

# Representasi *Toxic Relationship* Tokoh Aurora Pada Film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang

Ega Arfiansyah<sup>1</sup>  
Arif Ardy Wibowo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Fakultas Sastra Budaya dan Komunikasi, Universitas Ahmad Dahlan, Jalan Ringroad Selatan,  
Kec. Banguntapan, Kab. Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55191, Indonesia  
<sup>1</sup>ega2100030180@webmail.uad.ac.id, <sup>2</sup>arif.wibowo@comm.uad.ac.id

**\*Penulis Korespondensi:**  
Arif Ardy Wibowo  
arif.wibowo@comm.uad.ac.id

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan representasi mengenai hubungan toxic tokoh Aurora dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang dengan metode analisis semiotika John Fiske teori *The Codes of Television*. Pada teori tersebut memiliki tiga klasifikasi level diantaranya adalah level realitas, level representasi, dan level ideologi. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif dengan cara observasi, dokumentasi, dan studi literatur sebagai teknik pengumpulan datanya. Rumusan masalah penelitian ini yakni sebagai berikut; Bagaimana level realitas hubungan toxic tokoh Aurora dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang? Bagaimana level representasi hubungan toxic tokoh Aurora dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang? Bagaimana level ideologi hubungan toxic tokoh Aurora dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang?. Dari hasil penelitian ini mendeskripsikan bahwa level realitas, level representasi, dan level ideologi pada tokoh Aurora memiliki kesamaan dengan realitas sosial yang terjadi saat ini. Dimana gestur hingga ekspresi pada tiap pemeran film menonjolkan sisi tersebut, seperti karakteristik yang cenderung tidak peduli atau acuh dengan keberadaan orang-orang yang ada pada lingkungan sekitarnya, dengan kata lain sisi egoisme lebih tertonjol dalam sifat tokoh Aurora sebagai karakter yang mengalami hubungan toxic.  
**Kata Kunci:** Egoisme; Film; Hubungan Toxic; John Fiske; Semiotika

## Abstract

This research aims to describe the representation of the toxic relationship of the character Aurora in the film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang using John Fiske's semiotic analysis method, *The Codes of Television* theory. This theory has three level classifications, including the reality level, representation level and ideology level. This research uses a qualitative descriptive approach method using observation, documentation and literature study as data collection techniques. The formulation of this research problem is as follows; What is the reality level of Aurora's character's toxic relationship in the film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang? What is the level of representation of Aurora's toxic relationship in the film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang? What is the ideological level of Aurora's toxic relationship in the film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang?. The results of this research describe that the level of reality, level of representation, and level of ideology in the character Aurora have similarities with the current social reality. Where the gestures and expressions of each film actor highlight this side, such as the characteristic of not caring or being indifferent to the existence of people in the surrounding environment, in other words, the egoism side is more prominent in the character of Aurora as a character who experiences a toxic relationship.

**Keywords:** Egoism; Film; John Fiske; Semiotics; Toxic Relationship

## 1. Pendahuluan

Hubungan *toxic* atau *toxic relationship* adalah suatu hubungan manusia satu dengan manusia lainnya yang ternilai tidak sehat atau beracun dan mendasari akan timbulnya rasa ketidaknyamanan pada manusia tersebut sehingga berlanjut dengan memunculkan adanya sikap negatif yang dapat mengontrol setiap tingkah laku manusia yang mengalaminya [1]. Dalam hubungan yang *toxic* tentu dapat menyebabkan gangguan pada kesehatan fisik serta kesehatan mental seseorang. Hal ini cukup serius untuk disebarluaskan bahwa dampak dari menjalani

hubungan yang *toxic* dapat berujung membahayakan diri sendiri. Langkah terbaik dalam menyebarluaskan isu tersebut dengan mengangkatnya dalam sebuah film layar lebar yang dapat dinikmati seluruh masyarakat luas baik pada lingkup nasional maupun lingkup internasional, karena pada dasarnya film dapat dikatakan sebagai salah satu fungsi yang memiliki dampak yang sangat kuat dari alat komunikasi massa itu sendiri [2].

Mendalami sikap-sikap yang ada pada suatu hubungan *toxic* dapat ditimbulkan dari berbagai macam hal, seperti berbohong, *playing victim*, mengekang, curiga, kekerasan fisik, dan egois [3]. Dalam sebuah riset yang digelar khusus memperingati Hari Kerelawanan oleh organisasi kerelawanan di Inggris, mengatakan bahwa seorang perempuan pada dasarnya lebih egois jika dibandingkan dengan seorang laki-laki. Hal lain terkait perempuan mengenai pembicaraannya bersama teman adalah mereka cenderung berbicara buruk kepada orang lain mengenai temannya tersebut. Riset yang dilakukan organisasi kerelawanan di Inggris mengenai sikap egois dan perilaku ini melibatkan dengan jumlah total 2.000 perempuan dan laki-laki [4]. Bahaya pada hubungan *toxic* adalah jika salah satu diantara hubungan tersebut mengalami kekerasan psikologis hingga kekerasan fisik, dan lebih parahnya dapat menyebabkan menjadi pembunuhan. Tidak bisa dipungkiri bahwa mayoritas korbannya adalah wanita [5], [6].

Salah satu faktor penyebab munculnya hubungan *toxic* juga dipengaruhi oleh generasi internet atau generasi Z. Generasi Z merupakan orang-orang yang lahir setelah munculnya internet, sebuah generasi yang telah merasakan bagaimana perkembangan teknologi itu meningkat pesat setelah kelahiran internet tersebut. Jika meninjau kemampuan sebagian besar orang Indonesia terkait memfilter informasi dari media sosial, masyarakat Indonesia termasuk pada kategori buruk. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa masyarakat Indonesia belum bisa menyikapinya dengan baik terkait semua fenomena yang ada di media sosial, dengan begitu menyebabkan penyerapan makna akan pesan tidak bisa dicerna dengan baik [7]. Hal tersebut tentu dapat mempengaruhi perkembangan dalam diri manusia generasi Z mulai dari segi kepribadian, perubahan sosial dan karakteristik. Segala sesuatu yang telah membantu atau memudahkan kinerja dari generasi Z membuat sikap-sikap generasi Z yang tampak buruk jika dibiarkan, sikap tersebut diantaranya adalah menyukai hal yang sederhana, cepat, mudah dimengerti dan instan. Hal tersebut berbanding terbalik jika dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya. Terkait dari sikap generasi Z tersebut juga cenderung menjadi merasa lebih tahu dan unggul karena informasi yang didapatkan saat ini lebih mudah dan cepat, sehingga membentuk kepribadian yang dapat melakukan apapun [8].

Karakteristik lain pada generasi Z yakni mereka orang-orang yang cenderung menghabiskan waktu lebih lama dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan banyak orang melalui situs jejaring sosial. Dalam komunikasi melalui situs jejaring sosial tersebut tidak ada batasan umur, komunikasi dilakukan tidak hanya dengan teman melainkan dengan orang lain dari berbagai kalangan [9]. Menurut survei dari Datareportal tahun 2023 menyebutkan bahwa jumlah penduduk Indonesia mencapai 276,4 juta orang per Januari 2023. Data penggunaan internet di Indonesia pada awal tahun 2023 mencapai total 212,9 juta pengguna, sehingga bisa disimpulkan ada sekitar 77,0% masyarakat Indonesia sudah aktif menggunakan internet. Sedangkan untuk pengguna aktif media sosial di Indonesia dalam data tersebut mengatakan dapat mencapai angka total 167,0 juta setara dengan 60.4% dari total penduduk Indonesia [10]. Pemenuhan informasi menjadi urutan pertama alasan masyarakat menggunakan internet berdasarkan survei yakni untuk mendapatkan informasi, mendapatkan ide dan inspirasi baru, berinteraksi dengan kerabat dan sanak saudara, memenuhi waktu luang, dan mendapatkan informasi berita hingga kejadian terkini [11]. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa generasi internet cenderung bisa menjadi korban ataupun pelaku dari hubungan *toxic* di masa sekarang, karena adanya budaya instan yang menyebabkan dapat mempengaruhi perkembangan perubahan sosial, kepribadian dan karakteristik tiap individu.

Film garapan sutradara Angga Dwimas Sasongko yakni berjudul Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang dapat dikatakan sebagai sebuah sekuel atau lanjutan dari film terdahulunya yakni Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini. Film pertamanya sukses menorehkan prestasi dengan meraih jumlah angka 2 juta lebih penonton, mendapatkan antusiasme penonton dan menjadi trending topik di jagat media sosial [12]. Kedua film tersebut mengangkat terkait hubungan *toxic* yang dialami oleh tokoh utamanya. Pada film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini berfokus pada tokoh utama yang bernama Awan yang diperankan oleh Rachel Amanda dan film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang berfokus pada tokoh utama yang diperankan oleh Sheila Dara Aisha Bernama Aurora. Film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang dirilis pada tanggal 2 Februari 2023 di seluruh bioskop tanah air. Jika melihat karakter Aurora sendiri sebenarnya telah diperkenalkan dari film pertamanya, dimana sifat Aurora ditunjukkan sebagai anak tengah yang pendiam dan tenang. Namun sikap tenang dari Aurora menyimpan sisi gelap dibalikinya yakni merasa tersakiti karena selalu merasa diabaikan. Uniknyanya dalam film tersebut menggambarkan dampak yang secara perlahan melebar keberbagai hubungan yang dimiliki tokoh utama, dimana hubungan yang mengalami hubungan *toxic* ditunjukkan pada hubungan keluarganya, pertemanan dan percintaan. Hal tersebut terjadi karena dalam kehidupan seseorang yang dilanda hubungan *toxic* juga disebabkan karena dorongan adanya faktor internal seperti keluarga, faktor lingkungan dengan budaya perundungan, dan faktor kekecewaan [13].

Adapun beberapa penelitian terdahulu dengan tujuan untuk melakukan perbandingan dengan penelitian lain yang masih berkaitan dengan masalah yang diteliti sebagai berikut. Hasil penelitian Amita Aprilia dengan judul “Toxic Relationship Dalam Film “Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang” Karya Angga Dwimas Sasongko” memiliki tujuan menganalisis representasi *toxic relationship* dengan pendekatan semiotika milik Roland Barthes. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif sebagai metode yang dipilih dalam penelitiannya. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan denotasi, konotasi dan mitos pertengkaran diwarnai dengan pertengkaran, berbohong dan ingin selalu menang, tidak merasa bersalah, mendiskriminasi, melampiaskan kemarahan kepada objek, egois, manipulatif, menyalahkan orang lain atas segalanya, dan merasa paling jago [14]. Kelebihan dari penelitian tersebut membuka perspektif melalui semiotika yang ditinjau dari denotasi (sebab), konotasi (akibat), dan mitos sehingga memperjelas detail hubungan sebab akibat Aurora dengan pasangannya. Kekurangan dari penelitian ini adalah hanya mengandalkan analisis dari aspek teknis seperti pengambilan gambar, musik latar, narasi, dan dialog.

Hasil penelitian Hafidzah Ahla, Naafilah Az Zikra Ar Ruhul Amin, Resti Qathrunnada Adisyah, Rizki Ramadhani dengan judul “Analisis Emosi Pada Tokoh Aurora Dalam Film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang” memiliki tujuan mengeksplorasi serta mendeskripsikan emosi positif dan negatif dari tokoh Aurora dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dan teknik analisis isi sebagai metode yang dipilih dalam penelitiannya. Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan emosi positif yang muncul pada film berkaitan dengan kebahagiaan dan kasih sayang, sedangkan emosi negatif diperlihatkan dari adegan sedih, ketakutan, dan kemarahan tokoh Aurora [15]. Kelebihan dari penelitian ini adalah membahas secara detail emosi yang ditunjukkan dari Aurora baik secara emosi yang positif hingga negatif. Kekurangan dari penelitian ini hanya terpaku pada teks dan aspek realitas emosi dari karakter utama yakni Aurora dan objek yang dianalisis kurang dijelaskan dalam pembahasan dari penelitian tersebut.

Hasil penelitian Agnessia Ichwani dan Vani Dias Adiprabowo dengan judul “Peran Komunikasi Keluarga Dalam Film “Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang”” memiliki tujuan mendeskripsikan peran komunikasi keluarga pada film tersebut dengan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif sebagai metode yang dipilih dalam penelitiannya. Adapun hasil penelitian yang menunjukkan komunikasi keluarga yang baik ditunjukkan dengan keterbukaan dengan cara pandang yang tepat dengan begitu komunikasi

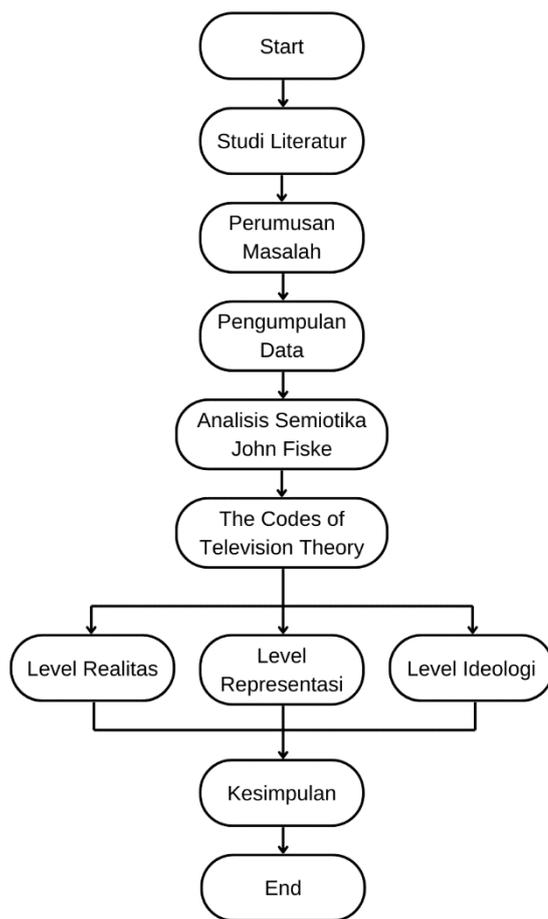
keluarga menjadi lebih efektif [16]. Kelebihan dari penelitian ini adalah membuka perspektif dari pendekatan yang diambil yaitu semiotika secara penanda dan petanda yang ditinjau dari aspek realitas seperti raut wajah dan aspek teknis seperti dialog, suara, dan narasi. Kekurangan dari penelitian ini terbatas karena pendekatan yang digunakan hanya membahas terkait penanda dan petandanya saja, sehingga kurang menyeluruh dalam membahas kode-kode yang ditunjukkan pada *scene* yang dianalisis tersebut.

Melihat hasil analisa dari ketiga penelitian terdahulu terkait judul film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang pada tokoh Aurora tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa ada beberapa kekurangan serta kelebihan yang dapat digunakan sebagai tolak ukur penelitian ini. Penelitian ini memperbarui aspek yang akan ditinjau atau dianalisis dengan topik bahasan *toxic relationship* pada tokoh Aurora. Nilai representasi yang tidak hanya dilihat dari aspek teknis saja seperti ketiga penelitian pendahulu tersebut, melainkan menambahkan pembahasan dengan aspek-aspek berupa detail kecil dari beberapa *scene* yang dianalisis.

Penelitian ini berfokus pada pembahasan terkait bagaimana representasi pada isu hubungan *toxic* yang ditunjukkan oleh tokoh utama dalam sebuah film berjudul Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang menggunakan analisis semiotika milik John Fiske dengan teori yang dimilikinya yakni *The Codes of Television* sebagai alat yang digunakan untuk membedah *scene* terkait. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui representasi hubungan *toxic* pada tokoh Aurora dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang dengan teori *The Codes of Television*. Dengan begitu judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah "Representasi *Toxic Relationship* Tokoh Aurora Pada Film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang".

## 2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini memanfaatkan metode kualitatif, metode kualitatif didefinisikan sebagai salah satu pemahaman dan proses penelitian yang didasari pada metodologi yang melakukan penyelidikan pada realitas kehidupan sosial dan permasalahan atau konflik manusia. Penelitian kualitatif sendiri berlandaskan paradigma konstruktivisme, dimana penelitian kualitatif ini lebih mengandalkan pengetahuan yang berupa hasil dari konstruksi rasio dari subjek yang diteliti [17], [18]. Pendekatan analisis yang dipakai dalam penelitian ini yaitu dengan pendekatan analisis semiotika milik John Fiske. Pendekatan semiotika sendiri berguna sebagai cara terbaik dalam membongkar makna atau tanda yang ingin di analisis dari sebuah karya film. Pada penelitian ini didasari dengan mengimplementasikan teori kode siaran televisi milik John Fiske sebagai alat riset penelitian. Berikut adalah tahapan dari alur penelitian secara terperinci.



**Gambar 1.** Alur Penelitian  
Sumber: Olahan Peneliti

Adapun observasi, dokumentasi, dan studi literatur sebagai bentuk teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini. Teknik tersebut membantu kajian objek dari penelitian ini yang berupa adegan film dengan unsur hubungan *toxic*. Mengingat penelitian ini sangat erat hubungannya dengan realitas sosial atau mencakup perilaku manusia yang perlu diamati dari media film, maka teknik pengumpulan data dengan observasi dan studi literatur diperlukan untuk memperkuat pembahasan dengan data yang telah dikumpulkan [19]. Sedangkan teknik pengumpulan data secara dokumentasi dibutuhkan sebagai sumber data berupa gambar dari tiap *scene* film yang akan di analisis dengan mengambil *screenshot* pada *scene* yang menunjukkan tanda-tanda simbol hubungan *toxic*.

Dalam pengumpulan data, penulis menemukan teori egoisme yang berhubungan erat dengan faktor terjadinya hubungan *toxic*. Mendalami karakteristik suatu tokoh diperlukan aspek-aspek psikologi yang dibutuhkan manusia pada umumnya. Simpulan dari pernyataan tersebut dapat dikatakan kita semua menyadari bahwa manusia juga memiliki kebutuhannya sendiri, dimana dalam sisi psikologi dibagi menjadi beberapa hirarki yakni sebagai berikut; kebutuhan akan aktualisasi diri (*the self-actualization needs*), kebutuhan akan harga diri (*the esteem needs*), kebutuhan akan cinta dan memiliki (*the love and belonging needs*), kebutuhan akan rasa aman (*the safety and security needs*), dan kebutuhan fisiologis (*the physiological needs*) [20]. Dilihat dari aspek tersebut memunculkan sikap-sikap dalam diri manusia salah satunya sikap egois seperti pada tokoh Aurora. Dengan begitu membutuhkan teori terkait egoisme itu sendiri untuk

mengetahui aspeknya. Adapun beberapa aspek egoisme yang diungkapkan dalam buku yang berjudul *The Ego and The Self* [21]. Penjelasan secara rinci ada pada tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1.** Tiga Aspek Egoisme

No.	Aspek	Deskripsi
1	Seseorang mengalami dirinya sebagai dirinya sendiri	Pada aspek pertama ini digambarkan dari simbol-simbol yang menggambarkan sebuah perasaan tokoh dan emosi yang berkaitan langsung dengan keinginan pribadi atau naluri yang ada pada diri mereka. Seringkali gestur pemain menunjukkan rasa penolakan hingga berujung kemarahan, Ketika hal yang ingin dicapai tersebut menunjukkan adanya hambatan dan hambatan tersebut tak lain dan tak bukan berupa orang-orang disekitar mereka.
2	Seseorang menilai dirinya sendiri	Pada aspek kedua ini ditunjukkan dari simbol atau tanda berupa penilaian dari pribadi tokoh mengenai diri mereka sendiri, hal tersebut terkadang diperlihatkan melalui sikap dan dialog yang mereka tunjukan terhadap orang-orang disekitarnya.
3	Seseorang berusaha menggunakan cara apapun untuk mempertahankan dan menyempurnakan dirinya sendiri	Pada aspek ketiga ini direpresentasikan oleh aspek simbol atau tanda mempertahankan sikap maupun pilihan yang mereka ambil dengan menunjukkan adanya pembenaran diri dari para tokoh tersebut.

Penelitian ini memanfaatkan teknik analisis data berupa pemaknaan tanda, tanda sendiri bersifat fisik dan dapat dirasakan indera manusia. Penelitian dilakukan dengan menganalisis berdasarkan semiotika John Fiske, dengan tiga klasifikasi level dari teori kode siaran televisi yang dijabarkan John Fiske. Tiga klasifikasi level tersebut merupakan level realitas, level representasi dan level ideologi. Dengan menggunakan teknik analisis tersebut diharapkan dapat memudahkan penelitian dalam menganalisis data yang berasal dari media berupa audio visual atau film. Tahap pertama yang akan dilakukan peneliti adalah melakukan pemaknaan dari adegan film melalui level realitas. Tahap kedua, peneliti melakukan pemaknaan dari adegan film melalui level representasi. Terakhir, peneliti melakukan pemaknaan dari adegan film melalui level ideologi [22]. Pada penelitian ini memiliki fokus yaitu sebagai berikut; bagaimana level realitas hubungan *toxic* tokoh Aurora dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang? Bagaimana level representasi hubungan *toxic* tokoh Aurora dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang? Bagaimana level ideologi hubungan *toxic* tokoh Aurora dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang?. Dengan begitu penelitian ini menghasilkan tujuan dan kesimpulan yang ingin dicapai yakni mengetahui tiga level pada adegan-adegan yang merepresentasikan hubungan *toxic* pada tokoh Aurora dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang.

### 3. Hasil

Pada penelitian ini memfokuskan tokoh Aurora sebagai objek yang merepresentasikan hubungan *toxic* dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang. Semiotika merupakan satu metode ilmu dari bidang kajian komunikasi terkait representasi, tanda, dan pemaknaan. Semiotika adalah sebuah studi yang membahas terkait tanda-tanda dan memaknai dari sistem tanda tersebut, ilmu yang terkait tanda-tanda, bagaimana sebuah teks media dapat membangun makna tertentu, atau studi terkait makna dari berbagai macam karya yang bisa dikonsumsi oleh masyarakat. John Fiske juga mengungkapkan bahwa studi semiotika terbagi menjadi tiga studi primer. Pertama adalah tanda itu sendiri, merupakan sebuah studi yang terdiri dari banyaknya macam tanda yang memiliki perbedaan dan cara tanda tersebut dapat terhubung dengan manusia yang memakainya. Kedua adalah kode atau sistem mengorganisasikan tanda, merupakan sebuah kajian yang terkait dengan cara dari banyaknya kode dikembangkan untuk

bisa memadati keinginan dari banyak masyarakat atau kebudayaan untuk menggunakan tempat komunikasi yang ada dan pada akhirnya dikirimkan. Ketiga adalah kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja, merupakan sebuah studi bersangkutan pada kode dan tanda yang digunakan sebagai bentuk serta keberadaannya sendiri [23].

Penjabaran teori kode-kode siaran televisi milik Fiske menyatakan bahwa kode-kode yang terdapat pada tayangan televisi merupakan keterhubungan antara kode yang satu dengan yang lain sehingga dapat disebut makna. Dalam penjelasannya terdapat tiga klasifikasi level dalam teori tersebut seperti yang telah dijelaskan sebelumnya [24]. Penjelasannya secara rinci ada pada tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2.** Klasifikasi Teori *The Codes Of Television*

No.	Level	Deskripsi
1	Realitas	Mencakup kode-kode dengan aspek sosial seperti penampakannya ( <i>appereance</i> ), kostum, tata rias ( <i>make up</i> ), lingkungan ( <i>environment</i> ), tingkah laku ( <i>behavior</i> ), raut wajah ( <i>expression</i> ), dan gerak tubuh ( <i>gesture</i> ).
2	Representasi	Meliputi kode-kode dengan aspek teknis seperti musik ( <i>music</i> ), pencahayaan ( <i>lighting</i> ), kamera ( <i>camera</i> ), karakter ( <i>character</i> ), konflik ( <i>conflict</i> ), narasi ( <i>narrative</i> ), dan dialog ( <i>dialogue</i> ).
3	Ideologi	Menjabarkan kode tersembunyi yang ditampilkan pada adegan sebuah film, diantaranya adalah ras, kelas, individualisme, kapitalisme, dan lain-lain.

Melihat dari klasifikasi teori tersebut, Fiske mengatakan bahwa kode-kode yang muncul atau digunakan dalam acara televisi itu saling berhubungan sehingga dapat membentuk sebuah makna. Melalui perkembangannya teori tersebut tidak hanya digunakan untuk menganalisis tayangan televisi melainkan pada karya teks media lainnya seperti film, iklan, dan lain-lain [25]. Film pada dasarnya salah satu media massa yang saat ini dapat dikatakan menjadi media komunikasi yang paling dicari masyarakat dan paling ampuh terhadap massa. Film sejatinya dapat dikatakan sebagai salah satu opsi masyarakat untuk menikmati dunia hiburan dengan dasar audio visual yang ditujukan untuk masyarakat yang merasa bosan dengan tayangan televisi. Dengan berbagai jenis genre pada film dapat memudahkan penonton untuk memilih selera yang diinginkan. Sebuah film tentunya meninggalkan kesan tersendiri bagi penontonnya, dimana para pembuat film yang memasukkan berbagai macam elemen seperti tanda, simbol, atau kode yang membuat penontonnya memiliki pemaknaan yang berbeda-beda. Namun tak jarang bahwa ada film yang memiliki segmen dengan lingkup kecil karena memasukkan tanda-tanda yang hanya dimengerti oleh sebagian orang seperti dari segi bahasa dan lain sebagainya [26].

Sinematografi dalam sebuah karya film sangat diperlukan demi menunjang baik buruknya sinematik dan pesan yang ditransmisikan kepada khalayak luas. Joseph V. Mascelli mengatakan ada beberapa aspek yang cukup penting dalam pengambilan sebuah gambar, terkhusus dari aspek sinematografi yang memiliki tujuan untuk menghasilkan gambar dengan nilai sinematik yang baik, yaitu dengan mengatur maksud dari tiap *shot*-nya dan maksud motivasi serta kesinambungan cerita dalam mengirimkan pesan dari film yang dibuat [23].

Dalam memproduksi sebuah film tentunya teknik pengambilan gambar memiliki peran yang sangat penting dengan mengandalkan beberapa macam pengambilan gambar, seperti penjelasan pada tabel 3 di bawah ini [27].

Tabel 3. Macam-macam Teknik Shot

No.	Tipe Shot	Deskripsi
1	<i>Extreme Wide Shot</i>	Pengambilan gambar jenis ini digunakan untuk memperlihatkan lingkungan atau tempat film berada, biasanya diperuntukkan dalam membangun suasana film.
2	<i>Wide Shot</i>	Pengambilan gambar jenis ini menunjukkan subjek secara frame penuh, namun masih memperlihatkan jarak antara dibawah kaki dan diatas kepala.
3	<i>Medium Shot</i>	Pengambilan gambar jenis ini hanya mengambil bagian atas pinggang hingga kepala, shot tersebut digunakan untuk memberi ruang pada subjek untuk bergerak lebih leluasa dan biasanya digunakan sebelum menuju scene close up.
4	<i>Medium Close Up</i>	Pengambilan gambar jenis ini hanya mengambil pada bagian dada hingga kepala, digunakan saat ingin mengambil ekspresi wajah dari subjek.
5	<i>Close Up</i>	Pengambilan gambar jenis ini hanya mengambil area kepala, hal tersebut digunakan untuk mengambil penekanan emosi pada subjek.
6	<i>Extreme Close Up</i>	Teknik <i>shot</i> jenis ini digunakan untuk menampilkan detail dari wajah subjek, biasanya digunakan untuk keadaan saat sedang intens serta efek dramatis.
7	<i>Two Shot</i>	Teknik <i>shot</i> jenis ini adalah mengambil adegan untuk dua orang dalam satu frame, sering digunakan saat adegan dialog.
8	<i>Over The Shoulder Shot</i>	Sama seperti <i>two shot</i> hanya saja angle yang diambil dari belakang bahu lawan bicara, sehingga salah satu subjek terlihat membelakangi, biasanya digunakan untuk menambah efek dramatis pada adegan dialog.

#### 4. Pembahasan

Pada penelitian ini memiliki fokus yaitu sebagai berikut; bagaimana level realitas hubungan toxic tokoh Aurora dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang? Bagaimana level representasi hubungan toxic tokoh Aurora dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang? Bagaimana level ideologi hubungan toxic tokoh Aurora dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang?. Penelitian ini berfokus pada tokoh utama yakni Aurora sebagai objek yang memiliki representasi hubungan *toxic*.

##### Level Realitas

Pada film tersebut tokoh Aurora memiliki level realitas yang signifikan dengan menunjukkan sifat yang angkuh dan tidak peduli kepada perasaan orang lain. Saat bertemu dengan orang yang tidak disukai, ekspresi Aurora berubah menjadi cemberut. Level realitas tokoh Aurora sebagai seorang yang emosional dengan cara melempar gelas kaca hingga pecah dalam sebuah adegan. Hal tersebut menunjukkan sisi gelap Aurora yang agresif, dimana seseorang yang agresif memiliki rasa mudah marah, energi meningkat dan pikiran yang kacau [28]. Jika ditinjau dari pakaian yang dikenakan oleh Aurora sering kali memakai baju berwarna merah, dimana merah sendiri melambangkan kekerasan dengan begitu baju merah pada Aurora berarti kekerasan dan amarah dalam diri Aurora yang membara [29]. Latar tempat atau lingkungan yang berada di Eropa membuat karakter berpakaian tebal atau berlapis jaket saat berada diluar ruangan. Gestur tubuh dan raut wajah yang ditunjukkan pada tokoh Aurora sering kali terlihat tidak peduli karena merasa dirinya tidak pernah didengar. Aurora juga menampilkan gestur dan raut wajah marah hingga menangis karena meluapkan kekesalannya atas kesabaran yang telah habis menghadapi kedua saudaranya. Jika ditinjau lebih lanjut mengenai ekspresi tersebut dapat dikatakan bahwa Aurora sedang merasakan kesedihan yang mendalam [30]. Dalam sebuah adegan Aurora juga memperlihatkan ekspresi lelah menanggapi kepedulian teman-temannya, Aurora sudah tidak

mau mendengarkan saran temannya sendiri yang terbelang sangat dekat. Hal tersebut dapat terjadi karena telah hilangnya rasa sabar Aurora dalam menanggapi keadaan di sekitarnya.

### Level Representasi



**Gambar 2.** Adegan Aurora mengabaikan kedatangan Angkasa dan Awan.  
(Sumber: <https://www.netflix.com/id/title/81685589>)

Pada gambar 2 adegan Aurora mengabaikan kedatangan Angkasa dan Awan, menunjukkan tokoh Aurora yang didatangi oleh kedua saudaranya yakni Angkasa dan Awan, namun Aurora memperlihatkan sikap tak peduli dengan cara berdiam diri. Level representasinya berupa pengambilan gambar *over the shoulder shot*, sehingga terlihat subjek yang diajak berdialog namun narasinya hanya komunikasi satu arah tidak ada *feedback* atau kata-kata yang keluar untuk merespon pertanyaan dari Angkasa dan Awan. Ditambah dengan heningnya *background* untuk membuat ketegangan diantara mereka. Penggunaan *over the shoulder shot* sendiri sering digunakan sebagai penambah efek dramatis dalam sebuah adegan film [27]. Pencahayaan pada adegan tersebut lebih dominan kuning yang melambangkan kehangatan, dimana dalam hal tersebut menunjukkan hangatnya sang kakak yang peduli kepada adiknya [28].



**Gambar 3.** Adegan Aurora melempar gelas kaca.  
(Sumber: <https://www.netflix.com/id/title/81685589>)

Pada gambar 3 adegan Aurora melempar gelas kaca, menunjukkan Aurora yang sedang sendirian berdiri sambil melempar gelas kaca sebagai bentuk amarahnya yang meluap. Level representasinya berupa pengambilan gambar *wide shot* dengan latar tempat yang berada di dapur sekaligus ruang makan bertembok kuning. Ditambah dengan alunan piano yang pelan menunjukkan kesedihan Aurora. Penggunaan *wide shot* sendiri diperuntukkan menampilkan Aurora sebagai subjek yang sedang berada di tempat luas sehingga mampu melakukan gerak tubuh yang leluasa [27]. Warna tembok kuning ditonjolkan sebagai tempat yang penuh energi [28]. Energi disini direpresentasikan Aurora yang dengan sekuat tenaga melempar gelas kaca tersebut hingga pecah. Simbol gelas menunjukkan sebuah perilaku, lalu gelas pecah melambangkan perasaan tokoh Aurora yang sedang kacau atau hancur [31].



**Gambar 4.** Adegan pertemuan Aurora, Angkasa, dan Awan di sebuah restoran.  
(Sumber: <https://www.netflix.com/id/title/81685589>)

Pada gambar 4 adegan pertemuan Aurora, Angkasa dan Awan di sebuah restoran menunjukkan Angkasa dan Awan yang bertemu kembali untuk mengobrol dengan Aurora di sebuah restoran. Level representasinya jika dilihat dari pengambilan gambarnya menggunakan *medium shot* dan *wide shot*, serta *lighting cool* dan *tone* warna yang digunakan adalah biru yang melambangkan ketenangan [29]. Pencahayaan dingin dapat direpresentasikan juga sebagai keadaan cuaca eropa yang bersuhu dingin. Musik pada *scene* tersebut diawali dengan *backsound* yang hening saat adegan berdialog lalu menuju *backsound* piano yang dramatis menutupi suara Aurora yang mulai berbicara yang pada akhirnya hening kembali saat Angkasa marah kepada Aurora. Dialog antar tokoh cenderung mengintimidasi hingga pada akhirnya diakhiri oleh kemarahan Aurora yang mementingkan pribadinya sendiri dengan mengangkat telepon dari temannya untuk beranjak meninggalkan kedua saudaranya. Hal tersebut memunculkan konflik antara hubungan Aurora dengan kedua saudaranya yang semakin renggang [32].



**Gambar 5.** Adegan Awan yang sedang mengejar Aurora  
(Sumber: <https://www.netflix.com/id/title/81685589>)

Pada gambar 5 adegan Awan yang sedang mengejar Aurora, menunjukkan Awan yang sedang mengejar dan mengikuti Aurora yang telah beranjak dari restoran untuk membantu temannya bekerja sampingan. Level representasi yang diperlihatkan dari dialognya menjelaskan bahwa mereka saling tidak memahami persaan masing-masing. Latar musik yang hening memfokuskan percakapan antara kedua karakter tersebut. Pengambilan gambarnya menggunakan *medium shot* yang berfokus kepada kedua tokoh tersebut. *Medium shot* digunakan untuk menunjukkan bahasa tubuh dan ekspresi tokoh [27].



**Gambar 6.** Adegan saat Aurora sedang marah kepada Angkasa dan Awan  
(Sumber: <https://www.netflix.com/id/title/81685589>)

Pada gambar 6 adegan saat Aurora sedang marah kepada Angkasa dan Awan, mulai terlihat jelas sisi egois dari Aurora. Berdasarkan level representasinya ditunjukkan *shot* yang diambil berupa *over the shoulder shot*, dimana dialog yang diberikan sangat intens dan dramatis karena muncul konflik antara keduanya [27]. Musik latar yang dimainkan menggunakan suara biola dan piano dengan alunan pelan untuk menunjukkan emosi marah yang diluapkan Aurora. Dialog antar tokoh masih menggunakan bahasa Indonesia baku namun penggunaan intonasi Aurora yang tinggi menunjukkan sisi amarahnya yang memuncak [33].



**Gambar 7.** Adegan saat Aurora meninggalkan kedua temannya  
(Sumber: <https://www.netflix.com/id/title/81685589>)

Pada gambar 7 adegan saat Aurora meninggalkan kedua temannya yakni Honey dan Kit, menunjukkan Aurora yang bersiap untuk meninggalkan kedua temannya untuk tinggal bersama pacarnya. Penggunaan *medium shot* dan *over the shoulder shot* digunakan selama adegan tersebut. *Medium shot* digunakan untuk menunjukkan bahasa tubuh dan ekspresi tokoh, sedangkan *over the shoulder shot* sering digunakan sebagai penambah efek dramatis dalam sebuah adegan film [27]. Musik latar yang diawali keheningan saat adegan berdialog yang dilanjutkan dengan alunan suara piano pelan untuk meningkatkan sisi dramatis antara Aurora dan Honey. Terlihat juga *lighting* yang cenderung lebih terang dari sisi teman Aurora dibandingkan sisi Aurora yang lebih gelap. *Lighting* putih melambangkan kemurnian dan kepolosan, sedangkan gelap disisi Aurora menunjukkan perasaan lelah dan sedih dari tokoh Aurora saat itu [34].

### Level Ideologi

Pada penelitian dari adegan yang mengangkat tindakan serta bentuk dari egoisme dalam film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang tersebut, maka level ideologinya termasuk dalam ideologi egoisme. Egoisme merupakan pandangan hidup yang menitikberatkan pada motivasi dalam mempertahankan dan meningkatkan pandangan yang hanya menguntungkan dirinya sendiri tanpa peduli ke orang sekitarnya. Dalam pemikiran Stirner mengatakan bahwa "sebuah ide besar, protes besar, doktrin, sistem, panggilan jiwa" adalah suatu hal yang tidak akan dikejar dan diikuti oleh seseorang dengan ideologi egoisme [35]. Egoisme pada film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang diperlihatkan pada adegan dari tokoh utamanya yakni Aurora. Tidak hanya dari

akting atau gestur tubuh sang tokoh melainkan teknik pencahayaan dan teknik pengambilan gambar juga memperlihatkan tanda-tanda sisi ideologi egoisme pada tokoh utama dengan sekitarnya.

## 5. Penutup

Kesimpulan berdasarkan hasil dan pembahasan terkait penelitian diatas yakni representasi *toxic relationship* tokoh Aurora pada film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang merepresentasikan aspek-aspek yang ditinjau dengan level realitas, level representasi, dan level ideologi yang diukur dari tiga aspek egoisme. Dimana pada aspek level realitas terdapat aspek kostum pada tokoh Aurora yang cenderung berpakaian dengan baju warna merah; raut wajah cemberut dan menangis kesal; tingkah laku yang acuh terhadap orang yang tidak mau ia jumpai; dan gerak tubuh yang agresif saat marah dengan melempar barang disekitarnya. Mengenai level representasi yang meliputi aspek teknis seperti musik yang sering menggunakan musik latar hening untuk menunjukkan ketegangan hubungan antara Aurora dengan orang sekitar dan musik latar piano alunan pelan untuk menunjukkan sisi dramatis; pencahayaan hangat (*warm*) yang digunakan sebagai representasi kehangatan sebuah hubungan saudara dan teman, lalu pencahayaan dingin (*cool*) digunakan sebagai representasi lingkungan eropa yang dingin serta Aurora yang bersikap dingin; pengambilan gambar yang cenderung menggunakan *medium shot* dan *over the shoulder shot* karena pengambilan gambar tersebut yang memungkinkan untuk membangun keintiman dari tiap tokoh yang sedang berdialog sama lain; karakter Aurora yang direpresentasikan sebagai karakter yang egois dengan penunjukkan emosi marah; dan dialog yang hanya satu arah tidak ada *feedback* dari Aurora. Terakhir pada level ideologi setelah menganalisis dari kedua level sebelumnya dapat disimpulkan bahwa ideologi yang ditampilkan adalah ideologi egoisme.

Bagi peneliti yang sekiranya tertarik untuk melakukan penelitian terkait topik yang sama pada film Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang atau film lainnya, mungkin bisa dimulai menggunakan metode lain atau teori lainnya agar hasil yang dicapai bisa meluas dan lebih mendalam. Pada penelitian ini mungkin hanya mengandalkan satu metode semiotika dari John Fiske, untuk mematangkan hasil penelitian lanjutan yang akan dilakukan oleh peneliti lainnya dapat digunakan metode serta teori lain yang tentunya berhubungan dengan simbol atau tanda dalam sebuah film. Teknik menganalisis juga bisa dilakukan dengan cara yang berbeda selain dokumentasi dan studi pustaka seperti pada penelitian ini.

## Referensi

- [1] L. Glass, *Toxic People: 10 Ways Of Dealing With People Who Make Your Life Miserable*. Beverly Hills, California, 1995.
- [2] A. Azizi, "Menyingkap Pesan Sosial di Balik Layar Film," himakom. Accessed: Oct. 28, 2023. [Online]. Available: <http://himakom.student.uny.ac.id/menyingkap-pesan-sosial-di-balik-layar-film/>
- [3] F. R. Makarim, "Perlu Tahu agar Tak Terjebak, Ini 6 Ciri-Ciri Hubungan Toxic," halodoc.com. [Online]. Available: <https://www.halodoc.com/artikel/perlu-tahu-agar-tak-terjebak-ini-6-ciri-ciri-hubungan-toxic>
- [4] C. Takariawan, "Survei: Perempuan Lebih Egois," Kompas.com. [Online]. Available: [https://nasional.kompas.com/read/2011/06/06/11595249/~Beranda~Isu Wanita](https://nasional.kompas.com/read/2011/06/06/11595249/~Beranda~Isu%20wanita)
- [5] N. Solferino and M. E. Tessitore, "Human networks and toxic relationships," *Mathematics*, vol. 9, no. 18, pp. 1–9, 2021, doi: 10.3390/math9182258.
- [6] E. Prawintasari, "Toxic Relationship Dalam Media seni," *Prosiding*, pp. 229–237, 2022.
- [7] S. Wulandari, "Media Sosial Dan Perubahan Perilaku Bahasa," *Mediakom : Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 2, no. 1, pp. 181–188, 2018, doi: 10.35760/mkm.2018.v2i1.1890.

- [8] N. I. Purnamasari, "Cancel Culture: Dilema Ruang Publik Dan Kuasa Netizen," *Mediakom : Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 6, no. 2, pp. 137–149, 2022, doi: 10.35760/mkm.2022.v6i2.7719.
- [9] E. A. Sosiawan, "Penggunaan Situs Jejaring Sosial sebagai Media Interaksi dan Komunikasi di Kalangan Mahasiswa," *Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 9, no. 1, pp. 60–75, 2020.
- [10] S. Kemp, "Digital 2023: Indonesia," Datareportal. Accessed: Oct. 28, 2023. [Online]. Available: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>
- [11] M. R. Nasution, N. Farida, and F. D. Lestari, "Penggunaan Media Dan Kredibilitas Media Online: Menganalisis Pengaruhnya Pada Pemenuhan Kebutuhan Informasi Audience," *Mediakom : Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 7, no. 1, pp. 76–86, 2023, doi: 10.35760/mkm.2023.v7i1.8435.
- [12] A. Syafira, D. Safitri, J. Seni, R. Fakultas Bahasa, and D. Seni, "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini : Tanda Dan Penanda John Fiske Sebagai Film," vol. 2, no. 3, p. 2022, 2022.
- [13] H. Pongantung *et al.*, "Pentingnya Edukasi Dampak Toxic Relationship Pada Mahasiswa," *Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, vol. 3, no. 2, pp. 2162–2169, 2023.
- [14] A. Aprilia, "Toxic Relationship Dalam Film 'Jalan Yang Jauh Jangan Lupa Pulang' Karya Angga Dwimas Sasongko," Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2023.
- [15] H. Ahla, N. Amin, R. Q. Adisyah, and R. Ramadhani, "Analisis Emosi Pada Tokoh Aurora Dalam Film Jalan Yang Jauh, Jangan Lupa Pulang," *Academia.Edu*, 2023.
- [16] A. Ichwani and V. D. Adiprabowo, "Representasi Komunikasi Keluarga dalam Film Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang," *Bandung Conference Series: Public Relations*, vol. 4, no. 1, pp. 31–36, 2024, doi: 10.29313/bcspr.v4i1.10251.
- [17] E. Murdiyanto, *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)*. 2020.
- [18] A. Risi and Z. Zulkifli, "Kajian Semiotika Ilustrasi Digital Karya Agung Budi Santoso (Pendekatan Semiotika Roland Barthes)," *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 4, no. 02, pp. 47–55, Sep. 2022, doi: 10.32664/mavis.v4i02.739.
- [19] Z. Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, 1st ed. Makassar: Syakir Media Press, 2021.
- [20] Kuntjojo, *Psikologi Kepribadian*. Kediri: Kediri : Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2009.
- [21] S. T. Agatha, "Representasi Egoisme Dalam Film 'Pintu Terlarang,'" *Jurnal Kommas: Universitas Sebelas Maret*, p. 18, 2021.
- [22] D. F. R. Puspita and I. K. Nurhayati, "Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Realitas Bias Gender Pada Iklan Kisah Ramadhan Line Versi Adzan Ayah," *ProTVF*, vol. 2, no. 2, p. 157, 2019, doi: 10.24198/ptvf.v2i2.20820.
- [23] R. A. Pasha, "Representasi Gay Dalam Video Klip You Are The Reason - Calum Scott," Universitas Semarang, 2020.
- [24] T. Pah and R. Darmastuti, "Analisis Semiotika John Fiske Dalam Tayangan Lentera Indonesia Episode Membina Potensi Para Penerus Bangsa Di Kepulauan Sula," *Communicare: Journal of Communication Studies*, vol. 6, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.37535/101006120191.
- [25] O. Sutanto, "Representasi Feminisme Dalam Film 'Spy,'" *Jurnal e-Komunikasi*, vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2017.
- [26] A. A. Suwasono, "Elemen Tanda Dalam Film," *Online Journal of ISI Yogyakarta*, vol. 02, no. 4, pp. 43–52, 2012.
- [27] J. Narimo, "14 Tipe Shot Dalam Pengambilan Gambar Film," Tumpi. Accessed: Jul. 22, 2023. [Online]. Available: <https://tumpi.id/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/>
- [28] A. Puji, "Intermittent Explosive Disorder," *hellosehat.com*. Accessed: Dec. 16, 2023. [Online]. Available: <https://hellosehat.com/mental/gangguan-mood/penyebab-gangguan-ledakan-saat-marah/>
- [29] A. Rifda, "11 Arti Warna dalam Psikologi dan Filosofinya," *gramedia.com*. Accessed: Dec. 16, 2023. [Online]. Available: <https://www.gramedia.com/best-seller/arti-warna-dalam-psikologi-dan-filosofinya/>

- [30] V. Garcia, "Bukan Cengeng, Kita juga Bisa Menangis Ketika Sangat Marah," *klikdokter.com*. Accessed: Dec. 16, 2023. [Online]. Available: <https://www.klikdokter.com/info-sehat/berita-kesehatan/bukan-cengeng-kita-juga-bisa-menangis-ketika-sangat-marah>
- [31] S. Nizar, "Gelas dan Hati," *RiauPos.co*. Accessed: Dec. 16, 2023. [Online]. Available: <https://riaupos.jawapos.com/betuah/29/05/2023/302371/gelas-dan-hati.html>
- [32] E. Wijayanti, "7 Sikap yang Bisa Membuat Hubungan Makin Renggang," *fimela.com*. Accessed: Dec. 16, 2023. [Online]. Available: <https://www.fimela.com/relationship/read/5426648/7-sikap-yang-bisa-membuat-hubungan-makin-renggang>
- [33] M. Hendrasari, "Arti di Balik Suara yang Tinggi dan Cepat Saat Debat," *Kompas.com*. Accessed: Dec. 16, 2023. [Online]. Available: <https://lifestyle.kompas.com/read/2014/06/11/0759507/Arti.di.Balik.Suara.yang.Tinggi.dan.Cepat.Saat.Debat>
- [34] C. Tanjoeng, "Ambient Lighting: Pengertian, Jenis, dan Manfaat," *detik.com*. Accessed: Dec. 16, 2023. [Online]. Available: <https://www.detik.com/properti/interior/d-7088108/ambient-lighting-pengertian-jenis-dan-manfaat>
- [35] F. Muliathoha, "Subjek Manusia Egois Max Stirner," *Sanglah Institute*. [Online]. Available: <https://www.sanglah-institute.org/2021/02/subjek-manusia-egois-max-stirner.html>