

Representasi Isu Kesehatan Mental Dalam Video Musik *Heavy* Oleh Grup Musik Linkin Park

Ni Luh Ary Comawati¹⁾ | Gusti Agung Alit Suryawati²⁾ | Dewa Ayu Sugiara Joni³⁾

^{1,2,3)}Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana

E-mail: acomawati@gmail.com¹⁾ igalitsuryawati@gmail.com²⁾ idajoni11@gmail.com³⁾

ABSTRACT

As one of the mass communication media, music video comes as a medium for communicating message to the audience through audio and visual. Linkin Park's music video "Heavy" is one of the music video that depicts about one's struggle against inner demons. The study aims to look at representations of mental health issues in Linkin Park's "Heavy" music video. Researcher used qualitative approaches and examined data with concepts of mental health issues, Hall's representation theory and the Triangle Meaning theory from Peirce. The results showed that "Heavy" music video represents mental health issues with behaviors that show symptoms of mental state including: (1) anxiety symptoms shown through repetitive behaviour and body language (2) symptoms of anger emotions are shown as throwing things and fighting (3) emotional symptoms of sadness indicated by body language, (4) difficulty completing daily work and alcohol consumption.

Keywords: *Mental health issue, Music Video, Charles Peirce*

1. PENDAHULUAN

Komunikasi massa dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk komunikasi yang dibuat untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak yang berjumlah besar. (Adhyatmika, 2019). Untuk menyampaikan pesan pada khalayak yang berjumlah besar, proses komunikasi memerlukan media sebagai salurannya. Video musik hadir sebagai salah satu media massa. Lewat visual dan audio yang dimiliki, video musik dapat menyampaikan pesan kepada khalayak yang berjumlah besar. Dalam definisi Encarta (2007), musik video adalah *song-length film or video production that combines the music of a particular musician*

or musical group with complementary visual images yang artinya suatu hasil produksi yang didapat dari pengkombinasian musik dari *band* atau penyanyi tertentu dengan tampilan visual yang hadir sebagai komplementer (Wijayanti & Anggapuspa, 2020).

Sebagai sebuah karya dengan gambar yang bergerak yang digunakan untuk mendampingi sebuah lagu, video musik dapat menyampaikan pesan kepada khalayak umum (Wijayanti & Anggapuspa, 2020). Musik dapat diklasifikasikan menjadi 15 genre. Salah satunya adalah genre *Heavy Metal*. Salah satu band yang terkenal dalam genre ini adalah Linkin Park. Debut

album mereka yang berjudul *Hybrid Theory* meraih sertifikasi 12 kali platinum oleh RIAA (tonedeafbrag.com) dan Linkin Park mengukuhkan eksistensinya sebagai sebuah *band* kenamaan setelah masuk dalam *Top Groups of 2020* di aplikasi *streaming* musik, Spotify (spotify.com).

Lagu-lagu Linkin Park mengeksplor tema tentang alienasi dan juga menulis tentang masalah kesehatan mental (Ebrahim, 2017). Salah satu lagu mereka yang terkait dengan isu kesehatan mental adalah *Heavy*. Pada perilisannya, *Heavy* menduduki posisi pertama dalam tangga lagu *Top 40 Billboard* (billboard.com). Pada video musik untuk lagu ini, Linkin Park bercerita tentang *fighting their internal struggles* atau konflik batin yang dialami pemeran dalam video musik (planetradio.co.uk). Video musik ini telah ditonton sebanyak 170 juta kali, disukai oleh 1,6 juta pengguna Youtube dan dan mendapat 88 ribu komentar.

Isu kesehatan mental menjadi sebuah isu yang menjadi perhatian berbagai pihak. Pada data yang dirilis WHO pada tahun 2020, terdapat sekitar 1 miliar orang di dunia yang mengalami gangguan kesehatan mental dan satu orang meninggal tiap 40 detik karena bunuh diri (Sumartiningtyas, 2020.) Dalam laporan U.S Census Bureau *Household Pulse Survey*, selama pandemi COVID-19 terdapat lebih dari setengah orang dewasa muda usia 18-24 di Amerika Serikat melaporkan gejala kecemasan dan/ gangguan depresi (56%). Dibandingkan dengan semua orang dewasa, orang dewasa muda lebih cenderung melaporkan penggunaan zat (25% vs 13%) dan pikiran

tentang bunuh diri (26% vs 11%) (kff.org, 2021)

Di tahun 2019, WHO juga melaporkan bahwa depresi dan kecemasan menyebabkan adanya kerugian ekonomi global sebesar satu triliun USD tiap tahunnya akibat hilangnya produktivitas manusia (hmpsi.id). Data tersebut mengindikasikan bahwa kesehatan mental memiliki dampak yang signifikan tidak hanya pada kesejahteraan individu namun juga kemampuan individu untuk berkontribusi dalam lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan paparan informasi di atas, peneliti melihat penting untuk mengetahui bagaimana penggambaran terkait isu kesehatan mental dalam media massa, sehingga pada penelitian ini peneliti akan melihat bagaimana “Representasi Isu Kesehatan Mental Dalam Video Musik *Heavy* oleh Grup Musik Linkin Park”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Video Musik sebagai Media Komunikasi Massa

Pada buku *Komunikasi Suatu Pengantar*, DeFleur dan Dennis member definisi pada komunikasi massa sebagai proses komunikasi dimana pesan-pesan disebarkan secara luas menggunakan media oleh komunikatornya sehingga menciptakan makna-makna secara terus menerus yang diharapkan dapat member pengaruh pada khalayak yang besar dan berbeda-beda dengan berbagai cara (Halik, 2013).

Video musik didefinisikan seperti film pendek atau video yang mendampingi alunan musik (Moller, 2011). Pentingnya video musik sebagai media komunikasi massa dibahas dalam sebuah jurnal yang berjudul *The Medium was The Message* yang menyebutkan bahwa “*MTV provided us with cite of study at a critical moment, a juncture, confluence, of theoretical advances conjoining semiotics, post-structuralism, feminist theory, post-modernism, cultural studies and critical theory*” (MTV menyediakan kutipan studi pada saat kritis, juncture, pertemuan, kemajuan teoritis yang bergabung dengan semiotika, pasca-struktural, teori feminis, pasca-modernisme, studi budaya dan teori kritis)” (Jones, 2005).

Representasi

Representasi didefinisikan dengan suatu konsep yang dipakai dalam suatu proses sosial pemaknaan lewat sistem penandaan seperti dialog, tulisan, video, film, fotografi, dsb (Hall, 1997 dalam Prasetyo, 2020). Stuart Hall (1997) dalam bukunya yang berjudul *Representation: Cultural Practices and Signifying* menyebutkan bahwa representasi sebagai suatu penghubung antara makna dan bahasa ke sebuah budaya (Ahmad, 2009). Stuart Hall meyakini terdapat dua proses representasi yaitu: representasi mental dan representasi bahasa.

Representasi mental merupakan sebuah konsep tentang “sesuatu” yang terdapat dalam pikiran manusia bersifat abstrak. Lewat peta konseptual (kognisi), manusia mencerna dunia dengan

mengkonstruksi hal-hal yang berkaitan dengan “sesuatu” tersebut. Proses selanjutnya yaitu representasi bahasa. Pada level ini, manusia menggunakan “bahasa” yang lazim untuk menerjemahkan konsep-konsep abstrak yang terdapat dalam peta kognisi (Patresia, 2018).

Isu Kesehatan Mental

Isu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti suatu masalah yang dikedepankan (untuk ditanggapi). Mengutip dari WHO (*World Health Organization*), kesehatan mental didefinisikan sebagai sebuah kondisi kesejahteraan di mana individu menyadari kemampuannya sendiri, dapat mengatasi tekanan dalam kehidupan dan dapat bekerja secara produktif serta mampu memberikan kontribusi kepada komunitasnya (*who.int*, 2018). Kesehatan mental memiliki hubungan yang bersifat kontinum artinya kondisi kesehatan mental dapat berubah sewaktu-waktu sesuai dengan waktu ataupun situasi individu (Gunatirin, 2018).

Adapun kondisi-kondisi kesehatan mental individu dapat dibagi menjadi tiga yaitu: *positive mental health*, *mental health problem* dan *mental illness*. *Positive mental health* merupakan keadaan di mana dalam keadaan sehat, individu dapat menghadapi berbagai situasi dan mampu membangun resiliensi. Keadaan kedua merupakan *mental health problem* yang dapat menyebabkan adanya masalah dari cara seseorang berpikir, merasa dan juga bersikap. *Mental health problem* dapat terjadi ketika seseorang dituntut untuk

menghadapi tekanan dalam hidup (Gunatirin, 2018).

Mental Illness merupakan suatu kondisi kesehatan yang melibatkan perubahan emosi, pemikiran atau perilaku yang mencerminkan adanya masalah dalam fungsi mental (Morin, 2021). *Mental illness* dihubungkan dengan adanya kesulitan dan/masalah yang mengganggu keberfungsian individu dalam kegiatan sosial, pekerjaan dan juga aktivitas keluarga (Gunatirin, 2018).

Adapun gejala-gejala umum dari *mental illness* pada dewasa dan remaja, diantaranya: mengalami rasa khawatir atau ketakutan yang berlebihan, perasaan sedih yang berlebihan, pikiran yang bingung atau terganggunya konsentrasi saat proses belajar, perubahan *mood* (suasana hati) yang kurang teregulasi seperti mengalami *highs* atau euforia, munculnya iritabilitas dan kemarahan berkepanjangan yang kuat, menghindari lingkungan dan aktivitas sosial, kesulitan memahami dan bersimpati terhadap orang lain, perubahan kebiasaan tidur atau merasa lelah dan energi rendah, perubahan kebiasaan makan seperti peningkatan atau berkurang rasa lapar, terjadinya perubahan dalam gairah seks, kesulitan dalam memahami realitas (adanya delusi atau halusinasi), absennya kemampuan untuk melihat perubahan perasaan, perilaku dan kepribadian diri sendiri, mengonsumsi alkohol dan obat-obatan yang berlebihan, hadirnya penyakit fisik tanpa penyebab yang jelas, berpikir untuk bunuh diri dan ketidakmampuan untuk menyelesaikan aktivitas sehari-hari atau

menangani masalah sehari-hari dan stres (*nami.org*).

Dalam video musik *Heavy*, tersirat perilaku yang menunjukkan gejala-gejala dari mental seseorang yang menunjukkan keadaan kesehatan mental. Pemeran video musik yaitu Chester Bennington dan Kiiara menampilkan beberapa perilaku yang berkorelasi dengan isu kesehatan mental, sehingga penulis ingin meneliti lebih mendalam terkait bagaimana penggambaran dari isu kesehatan mental ditampilkan dalam video musik *Heavy* dari grup musik Linkin Park.

Semiotika Charles Sanders Peirce

Nama lain dari model triadik dari Charles Sanders Peirce adalah "*triangle meanings semiotic*" atau dapat juga disebut dengan teori segitiga makna. Penjelasan terkait teori ini secara sederhana adalah: "Tanda adalah sesuatu hal atau kapasitas yang dapat disangkutpautkan pada seseorang. Tanda menciptakan sesuatu pada benak seseorang yang merujuk pada simbol yang kemudian tanda yang tercipta dinamakan *interpretant*. Objek adalah nama sesuatu hal yang dirujuk oleh tanda (Fiske, 2007 dalam Yuwita, 2018).

Charles Sanders Peirce memiliki model *triadic* yang terdiri atas berikut:

1. *Representamen* atau *Sign*, bentuk yang diterima oleh tanda dan bertugas sebagai tanda
2. *Object*, sesuatu yang merujuk pada tanda. Artinya, sesuatu yang direpresentasikan oleh

representamen yang berhubungan dengan acuan.

3. *Interpretan*, tanda yang ada dalam benak seseorang tentang objek dirujuk oleh sebuah tanda (Usman, 2017)

Untuk membedah makna yang terkandung dalam adegan-adegan video musik *Heavy* yang berkaitan dengan isu kesehatan mental, penulis menggunakan teori segitiga makna dari Charles Sanders Peirce yaitu *Sign*, *Object* dan *Interpretan*.

3. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian pendekatan kualitatif deskriptif dan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce.

Sumber Data

Data primer dalam penelitian ini adalah berupa audio dan visual dari video musik *Heavy* dan juga data sekunder didapatkan dari literatur pendukung, jurnal *online*, dan penelitian terkait bidang semiotika untuk memahami pesan dalam video musik

Unit Analisis

Unit analisis dari penelitian ini berupa tindakan-tindakan dari pemeran video musik yang menjadi penanda dari penggambaran isu kesehatan mental dalam video musik *Heavy*.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dari penelitian, peneliti menggunakan teknik observasi dan juga studi pustaka pada literatur dan dokumentasi terkait.

Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang telah didapatkan, peneliti menggunakan teknik analisis semiotika dari Charles Peirce yang terdiri dari *Sign*, *Object* dan *Interpretant*.

Teknik Penyajian Data

Teknik penyajian data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berupa data naratif, data tabel dan data gambar.

4. HASIL & PEMBAHASAN

Dirujuk dari pendapat Tan dan Wright, komunikasi massa didefinisikan sebagai suatu bentuk komunikasi yang melibatkan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dengan komunikan yang berjumlah besar, bertempat tinggal berjauhan dan menimbulkan efek tertentu (Patresia, 2018). Sebagai media baru komunikasi massa, video digolongkan menjadi bagian dari media elektronik dan mempunyai sifat seperti film (McQuail dalam Saputra, 2017). Jika melihat dari jenis-jenis video musik menurut Cefrey, video musik *Heavy* digolongkan dalam *Concept Video* yaitu jenis video musik yang memiliki alur cerita atau konsep yang disesuaikan dengan lirik lagu.

Dalam video musik ini pemeran video musik digambarkan sedang

mengalami konflik dengan *inner demons* mereka. Pada video musik *Heavy*, peneliti menggunakan teori representasi dari Stuart Hall tentang dua proses representasi. Proses tersebut diantaranya representasi mental dan representasi bahasa. Representasi mental adalah tentang suatu konsep abstrak yang terdapat di kepala masing-masing orang dan digunakan untuk memaknai hal-hal disekitar mereka.

Representasi mental yang coba ditampilkan dalam video ini merupakan tentang isu kesehatan mental khususnya pada keadaan-keadaan mental. Keadaan-keadaan tersebut meliputi emosi kecemasan, ekspresi dari rasa marah yang dikeluarkan ke dalam atau ke luar diri, ketidakmampuan untuk mengerjakan pekerjaan sehari-hari.

Pada proses kedua yaitu representasi bahasa, konsep-konsep yang terdapat dalam kepala seseorang diterjemahkan ke dalam bahasa yang "lazim" sehingga dapat menghubungkan ide-ide atau konsep tentang sesuatu dengan tanda dari simbol tertentu. Konsep isu kesehatan mental dalam video musik *Heavy* diterjemahkan melalui tindakan atau bahasa tubuh pemeran video musik.

1. Gejala kecemasan seperti

Gejala-gejala emosi kecemasan yang diperlihatkan dengan melakukan tindakan secara berulang-ulang seperti mengetuk-ngetukkan pulpen ke meja dan juga membuat pola melingkar pada tangan. Melakukan suatu tindakan

berulang-ulang merupakan suatu bentuk dari kecemasan atau ketegangan mental (Burgees, 2017)

2. Konsumsi alkohol dan air untuk mengatasi perasaan kecemasan.
3. Emosi kegelisahan yang ditunjukkan dengan tindakan mencoret-coret kertas.
4. Gejala emosi kemarahan yang ditunjukkan dengan melempar benda, melempar dan membanting benda, emosi kemarahan yang ditunjukkan dengan diri sendiri berupa adegan adu fisik antara Chester Bennington dan *body-double actor* yang menyerupai dirinya
5. Kesulitan untuk menyelesaikan pekerjaan sehari-hari terlihat dari kondisi *set* meja yang berantakan\
6. Konsumsi alkohol berlebihan.

Berdasarkan gejala-gejala mental yang diperlihatkan dalam video musik, hal ini berhubungan dengan gejala-gejala *mental illness* yang dikemukakan oleh *National Alliance of Mental Illness* seperti penggunaan alkohol secara berlebihan, emosi kemarahan yang berlebihan, ketidakmampuan melakukan tugas sehari-hari dan hadirnya perasaan kecemasan.

Penggambaran terkait isu kesehatan mental dalam video musik didukung oleh teknis-teknis dalam video seperti teknik pengambilan gambar, teknik

pengambilan sudut pandang, dan juga *wardrobe*.

Teknik pengambilan gambar dalam video menggunakan teknik-teknik yang menggarisbawahi ekspresi dan emosi dari pemeran video musik dan pengambilan gambar yang berfokus pada perilaku yang dilakukan pemeran video musik. *cut-in*, *medium close-up*, *medium shot* dan *over-the-shoulder*. Teknik *cut-in* pada video musik digunakan untuk mengambil gambar tangan (KEE Indonesia, 2020). Teknik *medium close-up* memfokuskan pada bagian bahu hingga kepala, sehingga dapat menampilkan ekspresi wajah yang ditampilkan aktor.

Dalam video musik menggunakan sudut pandang *ey-level*. Sudut pandang *eye-level* merupakan sudut pandang yang sejajar dengan mata atau objek. Sudut pandang ini adalah sudut pandang netral dan menunjukkan apa adanya (Natadjaja 2005 dalam Prasetya, 2020).

Selain teknis dalam produksi video, pesan tentang isu kesehatan mental digambarkan dengan penggunaan *mood* warna sepanjang video, *mood* yang disampaikan menggunakan *mood* berwarna abu-abu. Warna ini dapat menyiratkan kehidupan yang tidak berwarna dan monoton, suram, kesengsaraan atau tidak tertarik dalam hidup (Hendrick, 2010).

Penggunaan warna gelap seperti abu-abu dan hitam. Pada video musik, Chester Bennington menggunakan baju berwarna abu-abu. Warna abu-abu terasosiasi dengan perasaan sedih (Luzar & L., 2011). Untuk Kiiara, mayoritas *wardrobe* yang dikenakan adalah baju berwarna hitam. Warna hitam dapat memberi makna adanya perasaan duka cita (Wijayanti & Anggapuspa, 2020).

Pada video musik *Heavy* melalui proses pertukaran makna menggunakan tindakan atau perilaku yang dilakukan oleh pemeran video musik. Representasi terkait isu kesehatan mental dibawakan dengan teknik pengambilan gambar, teknik pengambilan sudut pandang, serta penggunaan warna pada *wardrobe* dari *cast*. *Setting* adegan dalam video musik juga mendukung penyampaian pesan yang ingin dilakukan oleh komunikator yaitu Linkin Park.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Pada video musik *Heavy* terdapat beberapa *scene* yang menggambarkan tentang isu kesehatan mental. Penggambaran terkait isu kesehatan mental ditampilkan dengan tindakan dari pemeran video musik yang berkaitan dengan emosi kemarahan yang ditunjukkan untuk diri sendiri, emosi kemarahan yang kurang bisa diregulasi sehingga menyebabkan

- terjadinya konflik dengan orang lain, emosi kecemasan, konsumsi alkohol dan ketidakmampuan untuk menyelesaikan tugas sehari-hari serta gestur tubuh yang mengekspresikan emosi kesedihan.
2. Penggambaran terkait isu kesehatan mental dalam video juga didukung dengan teknis pengambilan gambar yang memperlihatkan emosi dari pemeran video musik seperti teknik pengambilan gambar *cut-in* yang memperlihatkan gerakan tangan pada pemeran video musik dan teknik *medium close-up* yang memperlihatkan bagian kepala sampai bahu pemeran. Kedua jenis teknik pengambilan gambar tersebut bertujuan untuk memperlihatkan gerakan dan emosi dari pemeran video musik.
 3. Dalam video musik *Heavy*, warna dari *wardrobe* maupun *mood* yang digunakan pemeran video musik memberi pesan muram yang disampaikan pada video musik.

Saran

1. Kepada sutradara video musik diharapkan agar dapat membuat karya yang mengangkat cerita tentang masalah-masalah yang berkaitan dengan isu kesehatan mental yang tidak hanya merepresentasikan secara eksplisit namun juga memberikan edukasi dari pendekatan *positive mental health*.
2. Kepada masyarakat umum diharapkan agar dapat memahami isu-isu terkait isu kesehatan mental terutama pada pola tingkah laku dan emosi serta kata-kata yang berkaitan dengan keadaan mental seseorang.
3. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan agar dapat melakukan penelitian mengenai analisis pada media komunikasi massa khususnya pada video musik agar dapat memberikan *insight* baru kepada masyarakat mengenai pesan dari media yang akan diteliti

6. Daftar Pustaka

Buku

- Gunatirin, E. Y. 2018. *Buku Ajar Kesehatan Mental Anak dan Remaja*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Halik, A. 2013. *Komunikasi Massa*. Makassar: Alauddin University Press

Jurnal

- Adhyatmika, I. G. (2019). Representasi Toleransi Dalam Lirik Lagu Peradaban Karya Grup Musik Linkin Park. *E-Medium* , 1.
- Annisa, D. F., & Ildil. (2016). Konsep Kecemasan (Anxiety) pada Lanjut Usia (Lansia). *Konselor* .
- C, L. M. 2011. Efek Warna dalam Desain dan Periklanan. *Jurnal Humaniora*
- Jones, S. (2005). MTV: The Medium was The Message. *Cultural Studies in Media Communication* , 83-88.

- Moller, D. (2011). Redefining Music Video. *Major Writing Assesment* .
- Wijayanti, I., & Anggapuspa, M. L. (2020). Kajian Semiotika Video Musik Berjudul Instagram Oleh Dean. *Jurnal Barik Vol.1 No.1* , 82-97.
- Yuwita, N. (2018). Representasi Nasionalisme Dalam Film Rudy Habibie (Studi Analisis Semiotika Peirce). *40-48* , 40.
- Online**
- Burgees, L. 2017. *What is Psychomotor Agitation*. medicalnewstoday.com: <https://www.medicalnewstoday.com/articles/319711> (Diakses pada 27 Mei 2021)
- Ebrahim, S. 2017. *Five reasons Linkin Park's music matters*. [URL] <https://mg.co.za/article/2017-07-21-five-reasons-linkin-parks-music-matters/> (Diakses pada 2 Mei 2021)
- Hendrick, B. 2010. *Feeling Gray? Colors May Match Moods*. <https://www.webmd.com/mental-health/news/20100209/feeling-gray-colors-may-match-moods> (Diakses pada 15 Juli 2021)
- hmpsi.id. (n.d.). [URL] <https://himpsti.or.id/web/content/2735> (Diakses pada 29 Maret 2021)
- Indonesia, K. 2020. *Jenis Shot Dalam Pengambilan Gambar (Part 2)*. <https://www.keeindonesia.com/blogs/keelesson/jenis-shot-dalam-pengambilan-gambar-part-2> (Diakses pada 2 Juli 2021)
- Legg, T. J., & Longhurst, A.-S. 2019. *Do I Have Anger Issues? How to Identify and Treat an Angry Outlook*. <https://www.healthline.com/health/anger-issues> (Diakses pada 15 Mei 2021)
- Morin, A. (2021, 2 17). *Mental Illness, Types, Symptoms, and Diagnosis*. <https://www.verywellmind.com/definition-of-mental-illness-4587855> (Diakses pada 29 Maret 2021)
- nami.org. (-, - -). *Warning Signs and Symptoms*: <https://www.nami.org/About-Mental-Illness/Warning-Signs-and-Symptoms> (Diakses pada 2 Juni 2021)
- Panchal, N., Kamal, R., Cox, C., & Garfield, R. 2021. *The Implications of COVID-19 for Mental Health and Substance Use*. [URL] <https://www.kff.org/coronavirus-covid-19/issue-brief/the-implications-of-covid-19-for-mental-health-and-substance-use/> (Diakses 29 Maret 2021)
- planetradio.co.uk. 2017. *Watch: Chester Bennington gives himself a violent beating in Linkin Park's 'Heavy' video*. [URL]: <https://planetradio.co.uk/kerrang/entertainment/music/watch-chester-bennington-gives-violent-beating-linkin-park-s-heavy-video/> (Diakses pada 9 Maret 2017)
- Sumartiningtyas, H. K. 2020. *Hari Kesehatan Mental Sedunia, WHO Sebut 1 Miliar Orang Hidup dengan Gangguan Kesehatan Mental*. [URL] <https://www.kompas.com/sains/read/2020/10/10/160200923/hari-kesehatan-mental-sedunia-who-sebut-1-miliar-orang-hidup-dengan?page=all> (Diakses pada 30 November 2021)
- uowhealth.com. (-, - -). *Inability to perform daily task*. [URL] <https://www.uowhealth.com/guide-mental-disease-elderly/symptoms-signs-mental-illness/inability-perform-daily-tasks/> (Diakses pada 4 Juni 2021)

who.int. 2018. *Mental health: Strengthening our response*. [URL]: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response> (Diakses pada 5 Februari 2021)

Skripsi

Patresia, D. (2018). Representasi Pria sebagai Objek Seksualitas dalam Video Musik (Studi Analisis Semiotika Video Musik Boys Charli XCX).

Prasetyo, S. A. (2020). Representasi Perdamaian Dunia Dalam Lirik Lagu IMAGINE oleh John Lennon.

Usman, N. H. (2017). Representasi Nilai Toleransi Antar Umat Beragama Dalam Film "Aisyah Biarkan Kami Bersaudara".