

# Analisis Peran Semiotika Visual dalam Meningkatkan Kesadaran Masyarakat akan Pengidap Gangguan Kecemasan

Irvan Cristian Hartanto

Program Studi Desain Komunikasi Visual,  
Universitas Pradita  
Jl. Gading Serpong Boulevard, Banten  
[irvan.cristian@student.pradita.ac.id](mailto:irvan.cristian@student.pradita.ac.id)

## Abstrak

*Gangguan kecemasan adalah kondisi psikologis yang serius namun sering kali diabaikan atau tidak dipahami oleh masyarakat. Dalam upaya meningkatkan kesadaran akan gangguan kecemasan, penggunaan elemen visual misalnya seperti foto dan ilustrasi telah menjadi pendekatan yang populer. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimental di mana peserta dipaparkan pada materi informasi tentang gangguan kecemasan dalam bentuk foto dan ilustrasi. Elemen visual tersebut dirancang dengan penerapan semiotika agar dapat menciptakan interpretasi yang jelas dan dapat diterima secara langsung oleh masyarakat luas. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang efektivitas penggunaan visual dalam meningkatkan kesadaran akan gangguan kecemasan, serta implikasi praktisnya dalam pendidikan kesehatan mental kepada masyarakat.*

**Kata kunci**— kesehatan mental, ilustrasi, foto, semiotika, komunikasi

## Abstract

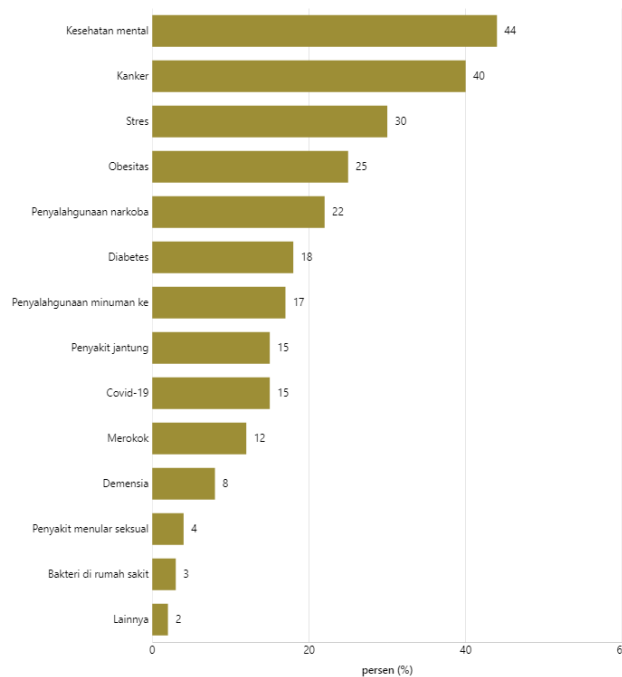
*Anxiety disorders are serious psychological conditions that are often overlooked or misunderstood by the public. To raise awareness of anxiety disorders, using visual elements such as photographs and illustrations has become a popular approach. This study used an experimental approach in which participants were exposed to informational materials about anxiety disorders in the form of photographs and illustrations. These visual elements were designed with semiotics to create clear interpretations that the wider community can directly accept. The results of this study are expected to provide better insight into the effectiveness of using visuals in raising awareness of anxiety disorders, as well as its practical implications in mental health education for the community.*

**Keywords**— mental health, illustration, photographs, semiotics, communication

## 1. PENDAHULUAN

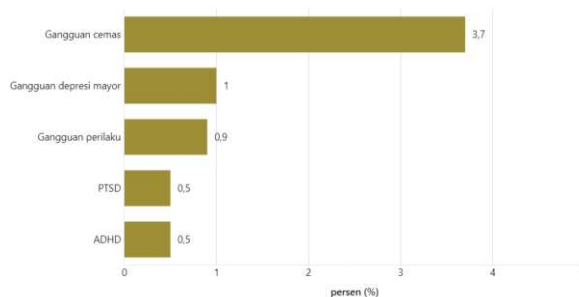
Masalah kesehatan mental adalah masalah yang dikhawatirkan di Indonesia, dibandingkan masalah kesehatan lainnya seperti yang ditunjukkan pada grafik pada gambar 1, dimana kesehatan mental menempati urutan pertama. Kesehatan mental dapat menyebabkan penyakit-penyakit fisik yang lainnya, sehingga kesehatan mental dapat dikatakan sebagai masalah yang serius dan harus ditangani. Namun tidak seperti penyakit lainnya, penyakit mental bisa juga ditangani oleh masyarakat awam selagi mereka memiliki pemahaman tentang dan cara menyikapi mereka yang mengidap penyakit

mental tersebut.



**Gambar 1.** Grafik jumlah penyakit yang dikhawatirkan di Indonesia tahun 2023 (Sumber: katadata.co.id)

Salah satu kesehatan mental dengan penderita paling banyak adalah gangguan kecemasan. Gangguan kecemasan adalah kondisi yang ditandai oleh perasaan cemas yang berlebihan, ketakutan yang terus-menerus, dan ketegangan yang berlebihan (*American Psychiatric Association, 2013*). Gambar 2 menunjukkan bahwa gangguan kecemasan menempati urutan pertama sebagai permasalahan yang sering kali diderita seseorang berusia 10 – 17 tahun di Indonesia pada 2023. Kurangnya pengetahuan ini dapat menghambat upaya pencegahan, diagnosis, dan pengobatan yang efektif. Terlebih lagi akibat beberapa masalah dan konflik internasional seperti COVID-19, potensi mulainya perang dunia ke-3, perubahan iklim, ketidakstabilan ekonomi, dan sebagainya menyebabkan angka penderita gangguan kecemasan di Indonesia meningkat drastis pasca tahun 2020. Menurut penelitian *Harvard Medical School*, orang yang dengan gangguan kecemasan mempunyai resiko yang tinggi untuk mengalami penyakit pada fisiknya juga, dan meningkatkan resiko kematian.



**Gambar 2.** Grafik jumlah penderita gangguan kejiwaan usia 10-17 tahun di Indonesia pada tahun 2023 (Sumber: katadata.co.id)

Dalam beberapa tahun terakhir, upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan gangguan kecemasan telah menjadi fokus utama dalam bidang kesehatan mental. Salah satu pendekatan yang semakin dipertimbangkan adalah penggunaan elemen visual dalam penyampaian informasi tentang gangguan kecemasan. Elemen visual seperti foto dan ilustrasi memiliki potensi yang besar seperti menarik perhatian, meningkatkan pemahaman, dan merangsang emosi, tentu lebih efektif daripada mengandalkan teks saja (McCloud, 1994).

Dalam ilmu desain komunikasi visual, elemen-elemen visual seperti gambar, proporsi, tata letak, tipografi, dan warna yang saling menguatkan satu sama lain dapat menarik audiens dan meningkatkan efektifitas penyampaian pesan (Sudewo, 2022). Setiap elemen desain merupakan tanda yang bermakna, dan mengintegrasikan tanda ke dalam semua elemen desain membantu menyampaikan pesan dengan lebih efektif. Pesan atau makna tanda dalam desain kemasan dapat disampaikan secara semantik melalui elemen visual, warna dan bentuk untuk berkomunikasi dengan konsumen (Prasetyo et al., 2023). Melalui semiotika triadik Peirce, tanda-tanda bermakna dapat diciptakan dan diwujudkan dalam elemen desain.

Semiosis merupakan proses krusial dalam penyajian relasi sebaran tanda untuk menyesuaikan interpretasi agar selaras dengan makna yang ingin disampaikan (Pratama & Soewarlan, 2019). Dalam model semiotika triadik Charles Sanders Peirce, proses semiotika merupakan hubungan antara tiga komponen tanda, objek, dan interpretan. Tanda adalah unsur simbolik yang mewakili sesuatu (objek). Objek adalah sesuatu yang direpresentasikan dengan simbol (representasi). Interpreter merupakan tanda yang muncul dalam benak penerimanya setelah melihat tanda tersebut (representasi) (Pratama & Soewarlan, 2019; Herdiana, 2021; Sinarawati & Sabri, 2023). Elemen visual yang sudah melalui proses semiosis memiliki makna intrinsik dan tanda yang dapat diubah menjadi prinsip longgar untuk membantu audiens memahami atau memperdalam makna gambar atau lukisan yang dihasilkan (Soikun & Ibrahim, 2018)

Studi ini diadakan untuk mencari temuan terkait potensi efektivitas penggunaan elemen visual dan semiotika dalam meningkatkan kesadaran akan gangguan kecemasan di kalangan masyarakat. Hasil analisis menunjukkan bahwa paparan informasi yang disertai dengan elemen visual, seperti foto dan ilustrasi, secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang gangguan kecemasan dibandingkan dengan paparan informasi dalam bentuk teks saja. Terlebih lagi ditambah dengan proses semiotika yang dapat diinterpretasikan secara jelas sehingga dapat diterima langsung oleh masyarakat luas.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2016), metode deskripsi kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat post-positivis yang digunakan untuk mempelajari keadaan objek ilmiah. Dengan mengumpulkan berbagai data lapangan tentang kampanye terhadap penyakit mental yang sudah pernah dilaksanakan. Kampanye yang berhasil seperti "*Bell Let's Talk*" milik *Bell Canada* dan "*You Are Not Alone*" milik *Anxiety and Depression Association of America (ADAA)* diurai data keefektifannya dalam memberikan pengetahuan ataupun informasi kepada masyarakat, serta pengaruhnya kedalam kehidupan sosial.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 *Penggunaan Elemen Visual dalam Penyampaian Pesan*

Elemen visual memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan secara efektif, terutama dalam konteks komunikasi visual yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran audiens terhadap isu tertentu. Dalam konteks kampanye sosial, seperti kampanye kesadaran akan kesehatan mental, elemen visual dapat memperkuat penyampaian pesan dengan menarik perhatian, memudahkan pemahaman, dan membangkitkan emosi audiens, serta membantu menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks. Elemen-elemen visual yang dimaksud antara lain:

##### 3.1.1 *Ilustrasi*

Ilustrasi adalah suatu jenis seni yang menggunakan gambar yang digunakan untuk tujuan visual (Maria, 2018). Dengan kata lain, gambar yang diciptakan manual disebut ilustrasi (Hasian et al., 2021). Ilustrasi mempunyai kemampuan dalam menciptakan kesan visual yang kuat sehingga tercipta interaksi yang baik antara produk dan konsumen.

Ilustrasi sebagai elemen visual yang dapat merangsang stimulan, karena dapat membantu menarik perhatian dan memudahkan audiens untuk menangkap informasi yang dipaparkan. Stimulan dalam konteks komunikasi visual adalah unsur visual yang membantu menarik perhatian, memudahkan pemahaman, dan membangkitkan emosi audiens. Rangsangan komunikasi visual yakni salah satunya ilustrasi, sehingga mempengaruhi makna yang dimaksudkan.

##### 3.1.2 *Fotografi*

Fotografi adalah seni dan teknik dalam menangkap cahaya untuk menghasilkan gambar yang dapat menyampaikan pesan atau makna tertentu (Rahman, 2019). Fotografi juga berperan dalam mengungkapkan ide, emosi, dan cerita dalam bentuk visual. Fotografi juga dapat digabungkan dengan ilustrasi sehingga dapat menciptakan harmoni yang menarik. Sifatnya yang kontras dari ilustrasi, karena memiliki elemen yang jauh lebih realistis dibanding ilustrasi. Di dalam konteks ini, foto yang sudah diambil dapat melalui proses manipulasi foto sehingga menekankan pesan-pesan yang ingin disampaikan didalam media.

##### 3.1.3 *Tipografi*

Tipografi adalah teknik menata huruf sehingga mampu menciptakan visual yang menarik dan memudahkan pembacaan informasi dalam suatu desain (Nur, 2018). Tidak hanya memilih jenis *typeface*, namun juga menentukan ukuran, spasi, dan tata letak huruf dalam desain untuk mengkomunikasikan pesan dengan efektif.

#### 3.2 *Efektivitas Elemen Visual dalam Pemaparan Informasi*

Salah satu temuan utama adalah bahwa elemen visual membantu memperjelas konsep-konsep yang kompleks terkait gangguan kecemasan. Elemen visual dapat mengilustrasikan gejala-gejala yang mungkin sulit dipahami hanya dengan membaca teks, sehingga membantu audiens untuk lebih memahami karakteristik kondisi tersebut. Selain itu, elemen visual juga dapat memperkuat pesan-pesan kunci yang ingin disampaikan, membuat informasi lebih menarik dan mudah diingat bagi audiens.

Dengan mengonversi data ke dalam format visual, informasi yang kompleks dapat diatur ke dalam format yang lebih mudah dipahami, sehingga membantu mengungkap hubungan antara variabel, tren, dan pola yang tersembunyi dalam data. Visualisasi data juga dapat membantu mempercepat proses pemahaman, karena audiens cenderung

memberikan respons yang lebih kuat terhadap informasi yang disajikan secara visual dibandingkan sekedar teks atau angka.

Dengan menyajikan informasi secara visual, audiens dapat dengan cepat mengidentifikasi pola, tren, dan perbandingan yang relevan untuk mendukung proses pengambilan keputusan mereka. Visualisasi data juga dapat menyajikan suatu cerita yang berkaitan dengan informasi yang disajikan. Memilih grafik dan visualisasi yang tepat dapat membuat penceritaan menjadi lebih kuat dan menarik. Hal ini meningkatkan pemahaman dan memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi informasi sesuai dengan kebutuhan mereka.

### 3.2.1 *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Visualisasi Data*

Efektivitas visualisasi data mengacu pada kemampuan visualisasi untuk menyampaikan informasi dengan jelas, mudah dipahami, dan memungkinkan audiens untuk menelan informasi dengan cepat dan tepat. Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas visualisasi data antara lain:

#### 3.2.1.1 *Kesesuaian dengan tujuan utama*

Visualisasi harus dirancang dengan mengingat tujuan komunikasi yang ingin dicapai. Target harus didefinisikan dan diidentifikasi dengan jelas, seperti memahami tren, menyoroti perbandingan, dan mengidentifikasi anomali.

#### 3.2.1.2 *Keterbacaan*

Visualisasi harus memiliki keterbacaan yang jelas serta mudah dipahami oleh audiens. Penggunaan warna yang sesuai, penataan yang baik, dan ukuran elemen-elemen visual yang sesuai sangatlah penting.

#### 3.2.1.3 *Kesederhanaan*

Visualisasi yang terlalu rumit atau penuh dengan informasi yang tidak perlu dapat membingungkan pemirsa. Kesederhanaan dalam desain dapat membantu memfokuskan perhatian pada inti dari data yang ingin disampaikan.

#### 3.2.1.4 *Konsistensi*

Konsistensi dalam penggunaan elemen-elemen visual seperti warna, skala, dan label membantu audiens dalam memahami data dan informasi dengan efektif.

#### 3.2.1.5 *Interaktivitas*

Visualisasi yang memungkinkan interaksi timbal balik antar pengguna dan juga media visual, meningkatkan pemahaman audiens terhadap data visual.

#### 3.2.1.6 *Relevansi*

Data yang ditampilkan harus relevan dengan konteks, kebutuhan, dan keadaan audiens. Apabila visualisasi tidak relevan maka dapat membingungkan audiens sehingga dapat mengurangi efektivitasnya.

#### 3.2.1.7 *Kreativitas*

Penggunaan kreativitas dalam desain visualisasi dapat membuat data menjadi lebih menarik dan memikat perhatian audiens.

#### 3.2.1.8 *Kesesuaian dengan audiens*

Visualisasi harus disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan kelompok audiens. Misalnya, visualisasi yang ditujukan untuk ahli statistik cenderung lebih bersifat teknis dibandingkan visualisasi yang ditujukan untuk khalayak umum.

#### 3.2.1.9 *Kredibilitas*

Penting untuk memastikan bahwa data yang digunakan untuk membuat visualisasi akurat serta dapat diandalkan. Data yang tidak akurat dapat mengurangi kepercayaan pengguna terhadap visualisasi pada desain.

### 3.2.1.10 Konteks

Visualisasi harus dilihat dalam konteks yang sesuai. Penambahan penjelasan dan informasi tambahan membantu audiens lebih memahami dampak data yang ditampilkan.

### 3.2.2 Studi Kasus: Kampanye “Bell Let’s Talk”

Contoh nyata peran visualisasi data dalam meningkatkan kesadaran masyarakat akan pengidap gangguan mental yang pertama adalah kampanye "Bell Let's Talk" di Kanada yang ditampilkan dalam gambar 3. Kampanye ini diluncurkan oleh *Bell Canada* untuk meningkatkan kesadaran tentang kesehatan mental dan mengurangi stigma negatif terhadap gangguan mental.

#### 3.2.2.1 Analisis Desain Poster

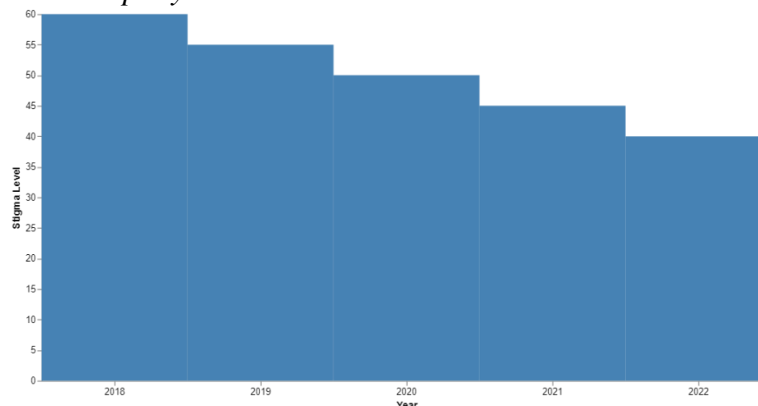


**Gambar 3.** Beberapa contoh poster kampanye “Bell Let’s Talk”  
(Sumber: [letstalk.bell.ca](http://letstalk.bell.ca))

Gambar 3 menunjukkan kumpulan poster kampanye “Bell Let’s Talk”. Apabila diperhatikan, untuk mengakali kesederhanaan visual poster ini, mereka menggunakan foto orang-orang dari berbagai latar belakang, usia, dan jenis kelamin, dengan ekspresi dan gerakan yang seolah-olah sakit, bertujuan untuk merangsang empati dan memperkuat pesan bahwa masalah kesehatan mental dapat mempengaruhi siapa saja.

Kumpulan poster yang ditunjukkan pada gambar 3 memenuhi 10 faktor efektivitas visualisasi data yang dibahas sebelumnya, dengan contoh yang paling besar yaitu peletakan angka yang besar dan memiliki warna yang kontras.

#### 3.2.2.2 Efektivitas Kampanye



**Gambar 4.** Diagram stigma negatif tentang penderita gangguan mental di Kanada pada tahun 2022

Seperti yang ditunjukkan oleh diagram pada gambar 4, adanya penurunan stigma negatif terhadap penderita gangguan mental di Kanada yang menurun di setiap tahunnya setelah kampanye “*Bell Let’s Talk*” diluncurkan.

### 3.3 Semiotika Visual

Berdasarkan beberapa data yang sudah diteliti, maka semiotika visual adalah cara yang efektif sebagai teknik visualisasi data. Berikut adalah tolak ukur efektivitas semiotika visual dalam penyampaian data merujuk pada kemampuan visualisasi untuk menggunakan simbol, ikon, dan elemen visual lainnya:

#### 3.3.1 Simbol

Simbol-simbol yang digunakan dalam visualisasi harus memiliki makna sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh audiens. Simbol yang ambigu atau sulit dikenali dapat menyebabkan kebingungan sehingga mengurangi efektivitas komunikasi.



**Gambar 5.** Contoh penggunaan simbol yang biasa dijumpai pada tempat umum

Seperti yang ditunjukkan pada gambar 5, yang merupakan simbol yang biasanya dipakai di banyak tempat umum, misalnya seperti simbol coret yang memiliki makna larangan, seperti simbol terkiri yang berarti dilarang merokok, dan terkanan yang berarti dilarang membuang sampah.

Simbol-simbol yang dipilih haruslah berkaitan erat dengan konsep atau data yang ingin disampaikan. Misalnya, penggunaan ikon grafik batang untuk mewakili data kuantitatif adalah contoh yang tepat karena mudah dipahami oleh kebanyakan orang.

#### 3.3.2 Warna dan Bentuk

Warna dan bentuk juga merupakan elemen penting dalam semiotika visual. Penggunaan warna dan bentuk yang berbeda untuk membedakan kategori data serta menyoroti perbedaan juga dapat membantu efektivitas penyampaian informasi. Penting untuk memahami latar belakang budaya pada audiens yang ingin dituju. Simbol visual dapat memiliki arti berbeda dalam budaya yang berbeda. Dengan memperhatikan konteks ini akan memastikan bahwa visualisasi data dapat ditafsirkan secara efektif oleh para audiens. Contoh yang paling sederhana adalah warna merah di dalam budaya Tionghoa memiliki arti kebahagiaan dan keberuntungan, sedangkan pada budaya Afrika memiliki arti duka dan kesedihan.

#### 3.3.3 Studi Kasus: Kampanye “*You Are Not Alone*”

Adapula contoh penggunaan semiotika visual pada media kampanye yang berhasil menarik perhatian dan meningkatkan kesadaran masyarakat, yaitu kampanye “*You Are Not Alone*” yang diselenggarakan oleh *Anxiety and Depression Association of America* (ADAA) pada tahun 2022.

### 3.3.3.1 Analisis Desain Poster

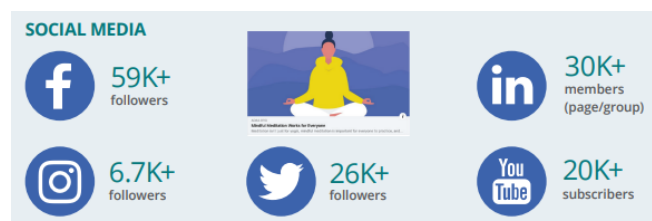


**Gambar 6.** Poster serial kampanye "You Are Not Alone" oleh Anxiety and Depression Association of America di tahun 2022 (Sumber: adaa.org)

Terdapat 3 poster serial pada gambar 6 yang berisi gangguan mental dari kiri ke kanan yaitu *Obsessive-Compulsive Disorder* (OCD), gangguan kecemasan, dan kecemasan sosial. Poster pada kampanye ini menggunakan gambar individu yang dikelilingi oleh elemen-elemen yang bersifat mencekam, menggambarkan gangguan mental yang mereka alami. Simbol-simbol seperti tembok dengan efek *glitch* yang seolah-ingin menghimpit pengidap OCD, dan garis tajam yang menusuk pengidap gangguan kecemasan dan kecemasan sosial dengan cepat menggambarkan kepada penonton bahwa gangguan mental adalah sesuatu yang tidak nyaman diidap.

### 3.3.3.2 Efektivitas Kampanye

Taktik pendekatan dalam kampanye "You Are Not Alone" bisa dikatakan sukses, karena dapat menarik audiens untuk mengenal ADAA lebih lanjut, dengan bukti seperti peningkatan pada jumlah pengikut media sosial ADAA antara lain *Facebook*, *Instagram*, *Twitter/X*, *Youtube*, dan *LinkedIn*. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 7 dan 8, terdapat peningkatan kepada pengikut *Instagram*, *Youtube*, dan *LinkedIn*. Namun karena adanya penonaktifan massal akun-akun di *Facebook* dan *Twitter/X* pada tahun 2023, maka pengikut mereka pada kedua *platform* media sosial tersebut mengalami penurunan yang tidak signifikan.



**Gambar 7.** Jumlah pengikut media sosial ADAA di tahun 2022 (Sumber: adaa.org)



**Gambar 8.** Jumlah pengikut media sosial ADAA di tahun 2023 (Sumber: adaa.org)

### 3.4 Keterbatasan Penelitian dan Faktor Kontekstual

Berdasarkan contoh kasus kampanye "*You Are Not Alone*", semiotika visual dapat menciptakan stimulan kepada audiens. Stimulan dalam konteks komunikasi visual adalah unsur visual yang membantu menarik perhatian, memudahkan pemahaman, dan membangkitkan emosi audiens. Namun demikian, penelitian ini juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah bahwa penelitian ini dilakukan dalam skala kecil, dan dengan menggunakan sampel yang mungkin tidak sepenuhnya representatif terhadap populasi umum di Indonesia. Selain itu, penggunaan elemen visual tertentu dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor kontekstual seperti budaya dan pendidikan, yang perlu dipertimbangkan dalam interpretasi hasil.

Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan yang melibatkan sampel di sekitar lingkungan luas (kota atau kabupaten) yang lebih beragam untuk memvalidasi temuan ini. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga dapat menggali penggunaan elemen visual yang lebih spesifik dan kontekstual, serta mengidentifikasi strategi penerapan yang paling efektif dalam meningkatkan kesadaran akan gangguan kecemasan di kalangan masyarakat awam.

## 4. KESIMPULAN

Studi ini menyoroti pentingnya penggunaan elemen semiotika visual dalam meningkatkan kesadaran akan gangguan kecemasan pada masyarakat awam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa paparan informasi yang disertai dengan visualisasi dan memanfaatkan semiotika secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang gangguan kecemasan dibandingkan dengan paparan informasi dalam bentuk teks saja.

Penggunaan elemen visual dapat menjadi strategi yang berpotensi dalam pendidikan kesehatan mental pada masyarakat. Integrasi elemen visual dalam materi edukasi dan komunikasi dapat meningkatkan daya tarik, daya serap pesan, dan kemungkinan mengingat informasi, sehingga memperkuat upaya-upaya informasi kesehatan mental.

Dengan demikian, kesimpulan utama dari studi ini adalah bahwa penggunaan elemen visual dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kesadaran akan gangguan kecemasan di kalangan masyarakat. Integrasi elemen visual dalam pendidikan kesehatan masyarakat dan promosi kesehatan mental dapat menjadi langkah yang penting dalam mengatasi stigma dan meningkatkan pemahaman tentang kondisi kesehatan mental yang serius ini.

## 5. SARAN

Berdasarkan studi ini, penulis berharap bahwa penelitian yang telah dilakukan membuka wawasan baru dalam membuat sebuah informasi berbasis visual yang lebih efektif, dengan memanfaatkan semiotika. Penulis menyarankan untuk mengadakan penelitian lanjutan yang lebih mendalam menggunakan metode kualitatif dengan responden yaitu masyarakat lokal, agar dapat menghasilkan data yang lebih relevan untuk diterapkan ke dalam masyarakat Indonesia.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua individu yang telah mendukung penulis, sehingga jurnal ilmiah ini dapat diselesaikan, dengan data dan kata-kata yang mumpuni.

## DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. 2013, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition*. Washington DC: American Psychiatric Publishing.
- Bangun, D. A. N. 2024, *Proses Semiosis Pada Desain Kemasan Dengan Elemen Storytelling Dalam Label Kemasan Jagad Sambel*. NIRMANA.Vol.24 No.1. Surabaya : Universitas Kristen Petra.
- Darma, Surya, S.Kom., M.Sn dkk. 2022, *Pengantar Teori Semiotika*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- F. Khoridah, D. Prasetyawati, S. Baedowi. 2019, *Analisis Penerapan Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) Dalam Kemampuan Menulis Permulaan*. Journal for Lesson and Learning Studies. Semarang: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Florenzia, G. 2020, *Mengidap Gangguan Kecemasan, Ini Dampaknya pada Tubuh*. <https://www.halodoc.com/artikel/mengidap-gangguan-kecemasan-ini-dampaknya-pada-tubuh>, diakses tgl 14 April 2024.
- Gill, N. S. 2022, *Visual Communication and its Benefits for Enterprises*. <https://www.xenonstack.com/insights/visual-communication-benefits>, diakses tgl 15 April 2024.
- McCloud, S. 1994, *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Collins.
- R. O. Widjaya, M. Erna, A. D. Wardaningsih. 2020, *Kampanye Edukasi Kesehatan Mental Ig @Healthy\_Mind Bagi Mahasiswa Jabodetabek Di Masa Pandemi Covid - 19*. PKM-CSR.Vol.3. Tangerang: Universitas Media Nusantara.
- Rahman, A. 2019, *Fotografi sebagai Media Komunikasi Visual*. Jurnal Seni dan Desain Visual Indonesia.
- Rayhaniah, S. A. 2022, *Semiotika Komunikasi*. doi: 10.31219/osf.io/ykqt2.
- Syahrin, M. A. 2023, *Cara Memahami Komunikasi Dengan Pendekatan Semiotika*. <https://www.kompasiana.com/alvinsyhrn09/642b067408a8b5744f5c30b2/cara-memahami-komunikasi-dengan-pendekatan-semiotika/>, diakses tgl 15 April 2024.
- Susilawati, N. Fajrina, R. D. Pramesti. 2023, *Peran Elemen Visual Sebagai Strategi Komunikasi Pemasaran Pada Kemasan Produk*. JIKDISKOMVIS.Vol.8 No.2. Sidoarjo: Universitas Nahdlatul Ulama.
- T. M. Soikun, A. A. A. Ibrahim. 2020, *Pendekatan Analisis Formalistik dan Semiotik Visual: Mencari Faktor 'Appeal' Dalam Watak Animasi Tempatan*. Gendang Alam. Vol.10 No.2. Sabah: Universiti Malaysia Sabah.
- Widyanto, A. Y. 2010, *Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Sosialisasi Lazis UNS*. Pengantar Karya Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.