

# REPRESENTASI VISUAL PENYAKIT MENTAL DEPRESI MELALUI DESAIN VIDEO MUSIK (STUDI KASUS: LAGU GIVEN UP OLEH LINKIN PARK)

Alexander Abel<sup>1,\*</sup>, Alfiansyah Zulkarnain<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

\*alexanderabel87@gmail.com, alfiansyah.zulkarnain@uph.edu

**ABSTRAK.** Depresi sebagai salah satu penyakit mental yang umum terjadi masih sering disalahpahami oleh masyarakat. Representasi yang tepat mengenai depresi dapat disajikan melalui desain animasi dalam video musik. Lagu Given Up oleh band Amerika Linkin Park dipilih sebagai studi kasus lagu yang mana liriknya merepresentasikan narasi depresi dan keputusan. Dilakukan pengumpulan data melalui wawancara dengan ahli dan teknik kepustakaan. Data diolah dan dianalisa menggunakan metodologi, teori dan prinsip desain, serta teori linguistik yang digunakan dalam menganalisa lirik lagu. Hasil analisa digunakan untuk menghasilkan solusi desain video musik yang mana konsep-konsep dalam penyakit mental depresi dapat direpresentasikan secara visual. Solusi visual ini pada akhirnya mampu membantu audiens dalam memahami bagaimana penyakit depresi bekerja.

**Kata kunci:** Depresi, Video Musik, Representasi

**ABSTRACT.** Depression as one of the common mental illnesses is still often misunderstood by society. The more accurate representation of depression could be shown through music videos. Data collection is done through interviews with experts and literature gathering. Data is processed and analysed using design methodology, theories and principles, and linguistic theories is used in analysing song lyrics. The analysis result then is used to produce music video as design solution in which the concepts of depression disorder is represented visually. The visual solution in turn could helps the audience understands how depression works.

**Keywords:** Depression, Music Video, Representation

## PENDAHULUAN

Depresi adalah sebuah penyakit medis yang umum dialami kalangan masyarakat. Penyakit tersebut mempengaruhi tindakan dan pemikiran seseorang secara negatif. Depresi, atau dengan bahasa medis disebut sebagai Major Depressive Disorder, adalah sebuah gangguan kesehatan mental yang ditandai dengan tertekannya suasana hati dan hilangnya minat dalam beraktivitas. Gangguan ini menyebabkan penurunan yang signifikan dalam kualitas hidup dan produktivitas sehari-hari. Depresi dianggap penyakit medis artinya, permasalahan tersebut dapat disembuhkan dan perlu diselesaikan oleh tenaga profesional dalam bidang kesehatan. Perihalnya, kondisi ini kurang dianggap serius oleh banyak orang.

Joel Young, seorang guru Psikiatri di Universitas Wayne State, menyatakan bahwa depresi masih diremehkan oleh banyak orang. Bahkan, penyakit mental ini masih sering diabaikan oleh ahli kesehatan mental – sebagai sebuah kondisi kesehatan mental yang relatif jinak/tidak berbahaya (Young, 2014). Helen M. Farrel, Seorang psikiatrik forensik menyatakan untuk dapat menyembuhkan depresi, orang-orang

harus dapat mengerti mengenai depresi. Ia pula menekankan bahwa kata “depresi” adalah kata yang cukup membingungkan. Tidak sedikit yang mencemooh korban depresi karena banyak yang menganggap bahwa mereka hanyalah merasa sedih akan sesuatu dan menganggap itu adalah sesuatu yang dialami semua orang. Jean Kim (2017), seorang psikiatris di Washington juga menyatakan, “Too often, people are quick to stigmatize depression and other mental illnesses as forms of moral weakness or a lack of willpower, especially in the individualistic American culture. People are quick to judge therapy or medication as a crutch in a perceived simple game of mind over matter: Such treatments are seen as either an easy tool for wimps who can’t solve their own problems, or a toxic mind-control method created by conspiratorial forces.”. Seperti yang psikiatris Jean Kim katakan di atas, bahwa orang-orang terlalu cepat menstereotipkan depresi dan gangguan mental lainnya sebagai kelemahan moral atau kurangnya dayakarsa (2017). Salah satu penyebab terjadinya permasalahan ini adalah kurangnya edukasi dan ambiguitas terhadap kata itu sendiri. Stephen Ilardi Ph.D. (2009), mengatakan,

"*Depression doesn't begin to describe what it's like, and the word is just way too confusing for people.*" Ia juga menambahkan bagaimana orang dengan mudah menggunakan kata 'depresi' untuk mendeskripsikan semata-mata kesedihan minor. Seperti, terlewat acara televisi, baju kesukaan yang rusak, dan lain-lain. Berangkat dari pendapat para ahli ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa edukasi yang lebih progresif diperlukan dalam menangani penyakit depresi. Sebab, penanganan yang salah dan aksi pengabaian terhadap penyakit ini masih merupakan sebuah hal yang umum ditemukan.

Depresi dan karya seni adalah dua hal yang sering kali berhubungan. Oleh sebab itu, topik mengenai depresi banyak digunakan dalam berbagai macam karya seni (Pödingner, 2010), contohnya adalah grup musik Linkin Park yang sering kali menggunakan depresi sebagai tema lagu-lagunya. Linkin Park adalah sebuah grup musik bergenre Nu metal dan rock alternatif yang berasal dari California, Amerika Serikat. Namun, Chester Bennington, vokalis dan penulis lagu Linkin Park, meninggal pada 20 Juli 2017 karena melakukan aksi bunuh diri. Chester telah lama mengidap depresi dan telah memeranginya selama bertahun-tahun.

Chester pernah mengungkapkan mengenai depresinya dan bagaimana ia menjadikan hal ini sebagai sumber inspirasi dari lagu yang ia tulis pada Los Angeles 102.7 KIIS-FM pada Februari 2017. Salah satunya adalah Given Up. Lagu tersebut adalah single ke-4 dan lagu ke-2 dari album Linkin Park, Minutes to Midnight. "Given Up" pertama kali dirilis di Malaysia pada bulan Januari 2008. Lagu ini menceritakan tentang perasaan subjek yang dilanda depresi, khususnya bagaimana lagu ini mendeskripsikan rasa lelah di bawah naungan depresi. Dalam Loveline Radio Broadcast pada 4 April 2008, Chester menceritakan bagaimana ia berembuk dengan krunya mengenai lagu tersebut. Mike Shinoda, salah satu anggota Linkin Park mengatakan ia menginginkan Chester untuk dapat mengubah liriknya agar lirik tersebut lebih dekat dengan apa yang dia katakan dalam dunia nyata. (Kerrang, 2007).

Video musik lagu Given Up menampilkan rekaman dari konser Linkin Park, yang diedit menjadi beberapa potongan dan diputar bersama dengan efek-efek tertentu. Representasi visual yang disajikan secara literal menampilkan kegiatan personel band Linkin Park menyanyikan lagu tersebut dalam

*setting* konser musik. Tone dan warna visual, serta teknik sinematografi dan *editing* dirancang sedemikian rupa untuk membangkitkan semangat musik cadas yang dinamis dan keras. Namun di sisi lain, sisi representasi konten lirik belum digali secara mendalam. Secara umum, video musik Given Up hanya berisi pengulangan rekaman konser, bahkan dalam sudut yang sama. Berdasarkan hal tersebut, diputuskan bahwa adanya kebutuhan dalam mendesain ulang video musik dari Given Up dalam bentuk visual mampu mengekspresikan dan merepresentasikan konsep-konsep dalam penyakit depresi melalui teknik animasi 2D. Berdasarkan analisa tata bahasa dan makna denotatif dan konotatif dalam lirik lagu Given Up. Gaya animasi 2D dipilih karena dianggap mampu menunjukkan jangkauan visualisasi emosi yang maksimal dengan sumber daya yang efisien.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode analisa dilakukan menggunakan pendekatan analisa kualitatif konten lirik lagu berdasarkan struktur lagu dan penggunaan majas, dan analisa kualitatif konteks psikologis dan *genre* dari lagu tersebut. Berdasarkan hasil analisa tersebut disusun sebuah narasi pendek berdasarkan lirik lagu tersebut. Dalam perancangan musik video, dilakukan visualisasi desain karakter *design*, *story board*, dan animasi berdasarkan narasi di atas. Dilakukan pemilihan solusi visual yang dianggap mampu merepresentasikan konsep-konsep depresi berdasarkan lagu yang menjadi subjek analisa. Menggunakan kata kunci visual *edgy* dan *depressive*, metode perancangan teks ke visual menggunakan pendekatan denotatif dan konotatif.

Perancangan dilaksanakan di studio desain pribadi dan lab komputer Universitas Pelita Harapan (UPH). Lokasi ini dipilih dengan pertimbangan fasilitas yang terdapat pada lab komputer UPH. Dengan adanya tablet Cintiq yang dapat digunakan, proses produksi dapat dilakukan dengan lebih mudah tanpa menghilangkan kemungkinan untuk melanjutkan pekerjaan di studio desain. Kemudian, pengumpulan data berlangsung pada perpustakaan, Universitas Pelita Harapan, klinik Taman Anggrek, dan studio desain. Perancangan dilakukan selama satu bulan, melingkupi pengumpulan artikel, pengumpulan data dari sumber pustaka, wawancara dengan ahli, dan proses bimbingan oleh dosen pembimbing.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses desain menghasilkan sebuah video musik animasi dua dimensi dalam format MPEG4 berdurasi dua menit tiga puluh detik, menampilkan animasi yang menceritakan tentang Dom, sang protagonis yang diteror dan dikejar-kejar oleh monster yang muncul dari dalam dirinya, yang mana narasi tersebut berakhir pada keputusan Dom untuk menyerah dan memutuskan untuk menggantung diri di pinggir jembatan. Berdasarkan hasil desain, dilakukan pembahasan visualisasi teks lirik lagu ke dalam solusi visual dalam penggambaran karakter, adegan, latar belakang, komposisi dan animasi dalam alur narasi musik video secara linear.



Gambar 1. Beberapa adegan hasil perancangan visual video musik  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Baris pertama pada lagu Given Up mendeskripsikan subjek yang bangun dengan keringat. Bangun dengan keringat ini menunjukkan makna implisit bahwa subjek baru saja mengalami mimpi buruk. Sebab, ketika orang bermimpi buruk yang menginduksi emosi seperti rasa takut atau panik, perasaan tersebut nyata pada mimpi buruk tersebut (Macrae,

2010). Oleh sebab itu, subjek ditunjukkan bangun secara tiba-tiba untuk menunjukkan perasaan atau emosi takut atau panik dengan memanfaatkan gerakan yang tiba-tiba pula. Pada adegan ini, setelah terjadi *cut*, gerakan subjek langsung memiliki luas permukaan yang besar dan kecepatan yang relatif cepat. Hal ini dimanfaatkan untuk menceritakan subjek yang baru saja bangun dari mimpi buruk, dengan emosi yang dilingkupi perasaan takut dan terkejut.

Setelah adegan tersebut, Dom ditunjukkan sedang terbangun dalam posisi duduk dengan kamera menembak dari samping. Hal ini bertujuan untuk memberikan perasaan transisi dari gerakan yang sangat luas dan mendadak dari adegan sebelumnya menuju pancing yang lebih lambat pada adegan setelahnya. Adegan ini ditunjukkan *full body shot* pula sebagai transisi dari *close up* menuju kamera yang jauh di adegan selanjutnya. Pada adegan ini, kamera ditahan sedikit lebih lama untuk menginduksi perasaan yang sama setelah seseorang merasa kaget. Yaitu, proses menenangkan diri. Proses ini berupa apa yang dideskripsikan Gerhard Whiworth (2018) sebagai '*addressing the cause*'. Secara garis besar proses ini dilakukan untuk menurunkan tempo detak jantung dengan menenangkan diri seperti yang dilakukan Dom: duduk tenang dan menunggu jantungnya melambat.

Dengan gerakan yang minim pada adegan ini, dimanfaatkanlah beberapa petunjuk visual pada komposisi adegan. Pertama adalah bagaimana Dom diletakkan *framing* sesuai dengan gerakan Dom bangun, menuju ke kiri. Hal ini digunakan untuk membuat elemen *framing* (bayangan) dengan subjek lebih sinkron dan membaur. Tekstur juga banyak ditemukan pada adegan ini untuk menyeimbangkan dinamika visual dari gerakan Dom yang minim. Selanjutnya, bentuk cahaya dibentuk sedemikian rupa agar menyerupai *stage lighting*. Hal ini digunakan untuk mengalihkan fokus penonton pada Dom agar penonton lebih merasakan pengalaman Dom saat bangun dengan kaget pada adegan sebelumnya. *Stage lighting* juga digunakan untuk membuat adegan ini terasa lebih dramatis dengan tujuan yang sama; agar emosi Dom lebih tersampaikan dalamantisipasi adegan selanjutnya.

Kemudian, lirik lagu selanjutnya adalah "Another day's been laid to waste in my disgrace". Pada bagian ini adegan mengutamakan bagian '*another day*' sebagai subjek utama

pada kalimat ini. Dengan begitu, mengikuti momentum pacing dari adegan sebelumnya. Adegan ini menunjukkan *establishing shot* dengan memperlihatkan Dom di kamarnya yang di tunjukan dari jauh.

Adegan ini menunjukkan sesuatu yang sangat normal, yaitu Dom yang bergerak perlahan bangun dari kasurnya. Adegan ini menunjukkan sebuah kebiasaan, yaitu semata-mata bangun dari tidur. Kebiasaan yang sangat biasa ini ditunjukkan untuk menyampaikan pesan dari lirik lagu bahwa tidak ada hal spesial yang terjadi berdasarkan kejadian pada adegan sebelumnya (dari *'another day'*). Bahwa mimpi buruk Dom bukanlah suatu kejadian yang spesial, melainkan kejadian yang biasa terjadi pada Dom. Hal ini memberikan informasi bahwa Dom memang sudah mengalami ini berkali-kali, sesuai dengan makna yang disampaikan pada lirik lagu tersebut.

Kemudian pada lirik *"stuck in my head again, feels like i'll never leave this place. There's no escape"*. Pada analisa lirik dijelaskan bagaimana kalimat ini merujuk pada tendensi overthinking pada subjek. Hal ini menjadi salah satu poin yang menceritakan sifat alienasi pada subjek. Untuk menjadi informasi penghantar menuju pesan tersebut, dibuatlah dua Dom pada adegan ini. Pertama Dom yang berada dekat pada kamera dengan kondisi blur serta Dom yang berada pada cermin letak fokus kamera berada. Meskipun Dom pada cermin dan Dom di dekat kamera adalah subjek yang sama, penggambaran visual dua Dom yang muncul di layar adalah penghantar untuk menekankan sifat alienasi pada adegan selanjutnya.

Dari segi penggambaran itu, maka yang dilihat dom adalah dirinya sendiri pada cermin. Sebab kalimat *"stuck in my head"* pada lirik diatas menggambarkan subjek sebagai orang yang terperangkap serta orang yang memerangkap. Oleh sebab itu sebagai penggambaran kontekstual, diceritakanlah Dom sedang *'engage'* dengan dirinya sendiri melalui cermin. Selain itu, cermin ini dikomposisikan sedemikian rupa sebagai framing yang sangat kaku. Lirik *"feels like i'll never leave this place, there's no escape"* memberikan pernyataan dengan menekankan seberapa terkurungnya subjek tanpa jalan keluar. Oleh sebab itu untuk menyampaikan pesan ini, cermin pula dijadikan alat untuk *framing* subjek. *Framing* yang dilakukan pada adegan ini harus dengan jelas dan tegas mengurung subjek. Sebab, itu adalah poin utama dari lirik bagian ini. Hal ini dibantu

dengan bentuk cermin yang kotak dengan wujud yang kaku membuat *framing* terasa lebih mengurung daripada framing yang dilakukan pada adegan sebelumnya (bayangan). Sebab menurut teori *basic shape* yang menjelaskan sifat dari bentuk-bentuk dasar oleh Tom Bancroft (2006), persegi memiliki bentuk yang paling kuat secara struktur dan memberikan kesan yang kaku dan tidak mudah goyah.

Kemudian, kalimat terakhir dari verse 1 adalah *"I'm my own worst enemy"*. Kalimat ini merupakan pesan yang sangat penting dari Verse 1. Sebab, kalimat ini menunjukkan tendensi dari orang yang terkena depresi. Yaitu, alienasi. Seperti yang disebutkan di atas, adegan sebelumnya adalah adegan yang mempersiapkan adegan untuk menggambarkan kalimat ini.

Pertama, ditunjukan Dom yang memberikan ekspresi menutup mata. Hal ini memberikan informasi bahwa gestur Dom sedang mengantisipasi sesuatu yang akan terjadi. Kemudian, Dom di cermin mendadak berubah menjadi hitam dengan mata yang merah. Warna hitam disini digunakan untuk menunjukkan sifat yang intimidating sementara warna merah digunakan untuk menunjukkan sifat yang berbahaya (Bourn, 2010). Namun, Setelah Dom berubah menjadi monster, adegan selanjutnya ditunjukan Dom yang jatuh karena terkejut. Kontradiksi ini menunjukkan persona yang berbeda antara Dom di cermin dengan Dom yang terjatuh. Rangkaian adegan yang berkontradiksi ini yang menunjukkan makna alienasi dari *"I'm my own worst enemy"*.

Dalam representasinya, seluruh premis diawali dengan Dom yang membuka pintu, dan berlari. Hal ini menjadi sebuah informasi "melarikan diri". Tentunya, pernyataan "melarikan diri" membangkitkan pertanyaan atas dari siapa ia melarikan diri. Untuk memberikan informasi visual mengenai hal ini, kamera di tahan untuk beberapa detik dan memunculkan Monster keluar mendobrak pintu. Monster ditunjukan berada di tempat yang sama dari empat Dom keluar ini memberikan info yang sederhana. Yaitu, Monster berada pada *environmental path* yang sama dengan Dom (Di balik pintu tempat Dom melarikan diri). Hal ini mengimplikasikan Monster sedang mengejar Dom sebagaimana ia ditunjukan melalui jalur yang sama dengan Dom.

Baris kedua dari Chorus menjelaskan alasan dari perilaku subjek melarikan diri. *"I'm sick of feeling"* berhubungan dengan tendensi

hipotim yang dialami oleh orang yang memiliki gangguan Depresi.

Kemudian, lirik menyebutkan “*is there nothing you can say?*”. Kalimat ini merupakan pertanyaan retorik dan adalah kalimat pertama yang terdengar hostile yang ditujukan kepada seseorang atau sesuatu (penggunaan ‘you’). Kalimat ini menunjukkan sebuah permintaan yang berbunyi seperti tantangan. Maksud hostile dari kalimat ini ditunjukkan dengan kamera dan komposisi yang lebih dinamis dengan gerakan yang lebih luas dan cepat. Perilaku dan pengalaman oleh karakter juga ditunjukkan dengan lebih kasar melihat bagaimana Dom dan Monster meluncur di atas permukaan tanah. Hal ini digunakan untuk menyesuaikan maksud dan emosi yang ditunjukkan dari kalimat di atas.

Mengenai adegan Dom dan Monster yang meluncur di atas bidang miring, adegan ini menceritakan sesuatu mengenai gangguan Depresi. Seperti yang pernah disebutkan mengenai gangguan Depresi, orang yang mengalami gangguan Depresi memiliki aksi dan pemikiran yang dipengaruhi oleh gangguan tersebut. Dokter Irene dalam wawancara mengatakan bahwa fungsi hormon yang tidak normal dapat mempengaruhi cara berpikir, merasa, dan bertindak. Hal ini membuat pasien seakan-akan hilang kendali atas perbuatannya. Peristiwa ini direpresentasikan pada adegan Dom meluncur pada bidang miring.

Dari Dom yang berlari di atas bidang lurus, Dom seakan-akan masih memiliki pijakan dan kendali atas gerakannya. Kemudian, saat Dom tergelincir di atas bidang miring, Dom masih memiliki sedikit kendali atas gerakannya di bidang tersebut, tetapi Dom terpaksa meluncur pada satu arah. Hal ini menceritakan Dom yang mulai kehilangan kendali. Kemudian, Dom mencapai ujung dari bidang miring dan terjatuh. Dom yang terjatuh tidak dapat mengendalikan gerakannya lagi dan hal ini merepresentasikan subjek yang kehilangan kontrol. Dom yang telah kehilangan kontrol ini kemudian ditegaskan konteksnya melalui adegan selanjutnya. Yaitu, Dom ditangkap oleh Monster. Meskipun proses Dom ditangkap oleh Monster tidak secara langsung berhubungan dengan Dom yang kehilangan kendali, tetapi keseluruhan proses ini menceritakan subjek yang mulai kehilangan sedikit kontrol, kehilangan kontrol sepenuhnya, dan terjerumus dalam pemikiran negatif dari Depresi.

Adegan terakhir dalam video musik ini tidak secara spesifik merepresentasikan kalimat tertentu dalam liriknya. Melainkan sebuah penutup yang menjadi closure dalam merepresentasikan makna lirik menjadi bentuk visual. Adegan terakhir ini bertempat di sebuah jembatan. Jembatan adalah suatu objek penghubung untuk dilewati manusia agar dapat berpindah dari satu titik ke titik lainnya. Objek ini merepresentasikan pilihan yang dapat diambil oleh Dom atau dalam kasus ini, bahkan subjek yang menjadi peran utama dalam lirik lagu tersebut.

Ketika Dom sampai pada sebuah jembatan, secara normal Dom hanya memiliki dua pilihan: Dom berlari ke ujung jembatan dan melanjutkan pelariannya, atau berbalik arah dan menghadapi Monster yang mengejarnya. Akan tetapi, yang dilakukan Dom adalah berbelok di tengah jembatan dan melompat dari jembatan tersebut. Hal ini memberikan informasi bahwa Dom sudah tidak ingin berlari dari Monster lagi atau pun menghadapi Monster tersebut. Dom yang melompat dari “jalur” yang ada memberikan implikasi konseptual bahwa Dom telah memilih untuk menyerah dari usahanya melarikan diri. Kemudian, adegan ini pun melengkapi makna konotatif dan denotatif dari “Given Up”.

Namun, di akhir adegan, maksud dari karakter Monster diungkapkan. Sekilas setelah Dom melompat dari jembatan, Dom melihat Monster menyeringai kepadanya. Melalui Dom, penonton pun diberikan sebuah informasi atau kesadaran yang menyatakan bahwa apa yang Dom lakukan merupakan apa yang karakter Monster inginkan. Yaitu, menyerah.

Depresi mempengaruhi cara berpikir seseorang dan membuatnya lebih responsif terhadap stimulus negatif. Hal ini membuat orang yang mengalami gangguan Depresi memiliki kecenderungan untuk menghadapi atau merespons suatu keadaan dengan negatif pula. Bila orang yang mengalami gangguan Depresi merasa ia terbebani sesuatu yang lebih berat dari yang dapat ia pikul, berdasarkan kecenderungan ini, tidak aneh bila ia memiliki pemikiran untuk menghilangkan bebannya dengan mengakhiri hidupnya.

Bila kita memberikan persona kepada Depresi, maka beban yang disebutkan adalah beban dari Depresi itu sendiri. Respons negatif membuat sebuah beban lebih berat dari seharusnya dan hal ini membuat Depresi menjadi sesuatu yang mendorong seseorang pada posisi ini. Hal itulah

yang direpresentasikan oleh karakter Monster. Oleh sebab itu, pada titik ini diungkapkan bahwa tujuan karakter Monster mengejar Dom dan menyiksanya adalah untuk membuat Dom “menyerah”.

Saat Dom menyadari hal ini, sudah terlambat. Tali akan muncul melingkari leher Dom yang merepresentasikan bahwa selama ini Dom bukan berada di dunia nyata (juga memperkuat informasi bahwa karakter Monster adalah manifestasi pikiran Dom, bukan sesuatu yang nyata). Kenyataannya, Dom melompat dari jembatan untuk menggantung dirinya yang ditunjukkan dengan tali yang menegang di kamera.

### KESIMPULAN

Perancangan solusi visual di atas adalah sebuah media penyampaian informasi melalui pendekatan emosional terhadap audiens untuk menunjukkan konsep-konsep dalam penyakit mental depresi melalui representasi visual, dan kerusakan yang dapat terjadi dari gangguan depresi. Kemampuan bahasa visual untuk menghadirkan empati terhadap kepada hal-hal dan konsep-konsep yang belum pernah dialami adalah hal yang menempatkan desain musik video sebagai sebuah media komunikasi yang kuat. Melalui observasi, pengumpulan data, dan landasan teoritis dan literatur yang kuat, akurasi representasi konsep depresi baik secara denotatif maupun konotatif dapat dihadirkan melalui medium animasi dua dimensi. Diharapkan solusi visual ini dapat menjadi model untuk terus dikembangkan baik dalam media lain maupun medium teknik visual yang lainnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Royana, Chafidha. “Macam Macam Majas Lengkap Dengan Pengertian Dan Contohnya !” Thegorbalsla. April 27, 2019. Accessed February 2, 2019. <https://thegorbalsla.com/macam-macam-majas/>.
- Straker, David. *Changing Minds: In Detail*. Crowthorne: Syque, 2010.
- Fiona Macrae for the Daily Mail. “The Secrets behind the Nightmares That Leave Us in a Sweat.” Daily Mail Online. March 23, 2010. Accessed 18 April, 2019. <https://www.dailymail.co.uk/health/article-1259961/The-secretsnightmares-leave-sweat.html>.
- “What Causes Hyperventilation?” Healthline. Accessed 2 April, 2019. <https://www.healthline.com/symptom/hyperventilation>.
- Cogan, Brian. *Encyclopedia of Punk Music and Culture*. Westport, Conn: Greenwood Press, 2006
- Laing, Dave. *One Chord Wonders: Power and Meaning in Punk Rock*. Milton Keynes: Open University Press, 1985
- “Catharsis - Encyclopedia of Ideas.” Google Sites. Accessed February 7, 2019. <https://sites.google.com/site/encyclopediaofideas/literature-and-thearts/catharsis>.
- Brunius, Teddy. *Inspiration and Katharsis*. Uppsala, 1966
- Otte, Heinrich. *Kennt Aristoteles Die Sogenannte Tragische Katharsis?* Berlin: Druck Von W. Pormetter.
- Aristoteles, and Preston Herschel. Epps. *The Poetics of Aristotle*. Chapel Hill: University of North Carolina Press, 1967.
- Bancroft, Tom. *Creating Characters with Personality*. New York: WatsonGuptill, 2008.
- Halbreich, Uriel, and S. A. Montgomery. *Pharmacotherapy for Mood, Anxiety, and Cognitive Disorders*. Washington, DC: American Psychiatric Press, 2000.
- Allan, Robin. *Walt Disney and Europe: European Influences on the Animated Feature Films of Walt Disney*. Bloomington: Indiana University Press, 1999.
- Smith, Barry, and Christian Von Ehrenfels. *Foundation of Gestalt Theory*. München: Philosophia, 1988.
- Ehrenfels, Christian Von. *Über “Gestaltqualitäten*. Place: Reiland, 1890.
- “Depression: An Underestimated Illness.” Psychology Today. Accessed Oktober 14, 2019. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/when-your-adultchild-breaks-your-heart/201406/depression-underestimated-illness>.
- “Clinical Trial of Fluoxetine in Anxiety and Depression in Children, and Associated Brain Changes - Full Text View.” Full Text View - ClinicalTrials.gov. Accessed September 24, 2019. <https://clinicaltrials.gov/ct2/show/NCT00018057>.
- Pöldinger, W. “The Relation between Depression and Art.” *Psychopathology*. 1986. Accessed February 22, 2019. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/3575627>.