Jurnal
JAMBURA
ILMU KOMUNIKASI
e-ISSN : 3026-2380 jik.fis.ung.ac.id
Volume 2 Issue 1, 2024

Representasi *Antisocial Personality Disorder* Melalui Pertandaan Film Drama Korea "*It's Okay To Not Be Okay*"

Noval Sufriyanto Talani[1], Fitrah Ramadanti Bagu[2], Zulkifli Tanipu[3]
[1,2,3] Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

ABSTRACT
Penyebaran budaya Korea Selatan, khususnya melalui medium film bergenre drama, yang biasa disebut sebagai 'drama Korea/drakor', telah muncul sebagai fenomena tersendiri dalam konteks dominasi produksi sinematik Barat. Dalam kapasitasnya sebagai media representasi, film telah menjadi sarana yang populer dan sangat diminati oleh para penonton untuk menyaksikan narasi yang disajikan di dalamnya. Film berjudul "It's Okay to Not Be Okay," yang menggambarkan narasi romantis dengan latar belakang protagonis yang bergulat dengan tantangan psikologis, telah terbukti menjadi karya sinematik yang sangat menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis sistem tanda dari drama Korea "It's Okay to Not Be Okay" untuk mengidentifikasi tanda dan makna yang merepresentasikan *antisocial personality disorder*. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif, dengan analisis yang didasari oleh teori semiotika Charles Sanders Peirce. Penelitian ini menghasilkan temuan-temuan yang berkaitan dengan manifestasi representasi *antisocial personality disorder* dalam drama Korea "It's Okay to Not Be Okay," yang dimanifestasikan dalam berbagai bentuk penandaan. Perbedaan ini membuat sistem tanda secara inheren dinamis, terlepas dari sifat komponen objek tanda yang relatif statis, yang berbentuk ikon. Kehadiran tanda ini memfasilitasi kemampuan penonton untuk mengidentifikasi berbagai elemen yang digambarkan dalam film. Dinamika sistem tanda dari representasi *antisocial personality disorder* terlihat jelas dalam representamen dan interpretan. Elemen *legisign* dan *sinsign* mewakili tanda-tanda utama dalam komponen representamen yang digunakan untuk mengidentifikasi gangguan kepribadian antisosial. Bersamaan dengan itu, penggambaran *antisocial personality disorder* dalam komponen interpretan dilihat melalui pemeriksaan elemen-elemen tanda *rheme*, *dicent sign/dicisign*, dan *argument*. Tanda-tanda ini memiliki fungsi penting dalam konstruksi representasi dalam konteks film, khususnya dalam drama Korea "It's Okay to Not Be Okay." Hasil penelitian ini berimplikasi pada proses pembongkaran makna dari sebuah tanda dalam film yang memiliki banyak tanda dari sudut pandang semiotika Peirce.

Keywords : first word; second word; third word; fourth word; fifth word

ABSTRACT
The dissemination of South Korean culture, particularly through the medium of drama genre films, commonly referred to as 'Korean drama/drakor', has emerged as a distinctive phenomenon within the context of the prevailing dominance of Western cinematic productions. In its capacity as a medium of representation, film has become a popular and highly desirable means for audiences to watch the narratives presented therein. The film entitled "It's Okay to Not Be Okay," which

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Copyright © 2023 The Author(s).

portrays a romantic narrative set against the backdrop of a protagonist grappling with psychological challenges, has proven to be a highly engaging cinematic work. The objective of this study is to analyse the sign system of the Korean drama “It’s Okay to Not Be Okay” in order to identify signs and meanings that are representative of antisocial personality disorder. This research employs a descriptive qualitative methodology, with analysis informed by Charles Sanders Peirce's semiotic theory. The research yielded findings pertaining to the manifestation of antisocial personality disorder representations in the Korean drama "It's Okay to Not Be Okay," which manifested in various forms of signaling. This distinction renders the sign system inherently dynamic, despite the relatively static nature of the sign object component, which takes the form of an icon. The presence of this sign facilitates the audience's ability to identify elements depicted in the film. The dynamics of the sign system of the representation of antisocial personality disorder are evident in both the representamen and the interpretant. The legisign and sinsign elements represent the primary signs in the representamen component used to diagnose antisocial personality disorder. Concurrently, the portrayal of antisocial personality disorder within the interpretant component is discerned through the examination of the elements of rheme sign, dicent sign/dicisign, and argument. These signs serve a crucial function in the construction of a representation within the context of the film, particularly in the Korean drama “It’s Okay To Not Be Okay.” The results of this study have implications for the process of dismantling the meaning of a sign in a multi-sign movie from the perspective of Peirce's semiotics.

To cite this article (APA Style):

Talani, N.S., Bagu, F.R. & Tanipu, Z. (2023). Representasi *antisocial personality disorder* dalam drama Korea “*It’s Okay Not To Be Okay*.” *Jambura Ilmu Komunikasi*. *X*(X), XX-XX. https://doi.org/xxxx

Correspondence: Noval Sufriyanto Talani, Universitas Negeri Gorontalo Jl. Jenderal Sudirman No. 6 Kota Gorontalo, Gorontalo. *Email:* novalst@ung.ac.id

1. INTRODUCTION

Kebutuhan simbolisasi menjadi salah satu kebutuhan pokok manusia, ungkap Susanne K. Langer. Wieman dan Walter juga menyatakan bahwa kemampuan memakai simbol ialah karakteristik fundamental manusia (Sobur, 2018). Manusia menunjukkan tingkat kecanggihan komunikasi dengan kemampuan mereka dalam menciptakan berbagai simbol, mulai dari yang dasar seperti suara dan pesan hingga yang canggih seperti sinyal gelombang cahaya dan udara, seperti yang digunakan dalam radio, telegram, televisi, satelit, dan telex (Alex, 2018). Hal ini dianggap sebagai kebutuhan esensial bagi banyak orang, di mana proses transformasi data indrawi menjadi simbol-simbol dipandang sebagai ciri khas manusia. Selain mampu mengubah data indra menjadi simbol dengan cepat, manusia juga memiliki kemampuan untuk mengadaptasi simbol-simbol tersebut untuk menyampaikan konsep lain, seperti tujuan, cita-cita, dan nilai, serta untuk meneruskan pengetahuan maupun wawasan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Manusia memiliki keunikan karena mampu memanipulasi simbol-simbol yang didasarkan pada kesadaran. George Herbert Mead dalam Sobur (2018) menyoroti pentingnya komunikasi, terutama melalui bahasa verbal, meskipun teorinya sifatnya umum. Bahasa verbal memiliki potensi untuk menjadi kumpulan simbol yang brbentuk bahasa. Simbol merupakan stimulus yang memiliki nilai serta makna yang dipelajari manusia dan respons terhadap simbol lebih berkaitan dengan makna dan nilai yang terkandung daripada hanya meresponnya secara fisik atau melalui indra saja. Simbol tidak hanya dipertukarkan dalam komunikasi tatap muka dan langsung, tetapi juga dipertukarkan melalui komunikasi termediasi sebagaimana yang terjadi melalui media massa. Sebagai medium komunikasi massa, film termasuk media massa yang popular dalam mempertukarkan simbol-simbol untuk merepresentasikan suatu cerita.

Film memiliki banyak genre seperti *action*, drama, horor, komedi, dan sebagainya. Salah satu genre film yang popular saat ini di Indonesia adalah drama Korea. Drama Korea adalah film serial dari Korea Selatan yang dikenal dengan sebutan drakor. Di Indonesia film drakor lebih dominan dibanding film drama local (sinetron). Meskipun keduanya memiliki kesamaan, film drakor lebih eksis dan ditonton. Hal ini disebabkan cerita dalam sinetron cukup panjang dan berbelit-belit (Wahyuni dkk., 2022). Film *It's Okay To Not Be Okay* merupakan drama Korea yang mempunyai rating cukup tinggi di tahun 2020. Film-film drakor umumnya bercerita tentang kisah cinta yang romantis termasuk drakor *It's Okay To Not Be Okay*. Selain itu, dalam drakor ini

juga mengakat sisi psikologis dari salah satu tokoh utamanya di mana secara kontradiktif berbeda dengan lawan mainnya. Ko Moon young yang memerankannya merupakan seseorang yang cantik, perfeksionis, kreatif, dan multitalenta. Namun, disisi lain tokoh ini mengalami ganguan mental *antisocial personality disorder*, yakni gangguan kepribadian antisosial. Gangguan kepribadian ini adalah suatu kondisi dimana seseorang menunjukkan ketidakpedulian yang tidak wajar terhadap beberapa hak orang lain, memiliki kecenderungan untuk melanggar aturan, norma sosial, atau hukum yang berlaku. Mereka cenderung tidak bertanggang jawab atas pelanggarannya, bersifat impulsif, dan sering berbohong (Risal dalam Munandar, 2022). Dengan karakter demikian tentunya diperlukan simbol atau tanda-tanda yang mampu merepresentasikan sifat-sifat tersebut di atas. Tanda-tanda itu yang kemudian merepresentasikan apa yang dimaksud dengan *antisocial personality disorder* di dalam drakor *It's Okay To Not Be Okay*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pertandaan film drakor *It's Okay To Not Be Okay* untuk menemukan tanda-tanda yang membangun representasi *antisocial personality disorder*. Representasi *antisocial personality disorder* diperoleh melalui penggalian makna dari tanda-tanda tersebut. Kajian ini diharapkan dapat memberikan uraian mendalam tentang makna tanda dalam drakor *It's Okay To Not Be Okay* yang secara spesifik sebagai representasi dari suatu gangguan psikologis (*antisocial personality disorder*) pada sebuah medium komunikasi massa.

RESEARCH METHOD

Pendekatan kualitatif digunakan sebagai pendekatan dalam penelitian ini dengan metode deskriptif. Artinya, penelitian ini termasuk penelitian yang menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Djam'an Satori dalam Hanyfah dkk. (2022) menyatakan bahwa metode kualitatif deskriptif didasarkan pada pengelolahan datanya yang bersifat deskriptif. Dengan kata lain, melalui metode ini peneliti menghasilkan deskripsi-deskripsi terhadap data yang dianalisis berupa tanda dan makna dari drakor *It's Okay To Not Be Okay*. Dari deskripsi tersebut kemudian dijelaskan *antisocial personality disorder* yang direpresentasikan di dalam film drakor tersebut.

Untuk analisis data digunakan analisis semiotika yang didasarkan pada teori Charles Sanders Pierce. Pierce memperkenalkan analisis semiotik yang terdiri dari tiga komponen penting yang sering disebut sebagai segitiga makna atau *triangle of meaning* (Budi, 2019). Dalam segitiga makna Peirce, ada tiga komponen penting dalam memahami tanda, yaitu representamen (R), objek

(O), dan interpretan (I). Masing-masing komponen ini terbagi menjadi tiga tanda. Representamen atau *ground* terbagi menjadi *qualisign, sinsign, legisign,* objeknya terdiri dari *icon, index, symbol* sedangkan interpretan meliputi *rheme, dicent sign/dicisign,* dan *argument* (Sobur, 2018).

Ketiga komponen di atas bekerja secara semiosis atau saling terjalin satu sama lain. Acep Iwan Saidi mengungkapkan bahwa analisis semiotika Peirce bertumpu pada ketiga kakinya R, O, I. Ada peneliti yang tidak tepat menerapkan kerangka kerja analisisnya di mana mereka hanya mengambil satu dari tiga kakinya. Pun demikian dengan tafsirnya butuh dukungan referensi yang memadai (Saidi, 2020). Selain dukungan referensi yang memadai, basis pengetahuan peneliti juga penting agar tafsir yang dihasilkan bersifat ilmiah dan klaim-klaim dalam tafsir bukan asumsi atau sekedar opini peneliti semata (Talani dkk., 2023). Saidi (2020) menegaskan bahwa dibutuhkan referensi pendukung yang banyak untuk tafsir semiotika, baik berupa data, pendapat umum, teori, pendapat tokoh, dan lain sebagainya.

Dengan demikian, analisis *antisocial personality disorder* yang menjadi fokus penelitian ini bertumpu pada teori semiotika Pierce itu sendiri. Fokus inilah yang menjadi pijakan mereduksi data yang tidak merepresentasikan *antisocial personality disorder*. Data penelitian diambil dari episode 1, episode 3, dan episode 5. Meskipun peneliti melakukan reduksi data, bagian-bagian lain yang relevan dan mendukung analisis atas makna tanda akan digunakan sebagai bagian dari triangulasi sumber data untuk menjaga keilmiahan dari tafsir yang dibuat. Dialog, adegan, *setting*, properti yang ada di dalam drakor *It's Okay To Not Be Okay* merupakan bagian tak terpisahkan keseluruhan tanda yang dianalisis.

RESULTS

Drama Korea *It's Okay To Not Be Okay* mengandung adegan yang mengisahkan sisi psikologis dari para aktor utamanya. Faktor traumatik atas masa lalu memengaruhi perilaku dan tindakan mereka secara sosial. Moon Gang Tae dan Ko Moon Young adalah aktor utama yang memiliki masalah psikologis tersebut. Moon Gang Tae adalah seorang pekerja di sebuah rumah sakit dan memiliki saudara yang berkebutuhan khusus (autis). Saudara Gang Tae yang bernama Moon Sang Tae memiliki trauma mendalam terhadap binatang kupu-kupu karena dilatari oleh pembunuhan ibunya yang dilakukan oleh seseorang yang mengenakan pin kupu-kupu. Ia mengira

kupu-kupu itulah yang membunuh ibunya. Rutinitas pekerjaan dan merawat saudara yang autis itu menjadi beban mental bagi Gang Tae, tetapi dia selalu berusaha menjalani apa adanya.

Di sisi lain Ko Moon Young mengalami trauma atas tutuntan terhadap dirinya untuk menjadi seperti sang ibu yang patuh pada aturan. Trauma ini yang membuat sikap dan perlakunya menjadi seorang Wanita yang mengalami gangguan *antisocial personality disorder*. Gangguan ini menyebabkan perilaku Ko Moon Young menjadi abnormal di luar standar sosial masyarakat. Dalam beberapa *scene* hal tersebut dimunculkan, di mana sang aktor melanggar aturan sosial, mencuri, emosional yang dibarengi oleh sikap yang suka merusak barang-barang yang dapat menyakiti orang lain atau dirinya sendiri, suka salah persepsi, stress personal yang tidak signifikan, dan *self defeating*. Ko Moon Young menganggap semua sikapnya itu hal yang normal, sebagai bagian dari mengekspresikan perasaan. Perilaku Ko Moon Young ini menjadi fokus kajian dengan menganalisis tanda-tanda yang digunakan untuk merepresentasikannya. Tabel-tabel berikut ini menunjukkan bagaimana perilaku *antisocial personality disorder* yang diperankan Ko Moon Young direpresentasikan lewat sistem penandaan film drakor *It's Okay To Not Be Okay*.

Representasi Ketidakpedulian Pada Aturan

Melanggar aturan adalah bagian dari melanggar norma sosial yang berlaku di masyarakat. Pelanggaran norma sosial di drakor *It's Okay To Not Be Okay* dilakukan oleh Ko Moon Young, pemeran utama dalam film. Ia melanggar larangan merokok, melanggar lalu lintas, mencuri. Moon Young juga digambarkan sebagai orang yang emosional, tak peduli dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya serta keras kepala. Merujuk pada Pierce, perilaku-perilaku tersebut dihadirkan lewat tanda-tanda dalam relasinya secara triadik. Misalnya, pelanggaran merokok di ruang publik yang disajikan melalui Tabel 1 dibangun dari tanda stiker dilarang merokok dan sebatang rokok yang menyala sedang dipegang Ko Moon Young. Untuk menegaskan larangan dimaksud, tanda lain yang dihadirkan berupa ucapan seorang perawat kepada Moon Young.

Alih-alih mematikan rokoknya, Moon Young justru menawarkan rokoknya pada lawan bicaranya sembari mengucapkan "Aku hanya punya satu batang. Aku baru merokok sebentar". Pernyataan ini menjadi tanda pendukung yang menguatkan suatu tindakan pelanggaran dan ketidakpedulian terhadap aturan dilarang merokok.

Tabel 1. Representasi Melanggar Aturan Dilarang Merokok

Komponen Tanda	Representasi
Represen-tament	  **Legisign**: Tanda dilarang merokok untuk menandai kawasan dilarang merokok, figur Ko Moon Young di luar ruangan yang memiliki tanaman bunga. Ini menandai penlanggaran yang dilakukan Ko Moon Young yang merokok di area yang dilarang.
Object	**Icon**: Ko Moon Young tampak belakang dan tampak depan, rokok, stiker tanda dilarangan merokok, sebuah Gedung, bunga, lengan seseorang. Ikon tokoh Ko Moon Young di sebuah taman Rumah Sakit Jiwa dan keberadaan seseorang dihadapannya. **Simbol:** Dilarang merokok
Interpretant	**Dicisign**: *Scene* ini menginterpretasikan sikap Ko Moon Young yang melanggar larangan merokok di ruang publik Rumah Sakit Jiwa. Rokok yang sedang menyala mengindikasikan bahwa rokok tersebut dihisap oleh figur ko Moon Young. Tanda lengan kiri merepresentasikan kehadiran seseorang dihadapan Ko Moon Young. Dalam adegan sosok tersebut adalah Moon Gang Tae yang menegur Moon Young di area dilarang merokok. Tindakan ini bentuk dari ketidakpedulian pada aturan dilarang merokok.

Sumber: Data primer, 2024

Representasi Perilaku Mencuri

Tindakan pencurian termasuk penyimpangan sosial negatif selain tindakan pembunuhan, perampasan, narkoba, dan bolos sekolah (Kumparan.Com 20/6/2023). Mencuri menjadi perilaku buruk dari Ko Moon Young lainnya yang direpresentasikan dalam drakor *It's Okay To Not Be Okay*. Tidak jauh berbeda dengan representasi melanggar aturan, representasi pencurian Ko Moon

Young pada barang milik direktur rumah sakit jiwa memainkan angle pengambilan gambar. Bahkan untuk menonjolkan adegan mencuri itu angle kameranya menggunakan teknik *close up*. Relasi triadik tanda-tanda yang membangun representasi mencuri juga berbeda dengan representasi melanggar aturan. Secara rinci hal ini disajikan lewat Tabel 2.

Tabel 2. Representasi Mencuri

Komponen Tanda	Representasi
Represen-tament	 **Sinsign**: Disebuah ruangan Ko Moon Young mengambil sesuatu dan dimasukkannya ke dalam tas. Ini manandai tindakan Ko Moon Young mengambil barang dan dimasukkan ke dalam tas.
Object	**Icon**: Ko Moon Young tampak depan dengan posisi *low angle* di sebuah ruangan dan memegang sesuatu. Close up tangan Ko Moon Young yang memasukkan sesuatu ke dalam tas. Di bagian ini Ko Moon Young sedang mengambil barang milik direktur rumah sakit jiwa Oh Ji Wang di ruang kerjanya saat mereka sedang berbicara.
Interpretant	**Argument**: Ruangan temaram karena minim cahaya dengan *setting* sebuah ruang kerja. **Rheme**: *Scene* yang menandai aktor utama Ko Moon Young mengambil sebuah barang, menyimpan barang yang dipegangnya ke dalam tas, mencuri barang seseorang di sebuah ruang kerja. Pencurian itu terjadi disaat Ko Moon Young berada di ruang kerja Oh Ji Wang dan sedang bercakap-cakap. Hal ini menandai bahwa Ko Moon Young mahir dalam mencuri.

Sumber: Data primer, 2024

Representasi Emosional

Emosi dalam diri manusia bersifat normatif dan alamiah. Namun, diperlukan kontrol agar emosi menjadi terkendali. Emosi lahir dari respons perasaan terhadap suatu kondisi atau situasi

tertentu dan bisa memengaruhi perilaku, pikiran, dan persepsi seseorang. Ada delapan jenis emosi, yaitu sedih, sukacita, cinta, takut, bingung, marah, jijik, dan kagum. Sedih, marah, dan takut tergolong ke dalam emosi negatif (Makarim, 2023). Emosi gampang marah menjadi karakter Ko Moon Young sehingga ia direpresentasikan sebagai orang yang emosional. Dengan perkataan lain, representasi emosional di sini adalah sikap Ko Moon Young yang pemarah dan agresif. Dalam hal ini, *scene* yang disajikan di Tabel 3 adalah contoh bagaimana Ko Moon Young meluapkan emosi marahnya kepada Moon Gang Tae.

Tabel 3. Representasi Sikap Emosional

Komponen Tanda	Representasi
Represen-tament	 **Qualisign**: Kemarahan Ko Moon Young kepada Moon Gang Tae dieskpresikan lewat wajah dan tindakannya yang melempar dan menginjak-injak barang milik Gang Tae. Ini menandai sikap emosional Ko Moon Young.
Object	**Icon**: Ko Moon Young tampak di sebuah kamar tidur dengan teknik kamera *high angle* memperlihatkan aksinya melempar baju ke lantai. Dengan teknik zoom kamera *close up* memperlihatkan baju yang diinjak-injak. Bagian dari adegan ini menampilkan Ko Moon Young yang lagi emosi kemudian melempar baju milik Moo Gang Tae. Sikap itu sebagai respons atas kekesalannya kepada Gang Tae.
Interpretant	**Argument**: Ruangan temaram karena minim cahaya dengan *setting* sebuah kamar tidur. Ruangan temaram disebabkan oleh intensitas cahaya yang minim.

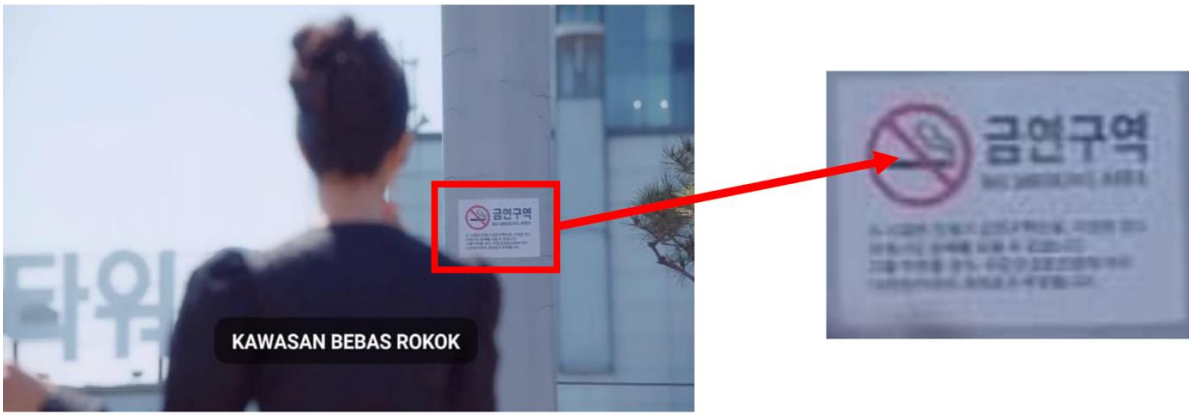
Sumber: Data primer, 2024

DISCUSSION

Antisocial personality disorder dalam drakor *It's Okay To Not Be Okay* sebagaimana direpresentasikan melalui perilaku tokoh utamanya Ko Moon Young pada hasil analisis di atas

menunjukkan suatu kedinamisan pola penandaannya. Namun demikian, pada komponen O (*object*) penandanya berupa ikon (*icon*) merupakan penanda utama yang stabil. Penggunaan tanda *icon* memudahkan penonton dalam mengindentifikasi representasi yang dibangun di dalam film. Sebab rujukan objek yang ditampilkan di dalam film memiliki hubungan berdasarkan kemiripan atau bentuk alamiah dari objek itu sendiri. Misalnya, objek Ko Moon Young dan *setting* suasana dan properti pendukungnya terdapat di dalam realitas nyata.

Kedinamisan pola penandaan terlihat pada komponen R (*representamen*) dan I (*interpretant*). Di komponen *representamen* teridentifikasi elemen tanda *legisign*, *sinsign*, dan *qualisign*. *Legisign* berhubungan dengan norma pada sebuah tanda, eksistensi aktual peristiwa atau benda yang ada pada tanda merupakan elemen tanda *sinsign*, dan elemen tanda *qualisign* berhubungan dengan kualitas tanda. Perhatikan Gambar 1, sebagai komponen O gambar rokok dalam lingkaran yang dicoret silang itu merupakan sebuah *symbol* yang bermakna dilarang merokok. Sementara dari sisi komponen R merupakan elemen tanda *legisign* karena tanda ini mengandung norma larangan merokok. Lokasi yang ditandai dengan objek tersebut menjadi kawasan yang terlarang bagi siapapun untuk merokok.



Sumber: Analisis data penelitian, 2024

Gambar 1. Representasi Kawasan Bebas Rokok

Adegan yang disajikan pada Tabel 2 adalah contoh dari elemen tanda *sinsign* pada adegan tersebut. Rangkaian adegan mengambil sesuatu (benda) lalu memasukkannya ke dalam tas menjadi satu kesatuan penanda aktual dari peristiwa mengambil sesuatu. Konteks ceritanya yang turut membangun representasi Tindakan pencurian yang dilakukan Ko Moon Young. Adapun

setiap ekspresi yang ditampilkan para aktor dapat dikategorikan sebagai elemen tanda *qualisign*. Contoh lain dari *qualisign* ini muncul dibeberapa *scene* seperti melempar dan menginjak-injak baju, mengebut mobil, ekspresi wajah seperti tidak bersalah merokok di kawasan yang dilarang dan juga ucapan-ucapan yang kasar.

Di komponen I, elemen tanda *dicisign*, *rheme*, dan *argument* ditemukan pada *scene* yang berbeda. *Dicisign* adalah tanda sesuai kenyataan. Tanda ini dicontohkan pada adegan Ko Moon Young yang merokok di kawasan bebas rokok. Dipasangnya tanda dilarang merokok karena pada kenyataannya kawasan tersebut adalah bagian dari area rumah sakit jiwa OK yang bebas rokok. Dibeberapa *scene* yang menampilkan *setting* ruangan yang agak gelap menjadi contoh konkret dari hadirnya elemen tanda *rheme* pada komponen I (lihat Tabel 2 dan Tabel 3). Berdasarkan elemen tanda *argument* dapat menguatkan makna negatif terhadap representasi tindakan mencuri dan sikap emosional dari Ko Moon Young. Di samping itu, elemen tanda *rheme* juga teridentifikasi, misalnya, adegan Ko Moon Young mencuri barang milik Oh Ji Wang di ruang kerjanya. Pemaknaan adegan mengambil barang dan memasukkannya ke dalam tas memiliki banyak makna, tidak tunggal. Apabila gambar adegan tersebut tidak dikaitkan dengan tanda lain di sekitarnya dalam satu rangkaian narasi film, makna yang dihasilkan akan beragam. Representasi mencuri tidak mendapatkan pijakan logis dari makna tanda ketika edegan itu ditafsir secara parsial tanpa direlasikan dengan tanda lainnya.

Paparan di atas memberikan sebuah pemahaman tentang bagaimana bekerjanya elemen-elemen tanda di setiap komponen pada *triangle of meaning* Charles Sanders Peirce membangun representasi *antisocial personality disorder* dalam film drakor *It's Okay To Not Be Okay*. Relasi antarelemen tanda itu secara logis mengonstruksi makna melanggar aturan, tidak peduli, mencuri, emosional, dan lain-lain. Semua makna inilah menjadi representasi *antisocial personality disorder* yang diperankan Ko Moon Young. Mengacu pada konsep teori Peirce representasi ini dibangun secara semiosis atau melalui relasi interaksional semua komponen yang ada (Yakin & Totu, 2014). Dengan perkataan lain, makna yang merepresentasikan *antisocial personality disorder* terbangun lewat relasi antarelemen tanda dan tidak parsial. Itu sebabnya Acep Iwan Saidi (2021) mengingatkan bahwa tidak tepat ketika seorang peneliti hanya mengambil satu kaki (komponen tanda) dari tiga kaki dari bangunan teori Peirce.

Makna-makna yang membangun representasi *antisocial personality disorder* pada artikel

ini memperkaya makna yang telah dieksplorasi oleh peneliti-peneliti terdahulu terutama makna yang digali dari film *It's Okay To Not Be Okay*. Misalnya, *antisocial personality disorder* yang ditemukan Widhiarsa (2023) antara lain agresif, impulsif, tidak bertanggung jawab, membahayakan orang lain, melanggar hukum. Temuan lain sebelumnya meliputi pesan-pesan moral tentang empati dan simpati, menghargai perbedaan, rendah hati, tidak egois, kasih sayang orang tua, menerima diri apa adanya, cara mengatasi gangguan psikologis (Syahda & Wijaksono, 2022; Shabrina, 2022), stigma negatif kepada pengidap gangguan mental (Farida, 2022), autisme, halusinasi, depresi, gangguan stres pasca trauma (Perdana, 2022), dan representasi seorang sosiopat dengan ciri tidak rasional, tidak memiliki rasa malu dan rasa empati serta egois (Prasetya & Wibowo, 2022).

Selain memperkaya makna, temuan-temuan penelitian ini mengenai relasi interaksional antarelemen tanda dalam membangun makna dan representasi pada sebuah film memberikan perspektif lain atau berbeda dari sisi kajian semiotika. Contohnya, teori semiotika yang digunakan penelitian ini sama dengan teori yang digunakan Syahda & Wijaksono. Akan tetapi, penerapan kerangka kerja analisis dan cara makna dihasilkan oleh tanda-tanda yang dianalisis memiliki perbedaan. Di sini tergambarkan bahwa kesamaan teori, metolodogi, dan objek kajianya tidak menyurutkan dihasilkannya suatu kebaruan.

CONCLUSION

Hasil penelitian ini mengarah pada sebuah kesimpulan bahwa tanda-tanda yang membangun representasi *antisocial personality disorder* di film drakor *It's Okay To Not Be Okay* begitu dinamis. Meskipun pada komponen *object* atau referennya menunjukkan sebuah kestabilan lewat elemen tanda *icon*. Karakteristik film yang menampilkan gambar nyata dari objek membuat elemen tanda *icon* adalah sebuah keniscayaan. Justru melalui tanda ini memudahkan penonton dalam mengidentifikasi sesuatu yang sedang ditampilkan. Elemen lain di komponen *object* seperti simbol juga tampak dibeberapa *scene*. Elemen-elemen tanda di komponen *representamen* dan *interpretant* menunjukkan kedinamisan yang dimaksud di atas. Elemen tanda *legisign*, *sinsign*, dan *qualisign* di komponen *representamen* dan elemen tanda *dicisign*, *rheme*, dan *argument* di komponen *interpretant* hadir secara elementer dan membangun relasi interaksional dengan tanda-tanda lainnya. Melalui relasi interaksional itulah kemudian tercipta makna tentang melanggar

aturan merokok, mencuri, dan emosional. Makna-makna tersebut yang membangun representasi *antisocial personality disorder* di film drakor *It's Okay To Not Be Okay*. Hasil kajian ini telah memperkaya makna yang telah dihasilkan oleh para peneliti sebelumnya dan juga berkontribusi memberikan suatu gambaran kerangka kerja dari teori semiotika Peirce yang digunakan sebagai pisau analisis.

REFERENCES

Budi, A.P. (2019). *Analisis Semiotika Film Dan Komunikasi*. Malang: Cita Intrans Selaras (Citila).

Contoh penyimpangan negatif yang terjadi di masyarakat. (20 Juni 2023), Diakses dari https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/contoh-penyimpangan-negatif-yang-terjadi-di-masyarakat-20dfjcxcvx0/full

Farida, U. (2022). *Perilaku Stigma Gangguan Mental Pada Drama Korea It's Okay To Not Be Okay (Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure)*. Skripsi (tidak diterbitkan), Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Hanyfah, S., Fernandes, G.R. & Budiarso, I. (2022). Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash. *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK) 2022*. Jakarta, 19 Januari 2022, 339-344. *Retrieved* https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasristek/article/viewFile/5697/1350 diakses 12/3/2024

Makarim, F.R. 2023. *Emosi Manusia: Pengertian, Jenis, dan Fungsinya*. Diakses dari https://www.halodoc.com/artikel/emosi-manusia-pengertian-jenis-dan-fungsinya

Perdana, J.C. (2022). *Mental Healing Dalam Drama Korea "It's Okay To Not Be Okay."* Skripsi (tidak diterbitkan), Surabaya: Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.

Prasetya, N. & Wibowo, T.O. (2022). Representasi Sosiopat Dalam Web Series Korea It's Okay To Not Be Okay. *Jurnal Kajian Media*, 6(1), 15-33.

Risal, M. (2022). Konsep Dasar Keperawatan Jiwa dan Proses Keperawatan Jiwa dalam Munandar, A. (Ed). 2022. *Ilmu Keperawatan Jiwa*. Bandung: Media Sains Indonesia.

Saidi, A.I. 2020. *Homo Artem : Seni Baca Tulis Untuk Penelitian Seni dan Desain*. Bandung: ITB Press.

Shabrina, A. (2022). *Analisis Semiotika Pada Drama Korea It's Okay To Not Be Okay*. Skripsi (tidak diterbitkan), Bandung: Universitas Pasundan.

Sobur. A. 2018. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Rosda.

Syahda, D. & Wijaksono, D.S. (2022). Pesan Moral Dalam Drama Korea It's Okay To Not Be Okay. *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran)*, 6(1), 229-241. DOI https://doi.org/10.31539/kibasp.v6i1.4522

Talani, N.S., Kamuli, S. & Juniarti, G. 2023. Problem Tafsir Semiotika dalam Kajian Media dan Komunikasi: Sebuah Tinjauan Kritis. *Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*. 9(1), 103-116. DOI http://dx.doi.org/10.30813/bricolage.v9i1

Wahyuni, R.S., Missriani & Fitriani, Y. 2022. Dominasi Eksistensi Drama Korea Dibanding Drama Lokal. *Pembahsi: Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 12(2), 68-75.

Widhiarsa, N.P.M.D. (2023). *Ko Mun Yoeng's Anti-Social Personality Disorder in It's Okay To Not Be Okay*. Skripsi (tidak diterbitkan), Semarang: Universitas Katolik Soegijapranata.

Yakin, H.S.M. & Totu, A. (2014). The Semiotic Perspectives of Peirce and Saussure: A brief of Comparative Study. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 155(2014), 4-8.