yang nantinya akan menghasilkan apakah kuat atau tidaknya makna semiotika yang ditemukan penulis dalam penelitian ini.

Semiotika John Fiske

Dalam semiotika (ilmu tentang tanda) terdapat dua perhatian utama, yakni hubungan antara tanda dengan maknanya dan bagaimana suatu tanda dikombinasikan menjadi suatu kode. Menurut Fiske, kode-kode yang muncul atau yang digunakan dalam acara televisi saling berhubungan sehingga terbentuk sebuah makna. Pada perkembangannya, model dari John Fiske tidak hanya digunakan dalam menganalisis acara televisi, tetapi dapat juga digunakan untuk menganalisis teks media yang lain, seperti film, iklan, dan lain-lain (Kusuma & Fitriawan, 2020).

Di dalam kode-kode televisi yang diungkapkan dalam teori John Fiske, peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi telah di-*encode* oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level berikut:

- a. a. Level Realita: kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah penampilan (*appearance*), kostum (*dress*), riasan (*make-up*), lingkungan (*environment*), kelakuan (*behavior*), gaya bicara (*speech*), gerakan (*gesture*), ekspresi (*expression*). Dalam Bahasa tulisan berupa, misalnya dokumen, teks, wawancara dan sebagainya,
- b. b. Level Representation: kode-kode yang termasuk dalam level kedua ini berkaitan dengan kode kode Teknik, seperti kamera (*camera*), pencahayaan (*lighting*), *editing*, music (*music*), dan suara (*sound*). Dalam Bahasa tulisan ada kata, kalimat, proposisi dan lain sebagainya. Mencakup kode kode representasi seperti narasi (*narrative*), konflik (*conflict*), karakter (*character*), aksi (*action*), dialog (*dialogue*), latar (*setting*), dan pemeran (*casting*).
- c. Level Ideologi: terorganisasi dalam penerimaan hubungan sosial oleh kode kode ideologi seperti: individualis, nasionalis, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan lain-lain (Kusuma & Fitriawan, 2020). Level ideologi merupakan level terakhir dari kode-kode John Fiske.

Penggunaan Narkoba

Narkoba adalah singkatan dari narkotika dan obat/bahan berbahaya. Selain “narkoba”, istilah lain yang diperkenalkan khususnya oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia adalah Napza yang merupakan singkatan dari Narkotika, Psikotropika, dan zat adiktif (obat-obat terlarang dan berbahaya dapat mengakibatkan seseorang mempunyai ketergantungan terhadap obat-obat tersebut). Hingga kini penyebaran narkoba hampir tidak dapat dicegah, banyak dijumpai kasus penyalahgunaan narkoba yang pelakunya remaja hingga anak-anak. Penyebab terjerumusnya seseorang dalam kasus penyalahgunaan narkoba bisa jadi karena faktor internal maupun eksternal (Amanda, Humaedi, & Santoso, 2017). Mulai dari rasa kepercayaan diri yang kurang, mudah terpengaruhi dan berada dilingkungan yang salah. Secara umum, dampak dari penggunaan narkoba dapat terlihat dari fisik, psikis dan sosial seseorang. Ketiga dampak tersebut saling berhubungan erat satu sama lain, ketergantungan fisik akan mengakibatkan rasa sakit luar biasa (sakau) bila terjadi putus obat (tidak mengonsumsi obat pada waktunya) dan dorongan psikologis berupa keinginan sangat kuat untuk mengonsumsi. Selain berdampak pada diri sendiri, mengonsumsi narkoba juga berdampak kepada keluarga dan lingkungan sekitar. Keluarga pengguna akan mendapatkan pandangan negatif dan cemoohan dari sekitar, dikarenakan menggunakan narkoba merupakan salah satu bentuk Tindakan kriminal yang sangat berat.

Film Animasi 3D Ficusia

Film animasi Ficusia merupakan serial animasi 3D bertema fantasi yang dikerjakan oleh mahasiswa Politeknik Negeri Batam di bawah naungan Digiars Studio Polibatam yang bekerja sama dengan Yayasan Cinderella. Series ini juga merupakan program kampanye Batik Girl *Animation Series* antara Indonesia dan Australia yang

didukung oleh Pemerintah Australia melalui Alumni Grant Scheme yang diadministrasikan oleh Australia Awards in Indonesia. Serial ini menceritakan sebuah keluarga yang ibunya sedang menjalani proses rehabilitasi akibat penggunaan narkoba dan sebuah pohon bernama Ficusia yang terjerumus menggunakan biji terlarang. Serial animasi ini menggunakan bahasa metafora untuk menyampaikan pesannya dan digunakan sebagai media kampanye anti narkoba berbentuk animasi 3D. Animasi 3D merupakan animasi yang berwujud tiga dimensi meskipun bukan dalam bentuk yang sebenarnya. didalam komputer 3D digambarkan sebagai sebuah gambar yang memiliki kedalaman. walaupun objek dalam animasi 3 dimensi bukan dalam bentuk objek 3D yang sebenarnya yang dapat disentuh ataupun dirasakan wujudnya. Namun, animasi 3D ini memiliki dimensi panjang (X), dimensi lebar (Y), dan dimensi kedalaman atau volume (Z) (Salmon, Tulenan, & Sugiarso, 2017). Pada tahap animasi 3D ini seluruh pengerjaannya mulai dari tahap *modelling*, *texturing*, *lighting*, hingga *rendering* hanya menggunakan media komputer saja.

2. METODE

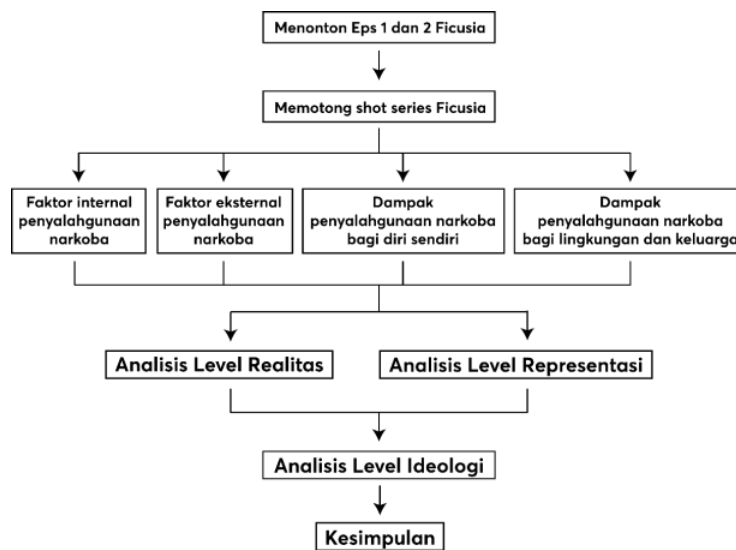
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang akan digunakan dalam menganalisis datanya, yaitu kualitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan semiotika John Fiske. Semiotika sendiri menurut John Fiske adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda melalui sebuah kode. Kode-kode tersebut saling berhubungan membangun sebuah makna. Tahapan penelitian ini dimulai dengan studi literatur dengan membaca beberapa jurnal dan menonton animasi “Ficusia”, pengumpulan data dengan cara memotong beberapa shot dari film animasi tersebut.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa dokumentasi yang didapat dari potongan series film animasi “Ficusia” episode 1 yang berdurasi 7-8 menit dan episode 2 yang berdurasi 9 menit. Peneliti menonton secara keseluruhan episode 1 dan 2 serta mencatat beberapa pesan yang digambarkan pada animasi Ficusia. Kemudian peneliti memilih potongan gambar atau scene yang merepresentasikan level realitas dan level representasi. Berdasarkan subjek pada penelitian ini yaitu film animasi serial “Ficusia” episode 1 dan 2, Maka penelitian dilakukan dengan menggunakan 2 episode yang terdiri dari 19 *scene* dan 237 *shot*. Penulis melakukan penelitian menggunakan satuan shot, dikarenakan dalam satu scene terdapat beberapa shot yang merepresentasikan faktor dan dampak yang berbeda. Pada 2 episode tersebut terdapat beberapa *shot* yang merepresentasikan faktor dan dampak yang berbeda. Pada 2 episode tersebut terdapat beberapa *shot* yang mengandung unsur faktor-faktor dan dampak dari penyalahgunaan narkoba. Unsur-unsur inilah yang nantinya akan menjadi unit-unit analisis pada penelitian yang dilihat dari level realitas dan level representasi sehingga bisa dianalisis oleh peneliti menggunakan pendekatan semiotika John Fiske. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah pesan yang tersampaikan sudah jelas atau belum dari segi semiotika yang nantinya bisa dijadikan bahan evaluasi tim produksi animasi untuk projek animasi selanjutnya.

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan berdasarkan teori yang dikemukakan oleh John Fiske tentang “*The Codes of Television*” dalam buku “*Television Culture*”. Teknik ini dapat membantu peneliti untuk menunjukkan pesan-pesan yang ada dalam film animasi Ficusia.

Setelah mendapatkan data penelitian, maka hal yang dilakukan selanjutnya adalah mengumpulkan *shot* yang menjadi objek penelitian dengan meng-cut dari keseluruhan film sesuai dengan faktor dan dampak dari penggunaan narkoba. Pemilihan shot dalam penelitian ini menggunakan level realitas dan level representasi. Kedua kode milik John Fiske ini cukup jelas dalam merepresentasikan makna-makna di dalamnya.

Setelah pemilihan shot, maka hal selanjutnya yang penulis lakukan adalah menganalisis shot tersebut menggunakan 3 kode John Fiske, yaitu level realitas dan level representasi, kemudian dilanjutkan dengan level ideologi. Kemudian penulis akan mengambil kesimpulan dari hasil analisis tersebut. Teknik analisis ini sudah banyak digunakan dalam beberapa penelitian terutama penelitian yang menggunakan pendekatan semiotika John Fiske, seperti pada penelitian yang berjudul “Representasi Kasih Sayang pada Iklan Tokopedia” yang diteliti oleh Syifa Hanifah Naufal pada tahun 2019. Penelitian tersebut teknik analisis data melalui tahap berupa menonton dan mengunduh iklan dari Youtube, mengamati setiap adegan, *screen capture* pada setiap *scene* yang menunjukkan adanya rasa kasih sayang, analisis *scene* tersebut dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske dan penarikan kesimpulan dengan cara memberi penilaian terhadap data yang telah dianalisis dan diteliti (Naufal & Yusanto, 2019).



Gambar 1 Urutan Analisis Data

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Faktor Internal Penyalahgunaan Narkoba

Terjerumusnya seseorang ke dalam pengaruh narkoba, menurut Libertus Johani dan Antono (Amanda, Humaedi, & Santoso, 2017), disebabkan oleh beberapa faktor internal seperti kepribadian seseorang yang labil, hubungan antara keluarga yang kurang harmonis, hingga faktor ekonomi seseorang. Pada serial animasi Ficusia ini, penulis akan menganalisis beberapa *shot* yang dinilai mengandung faktor-faktor internal penyalahgunaan narkoba yang dialami Ficusia seperti kesepian, kurang percaya diri dan mudah terpengaruh.

analisis scene 02 shot 04 - kesepian

Scene 2 shot 4 menunjukkan Ficusia mengungkapkan keinginannya terhadap Flowna agar lebih banyak dan lebih lama bertahan di sekitarnya kepada Dara.



Gambar 2 Scene 03 Shot 06 – Kesepian

Faktor internal kesepian ditemui melalui level realitas kode penampilan berupa Ficusia yang merupakan sebuah pohon yang selalu dikelilingi oleh Flowna-Flowna yang membutuhkannya. Ficusia terlihat senang saat dikelilingi para Flowna. Namun saat malam tiba, para Flowna akan pergi meninggalkannya. Karena itu, Ficusia merasakan kesepian. Level representasi ditemui melalui kode dialog berupa “Seandainya lebih banyak yang datang dan lebih lama di sini, pasti lebih menyenangkan lagi.” Ficusia cukup senang saat sedang bersama Flowna. Namun, Ficusia tetap menginginkan para Flowna bertahan lebih lama bersamanya agar ia tidak merasakan kesepian. Menurut penelitian yang berjudul *Analisis Faktor-Faktor Penyebab Anak Melakukan Tindak Pidana Narkotika*, dikatakan bahwa salah satu alasan pengguna menggunakan narkoba adalah untuk menghilangkan rasa kesepian yang dialami oleh mereka (Siregar & Lubis, 2019).

Ideologi yang ditemukan berupa hedonisme, yang menurut bahasa Yunani berarti kesenangan. Menurut laman Binus University (Psychonews, 2016), hedonisme terjadi karena adanya perilaku pada masyarakat yang menginginkan kesenangan. Perilaku tersebut lama-lama mengakar yang pada akhirnya menjadi sebuah budaya, namun terkalahkan oleh rendahnya cara berpikir dan menyikapi berbagai persoalan. Dalam *shot* ini, ideologi hedonisme direpresentasikan dengan Ficusia yang merasa senang akan kehadiran para Flowna, dan berharap lebih banyak lagi yang datang. Menurut Farhan Carlo selaku penulis *script* serial animasi Ficusia juga menjelaskan bahwa Ficusia mempunyai sifat *people pleaser* yang membuatnya merasa senang dan merasa tervalidasi dengan kehadiran para Flowna.

analisis scene 03 shot 06 dan 07 – kurang percaya diri

Scene 3 shot 6 menunjukkan Ficusia melihat pohon bersinar di seberangnya sedangkan *scene 3 shot 7* menunjukkan Ficusia yang memperhatikan tubuhnya setelah melihat pohon bersinar di seberangnya.



Gambar 3 Scene 03 Shot 06 & 07 – Kurang Percaya Diri

Faktor internal kurang percaya diri ditemui melalui level realitas kode penampilan Ficusia yang sedang memandang pohon di seberang dari kejauhan lalu dia membandingkan dirinya dengan melihat ke arah kedua tangannya sambil berekspresi sedih. Kemudian ada kode lingkungan yang memperlihatkan hutan Santara memasuki waktu malam hari ketika para Flowna pergi meninggalkan Ficusia sendirian. Karena itu ia merasa iri

melihat pohon diseberrangnya masih dikelilingi oleh para Flowna. Dalam level representasi ditemui melalui kode pencahayaan. Pencahayaan tersebut berasal dari matahari terbenam yang menandakan malam akan segera tiba. Saat malam tiba menandakan bahwa para Flowna akan mulai pergi meninggalkan Ficusia sendirian. Kemudian, ada kode audio yang menggunakan backsound dramatic sehingga membuat suasana mendukung Ficusia yang sedang bersedih. Analisis diperkuat adegan Ficusia yang merasa sedih setelah ditinggal para Flowna. Kemudian secara tidak sengaja dia melihat pohon lain yang tetap bersinar dan tetap dikelilingi oleh para Flowna. Ficusia pun membandingkan dirinya dengan pohon tersebut dan merasa iri dengan pohon diseberrangnya. Rasa iri inilah yang membuat Ficusia ingin terlihat seperti pohon di seberangnya. Menurut penelitian yang berjudul *Penyalahgunaan Narkoba Di Kalangan Remaja*, zat terlarang bisa membuat penggunanya merasa lebih keren dan percaya diri (Amanda, Humaedi, & Santoso, 2017).

Ideologi yang ditemukan berupa pesimisme, yang diartikan sebagai sikap bahwa segala sesuatu akan salah dan keinginan atau tujuan orang tersebut tidak mungkin terpenuhi. Menurut artikel yang berjudul “4 ciri seseorang bersikap pesimis” (Indriasti, 2021) mengatakan bahwa salah satu sikap dari seorang pesimisme adalah membandingkan diri dengan yang lain dan secara terus menerus merendahkan diri, terlebih saat kita mengetahui bahwa saingan kita mempunyai sesuatu yang lebih dari kita. Ideologi pesimisme dapat terlihat saat Ficusia melihat kedua tangannya setelah melihat pohon diseberrangnya bersinar lebih terang dari dirinya. Menurut rangkuman dari *Artbook Ficusia*, menyatakan bahwa Flowna yang selalu menemani Ficusia sehari-hari menjadi faktor utama kebahagiaan dari sang Ficusia sendiri, sehingga di saat dia melihat adanya pohon lain yang ditemani oleh banyak Flowna membuat dia merasa kurang percaya diri.

analisis scene 07 shot 10 – Mudah Terpengaruh

Scene 7 shot 10 menunjukkan Ficusia yang akan mencoba biji Cuta yang ada di tangannya.



Gambar 4 Scene 07 Shot 10 – Mudah Terpengaruh

Faktor internal mudah terpengaruh ditemui melalui level realitas kode tampilan berupa Ficusia yang sedang menerima biji Cuta dari Deka dengan ragu. Sedangkan dalam level representasi ditemui melalui kode dialog berupa Ficusia yang berkata “Aaaku... akan mencobanya sekali” setelah berulang kali Deka berusaha membujuk Ficusia untuk menggunakan Cuta akhirnya Ficusia kalah juga dan terpengaruh untuk menggunakan Cuta. Menurut penelitian yang berjudul “Penyalahgunaan Narkoba Di Kalangan Remaja” (Amanda, Humaedi, & Santoso, 2017) mengatakan bahwa apabila seseorang memiliki kepribadian labil dan mudah dipengaruhi maka akan lebih mudah terjerumus penyalahgunaan narkoba.

Ideologi yang ditemukan berupa egoisme yang merupakan motivasi untuk mempertahankan dan meningkatkan pandangan hanya untuk menguntungkan diri sendiri. Pada penelitian berjudul “Memahami teori-teori etika: cakrawala dan pandangan” yang menyebutkan bahwa terdapat beberapa tokoh dunia seperti Stalin, Lenin, Saddam Hussein, Hitler dan lain lain yang penuh keegoisan mengumbar nafsu berkuasa yang

mengakibatkan kerugian pada Sebagian besar masyarakat dan pada akhirnya mereka juga tumbang dari kekuasaannya (Maiwan, 2018). Pada *shot* ini, ideologi egoisme direpresentasikan dengan Ficusia yang mencoba menggunakan Cuta demi dirinya sendiri dan rela mengenyampingkan efek bahaya dari Cuta bagi yang lain supaya ia mempunyai lebih banyak *Spirit Fruit* sehingga akan lebih banyak lagi para Flowna yang berdatangan.

Faktor Eksternal Penyalahgunaan Narkoba

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu. Ada beberapa faktor eksternal yang dapat mempengaruhi penyalahgunaan narkoba, yaitu materi, kondisi keluarga, hukum yang tumpul, dan pengaruh masyarakat (Pramesti, 2022). Namun tidak semua dari faktor diatas dapat menjadikan seseorang menyalahgunakan narkoba. Pada serial animasi Ficusia ini, penulis akan menganalisis beberapa *shot* yang dinilai mengandung faktor-faktor eksternal penyalahgunaan narkoba yang dialami Ficusia seperti faktor pergaulan dan hasutan.

analisis scene 04 shot 07 - Pergaulan

Scene 4 shot 7 menunjukkan Ficusia sedang berbicara dengan Deka di malam hari.



Gambar 5 Scene 04 Shot 07 – Pergaulan

Faktor eksternal pergaulan ditemui melalui level realitas kode penampilan berupa Ficusia yang terlihat serius mendengarkan Deka. Sedangkan dalam level representasi ditemui melalui kode dialog berupa Deka yang berkata “*Spirit Fruit* yang dihasilkan juga lebih banyak darimu, kau tau? Kau pun juga bisa seperti itu.” Pertemanan merupakan faktor pengaruh utama bagaimana kita akan menjalani hidup sehari-hari. Ficusia menggunakan Cuta karena hasil dari hasutan dari Deka. Menurut penelitian yang berjudul “Adiksi Narkoba: Faktor, Dampak dan Pencegahannya” (Pramesti, 2022) dikatakan bahwa salah satu faktor eksternal penggunaan narkoba adalah faktor sosial yang berupa pergaulan *toxic*, ketika seseorang mempunyai mental lemah dan kepribadian yang kurang kuat bisa terjerumus ke dalam penggunaan narkoba.

Ideologi yang ditemukan berupa liberalisme yang memomorsatukan kebebasan dan terkadang membuat individu kehilangan kontrol atas dirinya sendiri. Karena itulah, setiap individu harus mempunyai benteng yang mampu menangkal kerjanya paham ideologi liberalisme. Kebebasan berteman dengan siapapun merupakan salah satu contoh ideologi liberalisme yang tumbuh bebas di antara kita dan terkadang dapat menjerumuskan seseorang kepada jalan yang salah. Pertemanan Ficusia dan Deka pada *shot* ini merupakan salah satu contoh dari ideologi liberalisme. Ficusia dengan benteng pertahanan diri yang rendah tetap menerima kehadiran Deka sekalipun Deka membawa dampak negatif buat dirinya.

analisis scene 05 shot 04 dan scene 07 shot 07 - Hasutan

Scene 5 shot 4 menunjukkan Deka yang berusaha membujuk Ficusia untuk berani menggunakan Cuta dan meyakinkan bahwa tidak ada hal buruk yang akan terjadi. *Scene 7 shot 7* menunjukkan Deka yang tetap berusaha membujuk Ficusia untuk berani menggunakan Cuta.



Gambar 6 Scene 05 Shot 04 – Hasutan



Gambar 7 Scene 07 Shot 07 – Hasutan

Faktor eksternal hasutan ditemui melalui level realitas kode kelakuan berupa Deka yang berusaha menghasut Ficusia untuk menggunakan Cuta dan meyakinkan Ficusia bahwa tidak akan ada hal buruk yang terjadi. Faktor eksternal hasutan ditemui melalui level representasi kode dialog berupa Deka yang berkata “Hei, kau hanya butuh satu Langkah berani untuk mendapatkan apa yang kau mau. Lagi pula hal buruk apa yang akan terjadi” dan “Ayolah, hanya satu malam”. Pada *shot* ini terdapat upaya persuasif berupa Deka yang meyakinkan bahwa tidak akan ada hal buruk yang akan terjadi. Menurut hasil penelitian yang berjudul Faktor-Faktor Penyebab Penyalahgunaan Narkotika (Simangunsong, 2014), adanya ajakan atau rayuan dari teman kelompok pengguna untuk menggunakan narkoba juga merupakan salah satu faktor eksternal penggunaan narkoba.

Ideologi yang ditemukan berupa radikalisme. Ideologi radikalisme merupakan sikap atau semangat yang membawa pada tindakan yang bertujuan melemahkan atau mengubah tatanan sosial dan politik yang ada dengan cara kekerasan (Hafid, 2020). Ciri-ciri orang dengan ideologi radikalisme antara lain selalu mengklaim kebenaran tunggal dan menyisahkan kelompok lain yang tidak bersependapat sehingga mereka akan memberikan provokasi dan hasutan. Pada *shot* ini, ideologi radikalisme direpresentasi melalui Deka yang berusaha menghasut Ficusia agar mau menggunakan Cuta. Menurut Farhan, Deka yang mempunyai kepribadian yang licik berusaha untuk memanipulasi pikiran Ficusia agar menjadi ragu dan mau mencoba biji Cuta.

Dampak Penyalahgunaan Narkoba Bagi Diri Sendiri

Seperti yang kita ketahui, dampak narkoba bagi penggunaannya sangatlah berbahaya. Mulai dari kerusakan pada psikis, kerusakan pada tubuh dan organ bahkan kematian. Pada serial animasi Ficusia ini, penulis akan

menganalisis beberapa *shot* yang dinilai mengandung dampak-dampak penggunaan narkoba yang dialami oleh Ficusia berupa *stimulan*, kerusakan fisik, kehilangan kesadaran diri, sakau dan ketergantungan.

analisis scene 04 shot 09 - stimulan

Scene 4 shot 7 menunjukkan Ficusia sedang berbicara dengan Deka di malam hari.



Gambar 8 Scene 04 Shot 07 – Stimulan

Dampak narkoba bagi diri sendiri berupa stimulan ditemui melalui level realitas kode penampilan berupa Ficusia yang terlihat senang setelah menggunakan biji Cuta. Dia senang karena para Flowna semakin banyak yang datang dan bertahan lama sekalipun hari sudah gelap. Sedangkan dalam level representasi ditemui melalui kode dialog berupa Ficusia yang berkata, “Cuta ini sangat ajaib, aku tidak tahu harus membalasmu dengan apa?” dari dialog tersebut, Ficusia terlihat sangat bahagia dan berterima kasih kepada Deka karena telah memberinya biji Cuta sehingga apa yang ia mau terkabul hanya dengan cara instan. Penelitian yang berjudul *Adiksi Narkoba: Faktor, Dampak dan Pencegahannya* (Pramesti, 2022) mengatakan bahwa salah satu efek dari penggunaan narkoba adalah adanya stimulan yang bisa membuat pengguna narkoba merasa lebih bahagia dan gembira tetapi untuk sementara waktu saja.

Ideologi yang ditemukan berupa individualisme. Individualisme merupakan paham yang beranggapan bahwa pribadi lebih utama dan memiliki kedudukan tertinggi (Bevarlia & Christin, 2018). Penelitian yang berjudul *Representasi Individualisme* yang ditulis oleh Azhari dan Maylanny mengatakan bahwa seseorang yang menganut paham individualisme akan bertindak berdasarkan dorongan sesaat (Bevarlia & Christin, 2018), jika dorongan tersebut terasa nyaman maka mereka beranggapan bahwa apa yang dilakukan merupakan hal yang benar. Rasa senang yang dialami Ficusia saat melihat para Flowna berdatangan kepada dirinya menggambarkan bahwa Ficusia merasa ia mengambil langkah yang tepat dengan menggunakan Cuta tanpa memikirkan bahaya yang akan ditanggung oleh sekitarnya.

analisis scene 03 shot 05 dan analisis scene 03 shot 08 – kerusakan fisik

Scene 3 shot 5 menunjukkan kerusakan pada dahan Ficusia sedangkan *scene 3 shot 8* menunjukkan daun-daun berguguran di depan muka Ficusia dan Ficusia mulai bingung juga ketakutan akan apa yang terjadi pada dirinya.



Gambar 9 Scene 03 Shot 05 – Kerusakan Fisik



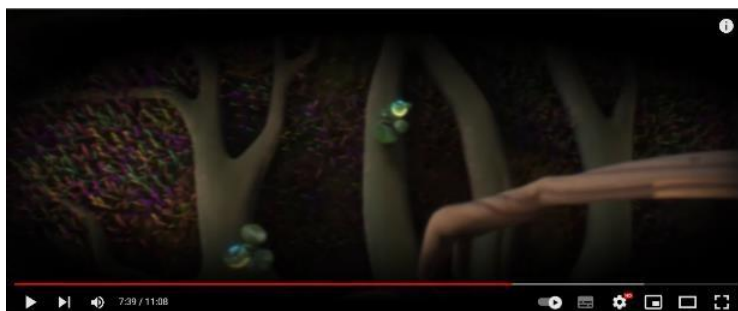
Gambar 10 Scene 03 Shot 08 – Kerusakan Fisik

Dampak narkoba bagi diri sendiri berupa kerusakan fisik ditemui melalui level realitas kode penampilan berupa dahan pohon Ficusia yang patah dan daun-daun mulai berguguran. Ficusia terlihat bingung dengan apa yang terjadi pada dirinya. Sedangkan dalam level representasi ditemui melalui pengambilan gambar berupa kamera yang fokus menyorot pada dahan yang retak. Selain itu kamera juga bergerak *zoom out* untuk menampilkan banyaknya daun-daun yang berguguran. Terdapat dua *shot* yang merepresentasikan kerusakan yang terjadi setelah Ficusia menggunakan Cuta. Hal ini dimaksud untuk memberitahu bahwa saat menggunakan narkoba tidak hanya ada satu masalah yang akan terjadi pada tubuh pengguna. Penelitian yang berjudul *Faktor-Faktor Penyebab dan Dampak Sosial Bagi Pengguna Narkotika Pada Remaja* (Mulyasih, 2022) mengatakan bahwa menggunakan narkotika akan menimbulkan dampak bagi kesehatan fisik seperti gangguan pada saraf, gangguan pada jantung dan gangguan-gangguan pada organ tubuh lainnya. Dalam kasus Ficusia, penggunaan biji Cuta menimbulkan keretakan pada batang pohon ficusia yang merupakan bentuk representasi kerusakan anggota badan yang terjadi pada tubuh manusia.

Ideologi yang ditemukan berupa individualism. Ficusia tidak mempunyai pendirian yang kuat dan kokoh sehingga dia terjerumus dengan menggunakan cara instan yang di iming-imingi oleh Deka tanpa memikirkan lebih jauh dampak apa yang akan ia terima. Akibatnya, ia mengalami kerusakan-kerusakan fisik yang merugikan dirinya.

analisis scene 13 shot 01 – kehilangan kesadaran diri

Scene 13 shot 1 menunjukkan Ficusia mulai kehilangan kesadaran.



Gambar 11 Scene 13 Shot 01 – Kehilangan Kesadaran Diri

Dampak narkoba bagi diri sendiri berupa depresi ditemui melalui level realitas kode penampilan berupa Ficusia yang terlihat lemas dan akan kehilangan kesadaran diri. Sedangkan dalam level representasi ditemui melalui pengambilan gambar berupa kamera pengambilan gambar yang menggunakan POV dari mata Ficusia, sehingga penonton bisa merasakan detik-detik hilangnya kesadaran diri dari Ficusia. Menurut penelitian yang berjudul *Penyalahgunaan Narkoba Di Kalangan Remaja* (Amanda, Humaedi, & Santoso, 2017) mengatakan bahwa Depresan merupakan salah satu efek yang diakibatkan dari penggunaan narkoba. Depresan merupakan penekan sistem-sistem saraf pusat yang mengakibatkan pengguna narkoba merasa tenang bahkan kehilangan kesadaran. Penggunaan narkoba dalam dosis yang tinggi dapat mengakibatkan kematian.

Ideologi yang ditemukan berupa Individualisme. Terlihat dari Ficusia yang tidak sadarkan diri akibat menggunakan Cuta. Menggunakan narkoba dapat menekan system syaraf pusat dan mengurangi aktivitas fungsional tubuh, sehingga dapat membuat pemakainya tidur bahkan kehilangan kesadaran diri.

analisis scene 15 shot 01 - sakau

Scene 15 shot 1 menunjukkan Ficusia yang terlihat lemas dan merasakan sakit di bagian dahannya.



Gambar 12 Scene 15 Shot 01 – Sakau

Dampak narkoba bagi diri sendiri berupa sakau ditemui melalui level realitas kode penampilan berupa Ficusia yang mulai terlihat pucat dan terdapat beberapa retakan pada tubuhnya. Hal ini menunjukkan efek kerusakan jangka panjang yang terjadi setelah pengguna menggunakan narkoba. Pada level representasi, faktor eksternal sakau ditemui melalui level representasi kode suara yang terdapat suara rintihan kesakitan Ficusia saat ia mencoba memegang badannya sendiri. Badan Narkotika Nasional atau BNN Provinsi Sumatera Selatan menyebutkan bahwa sakau merupakan gejala tubuh yang terjadi ketika berhenti menggunakan narkoba secara mendadak. Gejala sakau meliputi kecemasan, gelisah, mudah marah, berkeringat, sakit di sekujur badan dan lain-lain. Faktor sakau pada shot ini tercermin pada level realitas yang menunjukkan Ficusia sedang terkulai lemas dan merintih kesakitan.

Ideologi yang ditemukan berupa individualisme, direpresentasikan melalui tampilan Ficusia yang memegang tubuhnya sambil merintih kesakitan akibat dari menggunakan Cuta. Kondisi sakau terjadi ketika pengguna ingin mengonsumsi narkoba kembali.

analisis scene 09 shot 02 - ketergantungan

Scene 09 shot 2 menunjukkan Ficusia tersenyum bahagia saat menerima tiga biji Cuta dari Deka.



Gambar 13 Scene 09 Shot 02 – Ketergantungan

Dampak narkoba bagi diri sendiri berupa ketergantungan ditemui melalui level realitas kode berupa penampilan Ficusia yang tersenyum senang setelah menerima tiga biji Cuta. Hal ini menunjukkan ketergantungan narkoba membuat pengguna membutuhkan dosis yang lebih banyak daripada saat pertama kali mencobanya. Sedangkan dalam level representasi ditemui melalui Faktor eksternal ketergantungan ditemui melalui level representasi kode pengambilan gambar berupa kamera yang fokus terhadap tiga biji cuta ditangan Ficusia dan senyum bahagia Ficusia. Menurut Badan Narkotika Nasional atau BNN Provinsi Kepulauan Riau menyebutkan bahwa pengguna narkoba akan merasakan efek ketergantungan pada narkoba. Pengguna akan selalu berusaha untuk memiliki ketersediaan narkoba. Pada saat mencoba untuk berhenti maka gejala ketergantungan itu akan muncul. Seiring berjalannya waktu, pengguna narkoba juga akan membutuhkan narkoba dengan dosis yang lebih banyak dari sebelumnya agar bisa mendapatkan efek yang sama.

Ideologi yang ditemukan berupa Individualisme. Ficusia menggunakan Cuta lagi untuk kesenangan pribadinya dan mengurangi rasa tidak nyaman. Rasa senang yang ia dapat saat mengonsumsi Cuta membuat Ficusia mengesampingkan dampak yang akan diterima lebih parah lagi oleh dirinya dan lingkungannya. Menggunakan narkoba dapat membuat seseorang merasakan stimulan atau rasa bahagia namun hanya sesaat, rasa bahagia sesaat inilah yang memicu ketertagihan pada pengguna narkoba. Akhirnya, segala cara pun dilakukan untuk memenuhi kebutuhan akan obat terlarang tersebut, termasuk dengan cara yang salah.

Dampak Penyalahgunaan Narkoba Bagi Keluarga atau Sekitar

Selain berdampak pada diri penggunanya sendiri, narkoba juga berdampak pada lingkungan sekitar pengguna, terutama keluarga. Keluarga akan menanggung kebencian dan cemoohan dari orang sekitar karena narkoba merupakan hal yang tabu di masyarakat kita. Pada serial animasi Ficusia ini, penulis akan menganalisis beberapa *shot* yang dinilai mengandung dampak-dampak penggunaan narkoba yang dialami oleh lingkungan sekitar Ficusia dan keluarga Uci.

analisis scene 01 shot 10 – dampak bagi keluarga

Scene 1 shot 10 menunjukkan Uci yang terlihat sedih menceritakan omongan kawannya terhadap ibunya kepada ayahnya di ruang tamu.



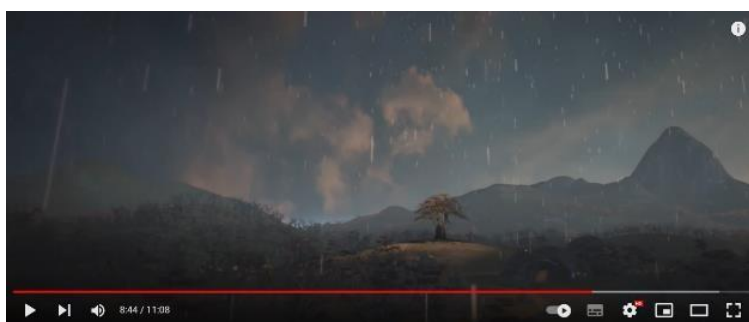
Gambar 14 Scene 01 Shot 10 – Dampak bagi Keluarga

Dampak narkoba bagi keluarga ditemui melalui level realitas kode penampilan berupa Uci yang sedang berbicara dengan ayah di ruang tamu rumah mereka. Dalam level representasi, faktor eksternal keluarga ditemui melalui level representasi kode dialog berupa Uci yang berkata, “Tbu kenapa si belum bisa pulang sekarang? Kata teman Uci, ibu dihukum karena melakukan hal buruk, makanya ga boleh pulang. Emang benar Yah?” Dampak narkoba bagi keluarga yang muncul berupa rasa kehilangan sosok ibu dari seorang anak dan juga seorang anak yang keluarganya dicap buruk oleh temannya. Menurut penelitian yang berjudul *Adiksi Narkoba: Faktor, Dampak dan Pencegahannya* (Pramesti, 2022), keluarga akan turut merasakan dampak sosial dari pengguna narkoba, seperti mendapat pandangan negatif dan cemoohan dari tetangga atau orang disekitar keluarga yang tidak menggunakan narkoba.

Ideologi yang ditemukan berupa individualisme yang beranggapan kedudukan pribadi berada pada posisi paling atas. Orang dengan ideologi individualisme memiliki norma yang menjadi acuan berupa kepentingan pribadi sehingga mereka mengambil keputusan berdasarkan selera pribadi, bukan pada nilai yang berlaku dan tidak akan memikirkan orang lain. Pada *shot* ini, ideologi individualisme direpresentasikan dengan ibu yang menggunakan narkoba tanpa memikirkan dampak yang akan diterima keluarganya terutama anaknya.

analisis scene 19 shot 02 – dampak bagi lingkungan sekitar

Scene 19 shot 02 menunjukkan Dara terbang dengan buru-buru menuju Ficusia yang sudah terkulai lemas melewati hutan Santara yang mulai gersang.



Gambar 15 Scene 19 Shot 02 – Dampak bagi Lingkungan Sekitar

Dampak narkoba bagi lingkungan sekitar ditemui melalui level realitas kode penampilan berupa Hutan Santara yang menjadi gersang. Sedangkan dalam level representasi ditemui melalui pengambilan gambar berupa teknik pengambilan gambar dengan *long shot* bertujuan untuk memperlihatkan kerusakan-kerusakan yang terjadi di sekitar Ficusia. Terdapat dampak narkoba bagi lingkungan sekitar yang diwakili oleh adegan tumbuh-tumbuhan yang berada disekitar Ficusia menjadi gersang, kering, bahkan mati. Hal ini mewakili bahwa saat pengguna menggunakan narkoba, bukan hanya pengguna saja yang terkena imbasnya. Keluarga dan lingkungan terdekat

juga akan menerima imbasnya. Menurut hasil penelitian yang berjudul “Adiksi Narkoba : Faktor, Dampak dan Pencegahannya” (Pramesti, 2022), keluarga dan orang sekitar akan turut merasakan dampak dari pengguna narkoba. Pada *shot* Ficusia, dampak tersebut ditandai dengan rusaknya lingkungan sekitar Ficusia akibat dari efek Cuta yang dipakainya.

Ideologi yang ditemukan berupa individualisme yang disebabkan oleh sifat egois Ficusia yang memilih menggunakan Cuta tanpa memperhatikan dampak yang dapat merusak ekosistem di sekitar Ficusia.

4. KESIMPULAN

Perkembangan narkoba saat ini masih menjadi masalah serius baik di Indonesia maupun di seluruh dunia. Dampak yang ditimbulkan pun juga sangat merugikan dalam segala aspek. Hal ini yang membuat Yayasan Cinderella dan Digiars Studio Polibatam bekerja sama mengampanyekan anti narkoba melalui pembuatan film animasi berjudul ‘Ficusia’. Film animasi ‘Ficusia’ merupakan serial animasi bertema fantasi yang menggunakan Bahasa metafora dalam menyampaikan pesannya dan dikemas sedemikian baik sehingga dapat diterima dengan mudah dikalangan masyarakat. Karena bertujuan untuk menyampaikan bahaya narkoba, maka penelitian untuk meneliti apakah pesan tersebut sudah tersampaikan atau belum dirasa perlu untuk dilakukan.

Pada film animasi ‘Ficusia’ ini peneliti berhasil menemukan beberapa faktor yang membuat Ficusia pada akhirnya menggunakan Cuta. Mulai dari faktor internal berupa kesepian, kurang percaya diri dan mudah terpengaruh. Selain itu juga ada faktor eksternal yang berupa pergaulan dan hasutan. Beberapa faktor tersebut ditemui dari level realitas berupa kode penampilan, kode Lingkungan, kode kelakuan dan kode ekspresi. Sedangkan dari level representasi berupa kode pengambilan gambar, kode dialog juga kode audio. Selain faktor penggunaan narkoba, juga terdapat dampak-dampak yang terjadi setelah pengguna menggunakan narkoba, yaitu dampak bagi diri sendiri dan dampak bagi keluarga atau lingkungan sekitar. Terdapat beberapa dampak bagi diri sendiri yang berhasil di analisis berupa stimulan, kerusakan pada diri sendiri, kehilangan kesadaran diri, sakah dan ketagihan. Kemudian ada dampak bagi keluarga dan lingkungan sekitar. Sama seperti faktor penggunaan narkoba, beberapa dampak tersebut ditemui melalui level realitas berupa kode penampilan, kode lingkungan dan kode ekspresi. Sedangkan dari level representasi berupa kode pengambilan gambar, kode dialog juga kode audio. Level ideologi yang dapat disimpulkan berasal dari level realitas dan level representasi. Dari kedua level tersebut penulis menemukan beberapa ideologi seperti hedonisme, pesimisme, egoisme, individualisme, radikalisme dan liberalisme.

Setelah menemukan dan menganalisis beberapa faktor-faktor dan dampak-dampak penggunaan narkoba menggunakan kode-kode televisi semiotika John Fiske, maka penulis menarik kesimpulan, yaitu film animasi Ficusia merupakan serial animasi yang berhasil menjadi media kampanye anti narkoba karena mengandung beberapa faktor dan dampak dari penggunaan narkoba. Selain itu pesan-pesan bahaya penggunaan narkoba juga berhasil disampaikan dalam serial ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2021). *Fajarin: Hidup Sehat Dan Hindari narkoba*. Retrieved from <https://brebes.kemenag.go.id/pendidikan-agama-islam/fajarin-hidup-sehat-dan-hindari-narkoba/>
- Amanda, M. P., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). Penyalahgunaan Narkoba Di kalangan Remaja (Adolescent Substance Abuse). *Jurnal Penelitian & PPM*, 4(2), 129-389.

- Anonymous. (2018, August 28). *Basarah: Narkoba dan Radikalisme Ancaman Utama Generasi Milenial*. <https://nasional.tempo.co/read/1121485/basarah-narkoba-dan-radikalisme-ancaman-utama-generasi-milenial>
- Auditor, B. (2021, Agustus 18). *Ada Beberapa Gejala-Gejala bagi Pengguna Narkoba*. <https://malut.bnn.go.id/ada-beberapa-gejala-gejala-bagi-pengguna-narkoba/>
- Bevarlia, A., & Christin, M. (2018). Representasi Individualisme (Analisis Semiotika John Fiske dalam Drama Korea School 2017). *eProceedings of Management*, 5(1), 1511-1520.
- Van Brunnersum, M.S. (2021, June 25). *PBB: Pandemi COVID-19 Picu Peningkatan Penggunaan Narkoba*. <https://www.dw.com/id/pbb-sebut-pandemi-covid-19-picu-peningkatan-penggunaan-narkoba/a-58034914>
- Munirah, & Indriasti, X.J. (2021, September 29). *4 Ciri Seseorang Bersikap Pesimis*. <https://yoursay.suara.com/lifestyle/2021/09/29/183403/4-ciri-seseorang-bersikap-pesimis>
- Kusuma, M. R. P., & Fitriawan, R. A. (2020). Representasi Peran Domestik Perempuan (Analisis Semiotika John Fiske dalam Film Animasi Pendek " Bao"). *eProceedings of Management*, 7(1).
- Maiwan, M. (2018). Memahami Teori-teori Etika: Cakrawala dan Pandangan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 17(2), 193-215.
- Pramesti, M., Putri, A. R., Assyidiq, M. H., & Rafida, A. A. (2022). Adiksi Narkoba: Faktor, Dampak, dan Pencegahannya. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, 12(2), 355-368.
- Parinduri, A. (2022, September 22). *Ideologi Liberalisme: Sejarah, Ciri-Ciri dan Contoh Penerapannya*. <https://tirto.id/ideologi-liberalisme-sejarah-ciri-ciri-dan-contoh-penerapannya-gkhn>
- Rachman, F. (2022, February 10). <https://validnews.id/nasional/bnn-prevalensi-pengguna-narkoba-di-2021-meningkat-jadi-195>
- Salmon, S. F., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. (2017). Penggunaan Metode Pose to Pose dalam Pembuatan Animasi 3D Tarian Minahasa Maengket. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1-9.
- Simangunsong, F. (2014). *Faktor-Faktor Penyebab Penyalahgunaan Narkotika*. Surakarta: Prosiding Seminar UNSA.
- Siregar, G. T., & Lubis, M. R. (2019). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Anak Melakukan Tindak Pidana Narkotika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(2), 580-590.
- Psychonews. (2016, December 17). *Hedonisme*. <https://student-activity.binus.ac.id/himpsiko/2016/12/hedonisme/>
- Wahyudi, R. A. (2021). Makna Pesan Moral dalam Film Keluarga Cemara (Analisis Semiotika John Fiske). *Prosiding Konstelasi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) 5 Klaster Humaniora*, 1(1), 10-21.