

Representasi Gangguan Mental dalam Permainan “A Space For The Unbound”

Felicia Stevanie

Magister Media dan Komunikasi, Universitas Airlangga

Jl. Dharmawangsa Dalam, Kecamatan Gubeng, Kota Surabaya, Jawa Timur 60286, INDONESIA

Article Info:

Submitted: March 04, 2024

Reviewed: May 22, 2024

Accepted: January 13, 2025

Corresponding Author:

Felicia Stevanie

Magister Media dan Komunikasi,
Universitas Airlangga,

Jl. Dharmawangsa Dalam,

Kecamatan Gubeng, Kota

Surabaya, Jawa Timur 60286,

INDONESIA

Email: hi.feliciastevanie@gmail.com

Abstrak

Kesehatan mental merupakan hal yang penting untuk disadari dalam diri masyarakat untuk mencegah adanya gangguan mental terutama untuk generasi muda. Berbagai media mulai mengambil tema ini untuk menyuarakan keberadaan dan pentingnya hal ini, salah satunya adalah video game. “A Space For The Unbound” merupakan permainan yang menyuarakan tentang kepentingan kesehatan mental, dengan membawakan situasi dan kondisi aktual mengenai stigma, kebiasaan masyarakat Indonesia yang dapat memberikan dampak seperti gangguan mental terhadap anak-anak muda dalam jalan ceritanya. Penelitian ini akan menganalisis mengenai representasi gangguan mental yang ada di beberapa *spacedive* yang dilakukan oleh tokoh utama permainan dengan menggunakan analisis semiotika milik C.S. Peirce yang kemudian ditulis dan dijelaskan secara deskriptif.

Kata kunci: kesehatan mental, gangguan mental, permainan, representasi.

Abstract

Mental health is an important thing to realize in society to prevent mental illness, especially for the young generation. Various media began to take this topic to voice the existence and importance of this matter, including video games. "A Space for the Unbound" is a game that speaks about the importance of mental health by presenting actual situations and conditions regarding stigmas and habits of Indonesian society that can affect young people with mental disorders in the storyline. This research will analyze the representation of mental illness in several space dives performed by the main character in the game using Peirce's semiotic analysis and then explain descriptively.

Keywords: mental health, mental illness, game, representation

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Pendahuluan

Saat ini kesehatan mental merupakan suatu hal yang semakin penting untuk disadari dalam diri masyarakat. Untuk mencegah adanya gangguan mental, maka berbagai media mulai mengambil tema ini untuk menyuarakan keberadaan dan pentingnya kesehatan mental, salah satunya adalah *video game*. Pemerintah Indonesia sesuai dengan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) pada tahun 2020-2024 melalui Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (KEMENKES RI) menjadikan kesehatan mental sebagai salah satu prioritas utama dalam program kesehatan nasional untuk mendukung pembangunan negara serta sumber daya manusia terutama generasi muda. Kesehatan mental sendiri menurut Daradjat dalam Fakhriyani (2019) merupakan keharmonisan dalam kehidupan antara fungsi-fungsi jiwa, kemampuan menghadapi problematika yang dihadapi, serta mampu merasakan kebahagiaan dan kemampuan dirinya secara positif.

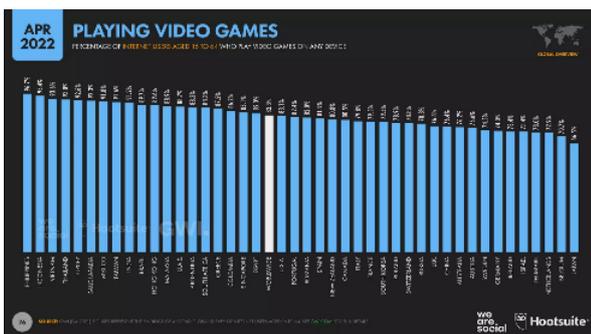
Kesehatan mental sendiri berkaitan dengan beberapa hal yang dipaparkan di dalam buku “Mental Hygiene” yang ditulis oleh Yusuf (2011). Pertama, mengenai bagaimana seseorang memikirkan, merasakan, dan menjalani kesehariannya dalam kehidupan; kedua, bagaimana seseorang memandang diri sendiri dan orang lain; dan ketiga, bagaimana seseorang

mengevaluasi berbagai alternatif solusi dan bagaimana mengambil keputusan terhadap keadaan yang dihadapi (dalam Fakhriyani, 2019). Dapat disimpulkan, bahwa kesehatan mental merupakan kemampuan seseorang dalam menyesuaikan diri dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga individu terhindar dari gangguan mental. Gangguan mental merupakan kondisi dimana seorang individu mengalami kesulitan ketika menyesuaikan dirinya dengan kondisi sekitarnya. ketidakmampuan dalam memecahkan sebuah masalah dapat menimbulkan stress yang berlebihan dan menjadikan kesehatan mental individu tersebut menjadi rentan (Putri, 2015).

Berdasarkan hasil dari survei *Indonesia National Adolescent Mental Health Survei (I-NAMH)* yang mengukur angka gangguan mental pada remaja Indonesia umur 10-17 tahun ditemukan bahwa satu dari tiga remaja (34,9%), setara dengan 15,5 juta remaja Indonesia, memiliki satu masalah kesehatan mental dalam 12 bulan terakhir dan satu dari dua puluh remaja (5,5%), setara dengan 2,45 juta remaja Indonesia memiliki satu gangguan mental dalam 12 bulan terakhir. Gangguan mental yang sering dialami oleh remaja adalah gangguan cemas (gabungan antara fobia sosial dan gangguan cemas menyeluruh) sebesar 3,7%, lalu gangguan depresi mayor (1,0%) gangguan perilaku (0,9%), serta gangguan stress pasca-trauma (PTSD) dan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (ADHD) masing-masing sebesar 0,5%.

Rekomendasi yang diberikan terutama mengenai gangguan kecemasan yang merupakan masalah kesehatan mental yang paling lazim terjadi di kalangan remaja adalah edukasi untuk pribadi dan keluarga terkait kapan dan bagaimana caranya mencari pertolongan professional, program literasi kesehatan mental terkait indikator-indikator masalah kesehatan mental, kemana harus mencari bantuan untuk masalah kesehatan mental, serta apa saja manfaat dari mencari bantuan bagi remaja maupun keluarganya.

Sama seperti ilmu yang bisa didapatkan melalui berbagai media, edukasi mengenai kesehatan mental juga bisa ditemui di media permainan. Media permainan sendiri bukan media yang awam untuk masyarakat Indonesia. Dikutip dari datareportal.com sebuah survei yang dilakukan oleh HootSuite bersama dengan We are Social mengenai penggunaan internet dalam bermain *video games*, Indonesia merupakan peringkat kedua dari 44 negara yang masuk dalam kategori tersebut.



teori semiotika milik C.S. Peirce untuk memahami setiap simbol, representasi yang ada di latar *spacedive* dan disajikan dalam bentuk analisis deskriptif.

Representasi

Representasi dalam semiotika berfokus pada tanda dan bahasa yang menghasilkan sebuah makna dan juga bagaimana tanda tersebut dapat membentuk perilaku, mengkonstruksi identitas, dan mendefinisikan cara hal tersebut direpresentasikan, dipikirkan, dipraktikkan, dan dipelajari (Hall, 1997).

Spacedive yang dimaknai sebagai isi hati/pikiran dari seorang tokoh menunjukkan adanya dialog, latar, simbol yang di setiap *spacedive*-nya berbeda dengan tokoh lain dan telah disesuaikan dengan lingkungan, kebiasaan, kehidupan yang dijalani oleh tokoh tersebut. Setiap *spacedive* menunjukkan adanya gangguan kesehatan mental yang dirasakan oleh setiap tokoh dari permainan ini dan kemudian simbol, bahasa yang ditemukan akan dibedah dengan menggunakan semiotika Peirce untuk memahami makna dari representasi tersebut.

Semiotika C.S. Peirce

Analisis semiotik mempelajari mengenai hubungan variabel dengan menggunakan representasi sehingga gambar atau objek dipahami sebagai sesuatu yang dinamis yang berarti maknanya berasal dari hasil dari hubungan timbal balik antara individu, gambar atau benda dan faktor-faktor lain seperti budaya dan masyarakat (Curtin, 2009). Semiotika menurut Peirce merupakan sebuah tindakan, pengaruh atau kerjasama dari tiga subjek pada model triadic dan konsep trikonominya yaitu tanda (sign): bentuk yang diambil dalam tanda, objek: sesuatu yang merujuk pada tanda dan interpretan: efek yang dihasilkan oleh tanda dalam pikiran manusia (Kristiani, 2023).

Oleh karena itu dalam semiotika semua hal bisa menjadi sebuah tanda, asalkan tanda tersebut bisa menjadi sebuah representatif suatu hal sesuai dengan orang yang melihatnya (Eco, 1991; Yakin, 2014). Semiotika juga mempelajari sistem komunikasi termasuk seni, musik, drama, matematika, dan bahasa baik itu secara verbal maupun non verbal yang ada di sekitar pembuat tanda; yang setiap tandanya merupakan bentuk representasi saat manusia berkomunikasi, menginterpretasi, dan merepresentasikan arti.

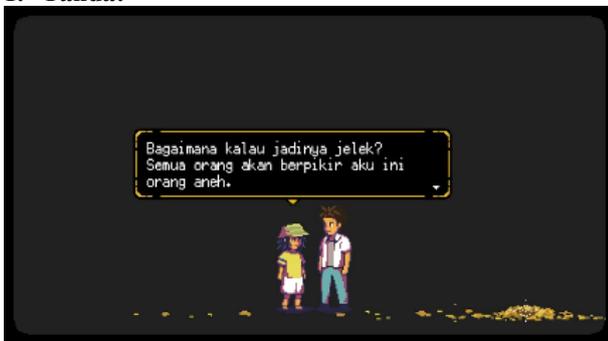
Pembahasan

Pada bagian ini akan menjelaskan makna dari beberapa *spacedive* yang dilakukan oleh Atma kepada karakter yang ada di dalam permainan "*A Space For The Unbound*" yang dibagi menjadi bagian-bagian (bab) yang setiap bab berfokus kepada cerita dari satu karakter. *Spacedive* yang dilakukan oleh Atma berkaitan dengan gangguan kesehatan mental yang dialami yang kemudian akan dijelaskan secara deskriptif dengan referensi pustaka untuk membantu menjelaskan makna yang ditemukan.

a. Nirmala, Korban dari *Toxic Parenting*

Pada bagian Prolog diperkenalkan Atma bersama seorang gadis kecil bernama Nirmala yang sedang kesulitan dalam menyusun sebuah akhir cerita dari Putri Bintang dan seekor kucing dan kali pertama Atma melakukan *spacedive* untuk membantu/melihat isi hati/pikiran seseorang.

1. Tanda:



Gambar 2. *Spacedive* milik Nirmala

Objek: Sosok Nirmala yang mengatakan mengenai ketakutannya dalam menyelesaikan cerita akhir.

Dialog: "Aku takut...aku sangat takut memikirkan bab terakhir ini...dengan apa yang mungkin kutemukan. Aku takut untuk mengetahui apa yang ada di baliknya. Bagaimana kalau jadinya jelek? Semua orang akan berpikir aku ini orang aneh. Coba pikirkan... aku tidak pernah menyelesaikan apa-apa."

Interpretan: Representasi dari ketakutan yang berasal dari tidak percaya diri yang dialami oleh anak-anak terhadap karya yang dibuatnya. Ketakutan ini memberikan adanya rasa cemas apabila karya yang dibuatnya tidak bisa diterima oleh orang lain.

2. Tanda:



Gambar 1. Pintu merah dalam *spacedive* Nirmala

Objek: Pintu merah yang terkunci yang membatasi sosok Nirmala dan sosok hitam di balik pintu.

Interpretan: Jalan masuk ke dalam isi hati/pikiran Nirmala yang terkunci secara rapat yang berisikan kecemasan dan kekhawatiran di balik karakternya yang ceria.

3. Tanda:



Gambar 2. Mahluk hitam yang mencemooh dalam *spacedive* Nirmala

Objek: Sosok manusia dewasa hitam yang memberikan komentar negatif terhadap karya yang dibuat oleh Nirmala.

Interpretan: Representasi dari wujud ketakutan dalam alam bawah sadar Nirmala mengenai orang-orang (dewasa) yang tidak menyukai karya yang dibuatnya. Hal ini dapat disebabkan karena kondisi lingkungan sekitarnya yang kurang mendukung apa yang dilakukannya.

4. Tanda:



Gambar 3. Bunga pikiran dalam *spacedive* Nirmala

Objek: Di akhir jalan terlihat bunga kuning yang menyerupai bentuk otak manusia yang kemudian bunga tersebut mekar dan memberikan kertas ide yang kemudian menghilangkan sosok hitam yang ada.

Interpretan: Secara alami ide itu sudah ada, namun karena adanya ketakutan, kecemasan yang dialami oleh orang tersebut bisa menghambat ide-ide lainnya muncul.

Pada *spacedive* yang dilakukan Atma pada Nirmala menunjukkan adanya bayangan orang-orang dengan lagak mencemooh, menertawakan usaha Nirmala sebagai representasi dari ketakutannya terhadap kegagalan apabila ceritanya tidak

memenuhi ekspektasi. Ketakutan ini disebabkan karena kurangnya dukungan dari orang-orang terdekat seperti keluarga sehingga Nirmala menjadi ragu dan tidak percaya diri ketika menulis untuk akhir ceritanya. Situasi di keluarga Nirmala tidak kondusif karena adanya situasi kondisi yang dialami oleh ayahnya di lingkungan kerja dan juga adanya permasalahan ekonomi yang menyebabkan kurangnya dukungan kepada Nirmala.

Dari beberapa peristiwa ini tentu dapat ditemukan dan dialami oleh anak-anak terutama dalam bidang komunikasi keluarga, mengenai kebiasaan *toxic parents* yang dapat memberikan dampak seperti:

- Memiliki ekspektasi yang berlebihan pada anak, sehingga tidak mendukung apa yang diinginkan anaknya dengan memberikan komentar negatif dan mengarahkan anak supaya memenuhi keinginan orang tua yang bisa menimbulkan anak merasa terbebani.
- Memiliki sifat egois dan kurang empati, mengutamakan diri sebagai orang tua dan biasanya diukur dari perasaan orang tua saat itu. Misal ketika orang tua lelah sehabis kerja kemudian berkata “Ibu sudah berkerja siang malam, apa kalian tidak bisa mengerti ibu?” yang bisa membebani anak.
- Suka mengatur, mengatur kegiatan anak sesuka hati tanpa memberikan kompromi kepada anak.
- Mengumbar keburukan anak, dengan membicarakannya kepada orang lain apalagi bila didengar oleh anak itu sendiri.
- Selalu menyalahkan anak, yang membuat anak menjadi kurang percaya diri.
- Tidak menghargai usaha anak, seperti tidak memberikan apresiasi dan menghargai usaha anak.
- Mengungkit kesalahan anak, yang dapat membuat anak merasa bersalah.

Dampak yang ditimbulkan ini akan berpengaruh kepada tumbuh kembang anak seperti rasa percaya diri yang rendah, anak akan cenderung menyalahkan diri sendiri, merasa tidak berharga, selalu dihantui rasa bersalah, stress, mudah marah, dan gangguan mental lainnya (Ade, 2020; Saskara, 2020). Dampak dari kebiasaan seperti tidak adanya dukungan dari orang tua, mengumbar keburukan anak, menyalahkan anak terlihat dari bagaimana Nirmala yang masih kecil menunjukkan kekurangan percaya diri akan hasil karyanya dan dialog yang diucapkan menunjukkan pesimisme.

b. Erik, *toxic masculinity* dan obsesif

Pada Bab 2: Erik, diperkenalkan sebagai karakter yang digambarkan seperti berandal yang memiliki pemahaman bahwa laki-laki harus jantan, dan tidak takut pada siapapun bahkan menempuh jalan kekerasan untuk mendapatkan apa yang dia mau. Sehingga dia selalu mengganggu Atma dan Raya dari bab sebelumnya dan pada bab ini. Atma melakukan *spacedive* kepada Erik setelah mereka bertengkar.

1. Tanda:



Gambar 4. Erik kecil yang dipenjara dalam *spacedive* Erik

Objek: Erik (muda) terkurung dalam sebuah penjara. Saat Atma masuk dimunculkan sebuah dialog yang terjadi antara Erik (dewasa) dan Erik (Dewasa) untuk meminta maaf secara tulus apabila melakukan kesalahan. Pada akhir dialog, Erik (muda) mengatakan “seperti biasa, dia tidak bisa mendengarku...”

Interpretan: Suara kecil dalam hati Erik dikubur rapat-rapat, sehingga Erik menolak untuk mendengarkan kata hatinya.

2. Tanda:



Gambar 5. Latar *spacedive* Erik

Objek: Latar *spacedive* yang bertema motor dengan onderdil, gelap, dan dipenuhi oleh anjing mutan.

Interpretan: Latar *spacedive* milik Erik menyiratkan kejantanan yang dipercayai oleh Erik, sebagai pribadi yang menakutkan, kuat dan tidak kalah terhadap siapapun seperti anjing yang besar. Sehingga kata hati yang lembut akan ditolak dan dikubur dalam-dalam.

3. Tanda:



Gambar 6. Anjing mutan besar yang memasak

Objek: Anjing mutan yang ditemukan Atma yang sedang memasak kue *blackforest* kesukaan Raya.

Interpretan: Erik mempercayai dengan memberikan sesuatu secara material dapat menjadi alat yang cukup untuk dimaafkan kesalahannya oleh Raya.

4. Tanda:



Gambar 7. Anjing mutan yang marah dan menolak untuk berbicara dengan Erik kecil

Objek: Anjing mutan yang sudah mengetahui bahwa cara yang diyakininya gagal, menolak untuk membebaskan Erik kecil.

Interpretan: Kegigihan Erik dalam menjaga *image* sebagai seorang laki-laki yang kuat dan ditakuti oleh orang-orang di sekitarnya. Sehingga dia membenci suara hatinya yang lembut dan menganggapnya lemah; karena merasa sudah mempermalukan diri. Selain itu Erik meyakini bahwa citranya yang dikenal adalah seorang yang ditakuti oleh orang lain sehingga tidak mau kehilangan hal tersebut.

5. Tanda:



Gambar 8. Anjing mutan yang kalah setelah bertarung

Objek: Atma berkelahi dengan anjing mutan tersebut, dan selama perkelahian Erik (muda) berusaha membujuk dan menyadarkannya terhadap cara berpikirnya mengenai kejantanan yang salah dengan menggunakan kekerasan. Pada akhir perkelahian, Anjing Mutan kembali mengatakan bahwa laki-laki tidak boleh bicara soal percintaan.

Interpretan: Kepercayaan yang dimiliki Erik tentang kejantanan merupakan salah satu representasi dari *toxic masculinity*, yang menunjukkan bahwa seorang pria sejati tidak boleh dilemahkan oleh perasaan seperti cinta.

6. Tanda:



Gambar 9. Latar akhir dari *spacedive* Erik dengan foto Raja

Objek: Setelah Anjing Mutan menghilang terlihat di belakang terdapat foto-foto Raja yang dipajang seperti tempat pemujaan.

Interpretan: Obsesi dari Erik terhadap Raja. Karena Erik menyukai dan menginginkan Raja. Sehingga dia melakukan apapun supaya Raja mau menyukai Erik, memaafkan Erik (setelah Erik berbuat salah).

Pada *spacedive* milik Erik diperlihatkan bahwa Erik yang berwujud sebagai anjing besar menakutkan sebagai representasi terhadap idealisasinya yang sangat menjunjung tinggi kepada keyakinannya sebagai seorang lelaki yang harus jantan dan ditakuti oleh orang lain. Keyakinan ini dapat dijelaskan dengan istilah *toxic masculinity* yang bisa diartikan dengan kepercayaan bahwa lelaki harus jantan, kuat, keras, ditakuti, dan sebagainya. Hal ini menjadi stigma dalam masyarakat yang membenarkan arti maskulinitas sebagai hal tadi dan situasi ini sering ditemui juga di lingkungan keluarga seperti seorang ibu atau ayah yang menenangkan anak laki-lakinya yang menangis dengan mengatakan bahwa anak laki-laki tidak boleh menangis. Padahal menangis merupakan hal yang normal dan tidak berkaitan dengan gender seseorang. Atau pada lingkungan masyarakat yang mengatakan, bahwa laki-laki yang menyukai atau berprofesi sebagai tata rias adalah seorang yang *ngondek*/"banci". Pada sisi lain, pekerjaan tersebut tentu tidak berkaitan dengan gender seseorang.

Pada Harrington (2020) dijelaskan, bahwa istilah ini telah ada sejak lama dan "*toxically*" *masculine man* ada karena kurangnya hubungan emosional antara ayah dan anak. Frank Pittman (1993) seorang terapis keluarga juga mengatakan bahwa laki-laki yang kekurangan peran ayah cenderung mengejar gambaran maskulinitas yang tidak realistis dan merasa perlu untuk membuktikan kejantanan mereka (dalam Harrington, 2020). Melihat relasi antara Erik dengan ayahnya yang kurang baik ditunjukkan di Bab 1, ketika Atma bertemu dengan ayahnya yang merupakan pemilik toko kelontong dan mengatakan bahwa Erik merupakan anak yang tidak bisa diandalkan, dan perlu diberikan pelajaran (melalui kekerasan) setiap hari. Karena perlakuan ini yang selalu diterima Erik, maka semakin kuat keyakinannya terhadap gambaran maskulinitas tersebut. Selain itu adanya sifat obsesi yang direpresentasikan melalui foto-foto Raja di dalam *spacedive* menjadi penunjuk adanya perilaku tidak sehat yang dapat menimbulkan perilaku negatif seperti tindakan yang kasar yang diberikan kepada Raja dan Atma.

c. Lulu, Butuhnya Pengakuan dari Orang Lain

Lulu merupakan salah satu karakter yang dikenal sebagai seorang yang teladan dan mudah bergaul termasuk kepada orang dewasa. Pada jalan cerita ada beberapa *spacedive* yang dilakukan oleh Atma yang setelahnya karakter-karakter itu melupakan Lulu.

1. Tanda:



Gambar 10. Latar *spacedive* Lulu, aula sidang kerajaan

Objek: Latar belakang dari *spacedive* Lulu adalah aula sidang kerajaan, dengan Lulu sebagai ratu dan dikelilingi oleh rakyatnya (angsa). Bangunan yang ada adalah bangunan kokoh dengan banyak pilar.

Interpretan: Lulu merupakan seorang yang disegani, memiliki posisi yang diakui oleh orang-orang di sekitarnya. Terlihat dari testimoni orang di sekitarnya yang mengakui kehebatan Lulu. Bangunan tersebut melambangkan kepercayaan orang di sekitarnya terhadap Lulu.

2. Tanda:



Gambar 11. Latar *spacedive* Lulu, hancurnya aula sidang

Objek: Kondisi ruang aula sidang yang kosong, gelap, dan rusak setelah karakter-karakter lainnya mulai melupakan Lulu.

Interpretan: Rasa kepercayaan diri Lulu hilang seiring dilupakan keberadaan Lulu. Sosok kuat dari lulu perlahan hancur, dan mulai meragukan diri sendiri.

3. Tanda:



Gambar 12. Lampu yang berkedip secara berkala

Objek: Lampu yang berkedip secara berkala. Seperti lampu yang akan mati.

Interpretan: Situasi Lulu yang sedang tidak stabil dan mempertanyakan mengenai keberadaan dirinya.

4. Tanda:



Gambar 13. Lulu kecil yang meringkuk ketakutan

Objek: Lulu kecil yang menangis, dan mengatakan “Kenapa semua orang tidak ingat aku? Aku tidak berharga... Aku bukan apa-apa...Apa aku benar-benar nyata? Aku kehilangan mahkotaku..Aku kehilangan segalanya...”

Interpretan: Ketakutan yang dialami Lulu untuk ditinggalkan dan tidak diakui oleh orang-orang disekitarnya. Mahkota sebagai bukti bahwa dia adalah seorang pribadi yang dibutuhkan, berharga, sehingga ketika Lulu kehilangan mahkota tersebut pikirannya menjadi kalut dan merasa bahwa dia sudah tidak dibutuhkan.

5. Tanda:



Gambar 14. Ruang piala ratu, dengan lampu

Objek: Ruang piala ratu. Yang berisikan ukiran di dinding. Ukiran muncul ketika ada lampu yang menerangi ruang piala ratu. Ketika Atma berhasil menaruh benda memori sesuai dengan karakter yang ada di tembok batu, muncullah sebuah mahkota.

Interpretan: Ruang memori yang ada di dalam hati Lulu terhadap orang-orang terdekat Lulu, setiap ukiran di dinding menandakan hubungan erat yang terjalin di antara Lulu dan mereka.

6. Tanda:



Gambar 15. Mahkota kerajaan yang dipakai Lulu

Objek: Mahkota yang kembali pada pemiliknya.

Interpretan: Kembalinya mahkota membuat Lulu berpikir jernih, sehingga dia menyadari bahwa dia tetap tangguh dengan atau tanpa pengakuan orang lain.

Pada *spacedive* milik Lulu menunjukkan Lulu sebagai seorang ratu tanpa rakyat dengan kerajaan yang hancur merepresentasikan kecemasannya, butuhnya pengakuan atau validasi dari orang lain yang membuat adanya pemikitan tanpa semua hal itu dia bukan apa-apa. Hal ini cukup realistis terjadi di masyarakat, dimana seorang anak muda dituntut untuk selalu membuktikan dirinya dan mendapatkan pengakuan orang lain terlebih dari orang dewasa. Sehingga sering kali ketika hal tersebut tidak tercapai dapat menimbulkan keputusan, depresi, dan sikap rendah diri. Lulu dalam ceritanya sendiri menunjukkan bagaimana kesedihan, ketakutannya ketika orang lain melupakannya dan jasa-jasanya yang kemudian menimbulkan *mental breakdown* yang membuatnya merasa kesepian dan tidak bisa melakukan apa-apa.

d. Marin, *bullying*

Marin merupakan salah satu tokoh yang dimunculkan sejak bab pertama, digambarkan sebagai seorang anak teladan dan pintar. Pada Bab 4 diceritakan bagaimana usaha Marin dan Atma untuk menghentikan Raya menggunakan kekuatannya. Selain itu juga diceritakan bagaimana hubungan pertemanan Marin dan Raya yang semakin jauh. Latar *spacedive* milik Marin cenderung memiliki latar hitam dengan potongan kejadian yang menunjukkan memori yang pernah dialami oleh Marin.

1. Tanda:

Objek: Marin yang mengutarakan pikirannya dan pergi meninggalkan Raya seorang diri untuk pergi les bersama teman-teman yang lain.

Interpretan: Anak kecil cenderung mengatakan apa yang didengar dari orang sekitarnya tanpa mengerti maksud dari perkataan tersebut, sehingga tanpa sadar Marin berkata bahwa Raya aneh karena orang-orang disekitar Raya selalu mengatakan bahwa Raya aneh. Ekspresi Marin mengatakan bahwa dia enggan untuk meninggalkan Raya seorang diri, tetapi tetap pergi dan mengikuti temannya yang lain.



Gambar 16. Marin yang meninggalkan Raya

2. Tanda:



Gambar 17. Latar *spacedive* Marin

Objek: Ruang hati seperti dasar laut dengan banyak pintu.

Interpretan: Latar laut menggambarkan perasaan Marin dari hatinya yang terdalam seperti laut dalam yang menunjukkan setiap penyesalan yang telah terjadi di hidupnya, setiap pintu menggambarkan kejadian-kejadian yang membuatnya menyesal.

3. Tanda:



Gambar 18. Marin bersembunyi saat Raya dirundung

Objek: Tembok yang menyembunyikan Marin ketika melihat Raya yang sedang dirundung oleh teman-temannya. Meski Raya meminta tolong kepada Marin tapi Marin hanya bersembunyi sambil melihatnya bahkan pergi.

Interpretan: Situasi bahwa anak-anak juga bisa melakukan perundungan terhadap anak lain yang terlihat berbeda dari anak sebayanya. Marin yang enggan menolong dan bersembunyi dibalik tembok besar menunjukkan bahwa dirinya takut jika terlibat dan menjadi korban rundungan tersebut.

4. Tanda:

Objek: Marin melihat Raya yang sedang dimarahi oleh ayahnya karena tidak memberikan hasil yang bagus sampai melampiaskan amarahnya kepada Raya.

Interpretan: Situasi dan kondisi yang ada di dalam keluarga terkadang juga bisa mempengaruhi keadaan diluar, dengan ayahnya yang melampiaskan amarah hingga mengatai seorang anak sebagai anak yang aneh juga bisa menjadi bahan pembicaraan orang lain. Marin yang saat itu masih anak-anak juga ketakutan ketika melihat hal tersebut dan tidak tahu harus melakukan apa.



Gambar 19. Marin melihat Raya yang dimarahi oleh ayahnya

5. Tanda:



Gambar 20. Marin yang melihat teman-teman sekolah merunding Raya

Objek: Perundungan yang terjadi yang dilakukan dengan merusak, melontarkan kalimat sampai di bangku SMA.

Interpretan: Perundungan juga bisa berlarut-larut hingga bertahun-tahun, terlebih ketika berada di lingkungan yang tidak besar dengan komunitas yang sama. Situasi ini menjadi tidak terkendali karena tidak ada respon untuk mencegah perundungan terjadi.

6. Tanda:



Gambar 21. Marin yang berbicara dengan Raya dan ditinggalkan sendirian di perpustakaan

Objek: Situasi di perpustakaan yang sepi, Raya dan Marin, pada situasi ini Raya dan Marin saling menyakiti satu sama lain dengan perkataannya, yang berakhir Raya meninggalkan Marin sendirian. Setelah itu Marin merasa sedih dan bersalah seperti di dasar laut.

Interpretan: Marin tidak memahami apa yang dilalui oleh Raya sehingga dalam upayanya dalam menghibur membuat Raya tertekan dan berujung membalas perkataan Marin. Meski begitu Marin merasa bersalah terhadap Raya sebagai sahabatnya karena tidak melakukan apa-apa sehingga Marin merasa Raya membencinya.

Pada *spacetime Dive* Marin menunjukkan adanya situasi perundungan yang meliputi ejekan secara verbal maupun tertulis yang menyebabkan Raya menjadi pribadi yang tertutup dan tidak mempercayai merepresentasikan adanya gangguan kesehatan mental seperti depresi, *trust issue*. Secara keseluruhan di *spacetime Dive* ini menunjukkan juga penyesalan Marin sejak dulu selama menjadi sahabat Raya yang tidak bisa menolong Raya yang merupakan korban perundungan. Selama ini Marin hanya menjadi orang yang melihat dan tidak melakukan apa-apa ketika Raya dirundung oleh teman-teman sebangkunya.

Sikap yang diambil Marin pun bisa dinilai dan dilihat dari dua sisi, yang pertama adalah sebagai pelaku perundungan dengan tidak melakukan apa-apa meski tahu perbuatan tersebut menyakiti hati korban dan juga di sisi lain Marin yang ketakutan

jika turut membela maka dia juga dapat dirundung oleh teman-teman sebayanya. Perlakuan perundungan ini sering ditemui bahkan di lingkungan anak-anak, meski demikian terkadang perilaku ini diwajarkan dengan dalih candaan. Di Indonesia sendiri sering terjadi kasus mengenai perundungan di sekolah yang mengakibatkan korban depresi hingga melakukan bunuh diri hingga perundungan yang berujungkan korban kehilangan nyawanya. Kondisi depresi masih dianggap masyarakat sebagai hal yang tabu dan bahkan dianggap tidak serius, ketika seorang korban meminta pertolongan. Tidak jarang, lingkungan sekitar korban mengaitkannya dengan agama, dan berkata bahwa korban kurang melakukan ibadah dan mendekatkan diri kepada Tuhan.

Gangguan mental digambarkan melalui *spacedive* yang merupakan isi hati atau pikiran yang dipengaruhi dari apa yang dirasakan, lingkungan sekitar, dan kehidupan yang dijalani dari tokoh yang ada di dalam permainan “*A Space For The Unbound*”. Seperti Nirmala dengan adanya bayang-bayang hitam yang mencemooh di dalam *spacedive* yang menimbulkan rasa kecemasan yang menghambat dan meragukan kemampuan dirinya untuk berkarya. Eric digambarkan sebagai anjing mutan besar sebagai simbol dari idealisasinya pada konsep maskulinitas dan sifat obsesi yang menyebabkan perilaku yang bisa mencelakakan orang lain. Lulu menunjukkan kerajaan yang hancur setelah menunjukkan ketakutannya untuk dilupakan. Tidak adanya validasi terhadap setiap perbuatannya dapat menunjukkan, bahwa dia tidak bisa hidup dan ditinggalkan. Marin dengan penyesalan-penyosalannya yang sedalam lautan karena ketidaksanggupannya untuk menolong sahabatnya dari tindakan perundungan yang berdampak seperti munculnya sikap depresi dan hubungan dengan sahabat yang hancur.

Simpulan

Permainan “*A Space For The Unbound*” menyuarakan tentang kepentingan kesehatan mental yang dikemas melalui cerita dari tokoh anak-anak SMA, mengingat saat ini remaja memiliki kerentanan pada masalah kesehatan mental. Permainan ini memahami adanya gangguan kesehatan mental melalui cerita yang dialami oleh setiap karakter lalu mengemasnya ke dalam sebuah latar cerita bernama *spacedive*. Hal ini sesuai dengan apa yang terjadi dalam masyarakat saat ini seperti adanya stigma yang ada di masyarakat mengenai maskulinitas, dan juga bagaimana *toxic parents* yang ada di dalam sebuah keluarga berdampak kepada anak-anak, begitu pula adanya perundungan yang membuat depresi, sehingga kondisi-kondisi tersebut dapat mempengaruhi dan menyebabkan gangguan kesehatan mental pada seseorang bahkan bisa membahayakan nyawa dari orang tersebut

Daftar Pustaka

- Center for Reproductive Health, University of Queensland, & Johns Bloomberg Hopkins School of Public Health. (2022). Indonesia – National Adolescent Mental Health Survei (I-NAMHS): *Laporan penelitian*. Pusat Kesehatan Reproduksi. Retrieved from <https://qcmhr.org/outputs/reports/12-i-namhs-report-bahasa-indonesia>
- Curtin, B. (2009). Semiotics and visual representation. *Semantic Scholar*, 4.
- Fakhriyani, D. V. (2019). *Kesehatan mental*. Duta Media Publishing
- Gloria. (2022). *Hasil survei I-NAMHS: Satu dari tiga remaja Indonesia memiliki masalah Kesehatan mental*. <https://ugm.ac.id/id/berita/23086-hasil-survei-i-namhs-satu-dari-tiga-remaja-indonesia-memiliki-masalah-kesehatan-mental/> diakses pada 27 Juli 2023.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. (S. Hall, Ed.) London: SAGE Publications Ltd.
- Harrington, D. C. (2020). What is “toxic masculinity” and why does it matter?. *Men and Masculinities* 1-8. doi:10.1177/1097184x20943254
- Kemp, S. (2022). *Digital 2022: April global statshot report*. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-april-global-statshot>
- Kristiani, R. (2023). Analisis semiotika pesan sosial dalam video klip lagu “Halu” Feby Putri. *The Commercio*, 7(3), 13-24. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/Commercium/article/view/56608>
- Putri, A. W., Wibhawa, B., Gutama, A. S. (2015). Kesehatan mental masyarakat Indonesia (Pengetahuan, dan keterbukaan masyarakat terhadap gangguan kesehatan mental). *Prosiding Penelitian & Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 147-300. doi: <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13535>
- Saskara, I. P. A., Ulio. (2020). Peran komunikasi keluarga dalam mengatasi “toxic parents” bagi kesehatan mental anak. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 125-134. doi:<https://doi.org/10.25078/pw.v5i2.1820>
- Yakin, H. S. M., & Totu, A. (2014). The semiotic perspectives of peirce and saussure: A brief comparative study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 155, 4–8. doi:10.1016/j.sbspro.2014.10.247