

## **Analisis Semiotik Kesadaran Palsu dalam Media Baru (*Augmented Reality*) dalam Film Ketika Berhenti di Sini**

Maria Regina Yanuarika Putri Santoso<sup>1</sup>, Wulan Purnama Sari<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
Email: maria.915200134@stu.untar.ac.id

<sup>2</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta\*  
Email: wulanp@fikom.untar.ac.id

---

Masuk tanggal : 10-10-2023, revisi tanggal : 15-11-2023, diterima untuk diterbitkan tanggal : 13-01-2024

---

### **Abstract**

*The film When Stop Here combines the romance genre with a sci-fi theme which highlights innovative technological advances in creating new media based on virtual reality, Augmented Reality. This technological reality projection can trigger individuals to experience disorientation and change their beliefs about the reality they see, this is what is called false consciousness. The aim of this research is to show a picture of false consciousness in new media (Augmented Reality) contained in the film Kapan Stop Here using Charles Sander Pierce's semiotic method. The concept of depicting false consciousness is characterized by changes brought about by individuals through gestures and speech which are associated with hegemony, which is the dominance of one group over another group. The results of the analysis of this film show that there is a picture of false consciousness in new media (Augmented Reality) experienced by the character Dita which is caused by disorientation from the Augmented Reality projection which causes dependency, thereby triggering changes in attitudes and behavior that disrupt her relationships with the people around her.*

**Keywords:** *augmented reality, false consciousness, semiotics*

### **Abstrak**

Film Ketika Berhenti di Sini menggabungkan *genre* romansa dengan tema *sci-fi* yang menonjolkan inovasi kemajuan teknologi dalam menciptakan media baru berbasis realitas virtual *Augmented Reality*. Proyeksi realitas teknologi tersebut dapat memicu individu untuk mengalami disorientasi dan merubah keyakinan individu terhadap realitas yang dilihatnya, hal inilah yang disebut dengan kesadaran palsu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan gambaran kesadaran palsu dalam media baru (*Augmented Reality*) yang terkandung dalam film Ketika Berhenti Di Sini dengan menggunakan metode semiotik Charles Sander Pierce. Konsep penggambaran kesadaran palsu ditandai oleh perubahan yang ditimbulkan oleh individu lewat gestur maupun tutur kata yang dikaitkan dengan hegemoni yang merupakan dominasi satu kelompok terhadap kelompok lainnya. Hasil analisis dari film ini menunjukkan adanya gambaran kesadaran palsu dalam media baru (*Augmented Reality*) yang dialami oleh tokoh Dita yang disebabkan oleh disorientasi realitas dari proyeksi *Augmented Reality* yang menyebabkan ketergantungan sehingga memicu perubahan sikap dan perilaku yang mengganggu relasinya dengan orang-orang di sekitarnya.

**Kata Kunci:** *augmented reality, kesadaran palsu, semiotik*

## 1. Pendahuluan

Film merupakan media massa yang digemari karena memiliki fungsi sebagai hiburan yang sejatinya memiliki makna. f dapat dikategorikan berdasarkan *genre* film yang dipilih, mulai dari dokumenter sampai dengan fiksi. Berdasarkan survey yang didapat dari website databoks.katadata.id, pada tahun 2022, sebanyak 70 persen responden paling suka menonton film untuk mengisi waktu luang (Dihni, 2022).

Perkembangan teknologi khususnya untuk menciptakan inovasi sering disebut sebagai media baru. Istilah media baru merujuk pada media yang bersifat interaktif, menggabungkan komunikasi dua arah, dan dapat diakses secara individual (Nugroho, 2020). Penemuan media baru untuk memenuhi kebutuhan komunikasi manusia juga berkembang dari yang awalnya suara, menjadi realitas virtual seperti *Augmented Reality (AR)*.

Penggunaan media baru juga meliputi jangkauan yang luas, mulai dari pencarian informasi belaka sampai dengan hubungan yang sangat emosional (Nia & Loisa, 2019) Ciri khusus dalam teknologi *Augmented Reality* adalah visual dunia nyata yang dihasilkan oleh rekayasa komputer ternyata memberikan dampak negatif dengan timbulnya Hegemoni teknologi yang menciptakan kesadaran palsu kepada penggunanya. Kesadaran palsu menurut Marx merupakan hal yang dianggap kesadaran realitas atau rasionalisme pikiran, nyatanya tidak rasional dalam realitas. Kesadaran ini bukan merupakan ketidakmampuan pikiran manusia untuk membedakan yang benar atau salah, tetapi kesadaran dipalsukan oleh mekanisme tertentu, sehingga manusia menyerap informasi yang salah dalam sebuah realitas (Rosida, 2014).

*Film Ketika Berhenti Di Sini* menceritakan Dita, tokoh utama film yang dipisahkan oleh maut dengan kekasihnya Ed karena peristiwa kecelakaan. Ed meninggalkan kacamata untuk Dita yang memiliki teknologi *Augmented Reality (AR)*. Teknologi tersebut yang membuat Dita memercayai bahwa proyeksi 3D tersebut bersifat nyata. Rumusan masalah dan tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah untuk menunjukkan bagaimana gambaran kesadaran palsu dalam media baru yang didapat dari analisis semiotik *film Ketika Berhenti Di Sini*. Terdapat dua penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan kajian semiotik penelitian ini, yaitu Konflik Budaya Dalam Konstruksi Kecantikan Wanita Indonesia (Analisis Semiotika Dan Marxist Iklan Pond's White Beauty Versi Gita Gutawa) (Sari, 2015) dan juga Analisis Semiotika dan Pesan Moral Pada Film Imperfect 2019 Karya Ernest Prakarsa (Diputra & Nuraeni, 2022). Manfaat penelitian terdiri dari manfaat akademis untuk membantu kajian penelitian semiotik serta manfaat praktis untuk menjadi acuan pembuatan strategi kampanye kesehatan mental pada pengguna media baru. Peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sander Peirce yang terdiri dari tanda, objek, dan interpretan untuk meneliti kesadaran palsu dalam media baru di film Ketika Berhenti Di Sini.

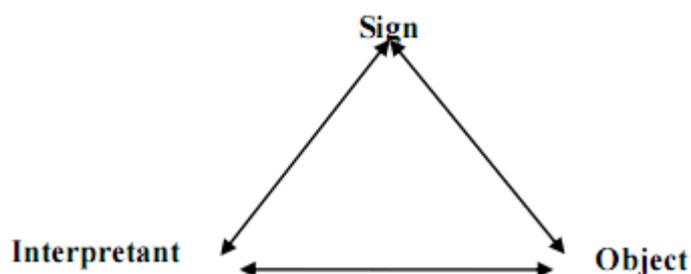
## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif yang analisisnya akan menggunakan potongan gambar dari cuplikan *scene* dari film Ketika Berhenti Di Sini. Potongan gambar tersebut akan diinterpretasikan maknanya lewat gestur, tutur kata, maupun perilaku yang ditunjukkan tokoh. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk melakukan identifikasi isu dari perspektif peneliti, dan

memahami makna dan interpretasi yang dilakukannya terhadap perilaku, peristiwa atau obyek (Cosmas, 2020).

Peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sander Pierce dengan *triangle meaning* terdiri atas tanda, objek, dan interpretan (Gambar.1). Proses ‘semiosis’ (Signifikasi) menurut Pierce merupakan suatu proses yang memadukan entitas (berupa representamen) dengan entitas lain yang disebut objek (Mudjiyanto & Nur, 2013).

**Gambar 1.** *Triangle Meaning* Charles Sander Pierce



Sumber: Mudjiyanto & Nur (2013)

Analisis semiotika Charles Sander Pierce menginterpretasikan makna dibalik setiap tanda yang ada di dalam data analisis. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode ini untuk menganalisis gestur, perilaku, emosi, serta suasana yang dapat menjadi sebuah objek tanda dalam film Ketika Berhenti Di Sini. Tanda itulah yang akan dianalisis artinya untuk mengetahui setiap detail perubahan yang mengacu pada gambaran kesadaran palsu dari tokoh Dita yang didapat dari hasil *screenshot* adegan. Subjek dari penelitian ini adalah film Ketika Berhenti Di Sini sedangkan objek penelitian adalah gambaran representasi hadirnya kesadaran palsu akibat penggunaan media baru (*Augmented Reality*). Peneliti juga menggunakan triangulasi metode dengan menambah wawancara dengan triangulator Nigar Pandrianto selaku Dosen Ilmu Komunikasi di Universitas Tarumanagara untuk menambah informasi.

### 3. Hasil Temuan dan Diskusi

Film Ketika Berhenti Di Sini rilis pada 28 Juli 2023 yang memiliki tema *sci-fi* dibalut dengan alur kisah romantic. Awal mula film Ketika Berhenti Di Sini menceritakan sosok Anindita Semesta atau yang akrab dipanggil Dita, freelancer desain grafis yang memiliki kekasih bernama Edison Kartasasmita atau Ed. Kisah asmara Dita dan Ed berjalan dengan baik sampai masalah yang memicu pertengkaran besar. Diujung perpisahan keduanya, Ed mengalami kecelakaan yang menyebabkan Ed meninggal dunia.

Ed meninggalkan sebuah hadiah kacamata ‘LOOK’ dengan teknologi *Augmented Reality* yang dapat memproyeksikan dirinya secara 3D untuk digunakan Dita sebagai penenang dirinya. Namun hal tersebut justru menjadi malapetaka bagi kondisi mental Dita dengan mempercayai bahwa realitas virtual tersebut nyata yang mempengaruhi hubungannya dengan pacar barunya Ifan dan juga sekitarnya (Vinta, 2023)

Peneliti ingin menganalisis lebih dalam mengenai gambaran kesadaran palsu yang disebabkan oleh kehadiran media baru (*Augmented Reality*) dalam setiap *scene* film *Ketika Berhenti Di Sini* (Gambar.2) dengan menggunakan semiotik Charles Sander Pierce dengan mengumpulkan gestur, dialog, gambaran suasana, dan segala

respon yang ditunjukkan dalam film sebagai tanda. Tanda dari *scene* tersebut dikategorikan berdasarkan perubahan sikap Dita yang lambat laun mengalami perubahan signifikan dan mengindikasikan mulai terbentuknya kesadaran palsu dalam diri Dita. Peneliti menemukan sebanyak 8 *scene* yang menunjukkan adanya gambaran kesadaran palsu dalam film tersebut.

**Gambar 2.** Film Ketika Berhenti Di Sini



Sumber: Netflix

**Tabel 1.** Hasil Analisis Gambar 2

Objek	Tanda	Interpretant
Adean saat Dita dan Ifan memilih makanan. Tanpa sadar, Dita berbicara dengan proyeksi Ed yang ikut merekomendasikan makanan kepadanya dengan mengatakan “Ed bisa diem nggak sih?”	Saat memilih makanan, Ifan dan Dita saling merekomendasikan menu yang disediakan. Namun, pandangan Dita hanya tertuju ke menu dan mendengar ke dua sisi yaitu Ifan dan proyeksi Ed. Ed dalam benak Dita, juga merekomendasikan beberapa makanan yang diminati lewat koneksi yang dimilikinya. Tanpa sengaja Dita berbicara kepada Ed karena bingung harus mendengar perkataan yang mana. Dari kalimat dita “Ed bisa diem nggak sih?” menimbulkan rasa bingung dan kecewa dari Ifan, pacar Dita	Dita yang sedari awal tidak terlalu mendengar perkataan Ifan dan lebih memilih fokus untuk mendengarkan rekomendasi proyeksi 3D Ed menunjukkan bahwa Dita lebih memilih realitas virtual dan mulai memasuki kesadaran palsu. Dita juga lebih memilih merespon kehadiran Ed dibanding dengan berbicara dengan Ifan yang merupakan pacarnya saat itu. Respon Ifan yang menunjukkan ekspresi bingung juga membuktikan bahwa Dita seperti memiliki dunia sendiri. Karena proyeksi <i>Augmented Reality</i> tersebut hanya bisa dilihat dan didengar oleh Dita sendiri.

Sumber: Hasil Analisis Peneliti

Kesadaran Palsu membuat individu mengalami disorientasi realitas dengan sulitnya membedakan mana realitas asli dan juga realitas palsu. Sisi adiktif dari penggunaan teknologi berbasis realitas palsu ini juga membuat individu lambat laun terdominasi oleh realitas yang diproyeksikan oleh teknologi tersebut Dalam *scene* diatas, terlihat jelas tanda yang diberikan Dita lewat ketidaksadarannya dalam merespon lawan bicaranya dikarenakan adanya perbedaan realitas. Dita menangkap

adanya Ed dalam realitasnya sedangkan Ifan tidak. Hasilnya adalah Ifan merasa bingung dengan perilaku Dita yang dalam benaknya berbicara sendiri tanpa adanya wujud individu lain.

**Gambar 3.** Film Ketika Berhenti Di Sini



Sumber: Netflix

**Tabel 2.** Hasil Analisis Gambar 3

Objek	Tanda	Interpretant
Adegan saat Dita berusaha untuk berbicara dengan proyeksi <i>Augmented Reality</i> Ed dengan mengatakan “berat buat aku, nggak ada kamu disini”	Gestur dan ekspresi yang dibuat oleh Dita saat berbicara dengan Ed seakan-akan Ed itu nyata dan hadir di depannya. Tangan Dita juga berusaha untuk mengelus pipi milik Ed padahal Ed hanya merupakan ilusi dari proyeksi 3D. Dita juga mengatakan “berat buat aku, nggak ada kamu disini.” Seakan- akan Dita sangat menginginkan Ed untuk benar-benar hadir di hadapannya.	Tangan Dita yang berusaha untuk menggapai Ed mengindikasikan terjadinya perubahan kesadaran dalam diri Dita. Ia berusaha memegang proyeksi <i>Augmented Reality</i> milik Ed dengan mengatakan bahwa berat untuknya apabila Ed tidak hadir didepanya. Ekspresi wajah sedih Dita juga menambah rasa tulus hatinya bahwa Ia sangat menginginkan Ed untuk hadir.

Sumber: Hasil Analisis Peneliti

Perasaan kosong yang ditunjukkan Dita dalam scene diatas mengindikasikan Ia sangat menginginkan kehadiran Ed bagaimanapun cara yang harus ditempuh. Gestur yang ditunjukkan Dita dengan berusaha untuk memegang proyeksi Ed juga mengindikasikan Dita telah tenggelam dalam imajinasinya sendiri bersama dengan proyeksi *Augmented Reality* milik Ed.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Nigar, Kesadaran Palsu juga dipicu oleh keyakinan individu akan realita yang dilihatnya. Hal ini didasari dari konsep *The Idols of the Cave* milik Franchis Bachon. Menurut Samuel Out Ishaya, *The idols of the cave* memberikan sugesti kepada pemikiran individu dan memberikan batasan lingkungannya seperti berada di dalam goa berdasarkan tradisi, budaya, dan opini termasuk edukasi, buku, atau sosok yang diyakini oleh individu tersebut. Realitas dari individu tersebut terfilter dengan impresi dari bias dan pola yang diyakini dibanding dari realitas aslinya. (Ishaya, 2023).

**Gambar 4.** Film Ketika Berhenti Di Sini



Sumber: Netflix

**Tabel 3.** Hasil Analisis Gambar 4

Objek	Tanda	Interpretant
Adegan saat Dita berusaha untuk meyakinkan Bang Izal bahwa proyeksi <i>Augmented Reality</i> Ed itu nyata dengan kalimat “Ed, bisa berinteraksi kayak yang kita kenal”	Dita terpancing emosi dengan mengatakan “lo gila ya?” saat Bang Izal mengatakan bahwa “Ed sebaiknya hilang dit”. Dalam <i>scene</i> tersebut juga diperlihatkan Dita yang berusaha untuk meyakinkan sekitarnya bahwa Ed itu nyata dengan kalimat “Ed, bisa berinteraksi kayak yang kita kenal”	Emosi Dita sebagai respon saat program Ed akan dihapus merupakan suatu tanda bahwa Dita telah memiliki adiksi terhadap realitas palsu tersebut. Juga mengindikasikan Dita menganggap realitas itu penting untuknya. Ditambah dengan Dita berusaha meyakinkan sekitarnya bahwa Ed itu nyata dibenaknya, Dita berusaha untuk memberi gambaran realitas yang ada di benaknya ke sekitarnya.

Sumber: Hasil Analisis Peneliti

Dari *scene* yang telah dianalisis, kesadaran palsu dipicu oleh realitas palsu yang dihadirkan oleh media baru. Sherly Turkle dalam Lubis yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi menciptakan realitas virtual untuk memberikan gambaran kehidupan yang lebih nyata dibandingkan kehidupan nyata itu sendiri. Teknologi juga mengubah cara berpikir manusia akan lingkungannya, serta membuat sesuatu yang bersifat fantasi menjadi nyata. (Tuela & Susilo, 2017).

Pendapat ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan triangultor dimana Bapak Nigar menyatakan bahwa realitas palsu akan mendorong munculnya disorientasi realitas. Menurut Wowo dan Pracoyo, indikasi disorientasi realitas adalah munculnya halusinasi, dimensia, kebingungan, tidak kenal dirinya, salah mengenal orang lain, tempat dan waktu seperti gangguan waham (Kamarina & Rahmawati, 2023). Disorientasi realitas juga menyebabkan individu memiliki keyakinan pribadi bahwa apa yang dilihatnya itu merupakan hal yang nyata, sedangkan sekitarnya tidak akan sependapat dengannya. Hal ini tentunya akan memicu perpecahan seperti yang ada di dalam Gambar 3. Perbedaan pandangan realitas karena Dita telah memiliki keyakinan sendiri dibawah kesadaran palsu membuatnya bersikap defensif terhadap segala

sesuatu yang dapat menghalangi realitas yang diinginkannya. Contohnya adalah ketika Bang Izal berupaya menyadarkan Dita bahwa realitas yang dilihatnya sudah tidak benar dan memberikan efek terhadap kesehatan mentalnya.

Selain itu, disorientasi realitas dari hadirnya realitas palsu juga menyebabkan ketidakmampuan individu dalam berpikir kritis dimana pada umumnya sebagai manusia yang memiliki akal, dalam mengambil keputusan, menerima informasi, atau bahkan bertindak diperlukan pikiran kritis untuk mempertimbangkan baik dan buruknya dampak dari tindakan yang akan dilakukan. Hal ini tercermin dari perilaku Dita yang telah merasa nyaman dengan realitas buatan dari *Augmented Reality* yang membuat dirinya tidak bisa lepas dari realitas tersebut. Dari interpretasi ini, terlihat jelas Dita telah berada dibawah pengaruh kesadaran palsu. Terlihat respon setelahnya dari Gambar 3 dimana Dita lebih berusaha untuk meyakinkan sekitarnya bahwa realitas yang dilihatnya itu nyata dibanding untuk berpikir kritis terkait dengan perbuatannya yang dapat dikategorikan berbeda dari orang pada umumnya karena pada pengelihatannya terdapat perbedaan objek yaitu adanya realitas buatan dari *Augmented Reality*.

Dari disorientasi realitas tersebut, menyebabkan perubahan perilaku dari Dita yang mulai mengabaikan sekitarnya, memiliki dunia sendiri dengan realitas virtual, serta berusaha meyakinkan sekitarnya untuk memvalidasi realitas yang diyakininya, seperti filosofi *the idols of the cave*. Dimana pemikiran individu terbatas seperti di dalam goa. Individu akan membatasi seluruh pemikiran, pendapat, dan ideologi lain yang dianggap berusaha mengubah keyakinan yang ada di dalam pikirannya.

Oleh karena itu, dunia teknologi khususnya dalam perkembangan *gadget* dan hadirnya media sosial serta dunia virtual memicu adiksi penggunaannya untuk memiliki dunia baru yang bersifat tiruan. Inovasi yang hadir di dalamnya memicu hadirnya realitas palsu yang lebih diinginkan oleh penggunaannya berdasarkan algoritma dari *gadget* dan dunia maya tersebut. Dari realitas palsu dapat memicu hadirnya kesadaran palsu dalam individu apabila adiksi yang ditunjukkan sudah berlebihan dan mampu berujung pada kesesatan apabila individu tidak bisa berpikir kritis untuk mengolah informasi yang didapat dan memilah realitas asli dan palsu yang dilihatnya. Seperti yang kita lihat dari perubahan perilaku Dita yang semakin menutup dirinya dari realitas asli dan lebih memilih untuk tinggal dalam kepalsuan teknologi dibawah pengaruh kesadaran palsu. Tentunya hal ini akan memberikan efek kepada diri sendiri yaitu hilangnya akal sehat dan juga penurunan kesehatan mental serta kepada individu di sekitarnya yaitu rusaknya hubungan antar individu akibat perbedaan realitas.

#### 4. Simpulan

Gambaran adanya kesadaran palsu ditandai oleh perubahan pola pikir dan perilaku Dita yang direpresentasikan dalam *scene* film Ketika Berhenti Di Sini. Dalam perkembangannya, teknologi menyajikan kemajuan yang mendukung adanya konektivitas virtual yang berbasis realitas buatan yang disesuaikan dengan kesukaan penggunaannya yang pada akhirnya membentuk realitas palsu. Realitas palsu dari teknologi tersebut membangun ilusi pada pikiran penggunaannya dan menstimulasi pikiran individu unuk meyakini bahwa realitas yang ada di depannya adalah realitas asli meskipun bagi secara empiris dan faktanya, hal tersebut adalah sebuah ilusi/realitas palsu.

Pernyataan Bapak Nigar (triangulator dalam penelitian ini) juga menambahkan bahwa realitas palsu dapat memicu disorientasi realitas pada karakter Dita yang

membuat Dita lambat laun tidak bisa berpikir kritis untuk menyaring informasi yang dia dapatkan mulai dari gestur kecil yaitu ketidaksengajaan dalam berbicara dengan lawan bicara aslinya sampai pada tindakan tidak normal yaitu menganggap proyeksi Ed benar-benar nyata. Ditambah dengan pemikiran Francis Bacon, *The Idols of Cave* dimana individu hanya mempercayai pemikiran, tradisi, budaya, dan membatasi informasi diluar yang diyakininya.

Dita dalam film ini juga menutup pendapat orang di sekitarnya yang berusaha untuk memberi saran kepadanya dan lebih memilih untuk berpegang teguh akan keyakinan dari apa yang dia lihat dan rasakan saat itu. Oleh karena itu, Film Ketika Di Sini memberikan gambaran dan dapat menjadi representasi adanya kesadaran palsu dalam media baru (*Augmented Reality*). Peneliti merekomendasikan penelitian ini digunakan sebagai acuan untuk membentuk kampanye sosial mengenai pentingnya menjaga kesehatan mental bagi pengguna teknologi berbasis realitas virtual untuk membangun *awareness* masyarakat.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, dan seluruh pihak yang telah mendukung penelitian ini.

## 6. Daftar Pustaka

- Cosmas, H. G. (2020). Ragam Metode Kualitatif Komunikasi. In D. Restiani (Ed.), *CV Jejak* (1st ed., Vol. 1). IKAPI. [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=7RwREAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=metode+penelitian&ots=WtP\\_NaM0Em&sig=fE48hrLHjek7jjs1n-8SRjBu6HA](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=7RwREAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=metode+penelitian&ots=WtP_NaM0Em&sig=fE48hrLHjek7jjs1n-8SRjBu6HA)
- Dihni, V. (2022, August 30). *isi-waktu-senggang-ini-kegiatan-yang-disukai-orang-indonesia*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/30/isi-waktu-senggang-ini-kegiatan-yang-disukai-orang-indonesia>
- Diputra, R., & Nuraeni, Y. (2022). Analisis Semiotika dan Pesan Moral Pada Film Imperfect 2019 Karya Ernest Prakarsa. *JURNAL PURNAMA BERAZAM*, 3(2), 111–125. <https://doi.org/10.51742/ILKOM.V3I2.199>
- Ishaya, S. O. (2023). The Market Place and Its Idols: Evaluation of a Philosopher's Reflections on Nigeria. *Sapientia Journal of Philosophy*, 18. [www.sapientiajournaluniuyo.com](http://www.sapientiajournaluniuyo.com)
- Kamarina, A. N., & Rahmawati, A. N. (2023). Studi Kasus Implementasi Terapi Orientasi Realita (TOR) Pada Pasien Waham. *Penelitian Perawat Profesional*, 5. <http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP>
- Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013). Semiotics In Research Method of Communication. *Jurnal Pekommas*, 16(1), 73–82. <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/pekommas/article/view/1160108>
- Nia, L., & Loisa, R. (2019). Pengaruh Penggunaan New Media Terhadap Pemenuhan Kebutuhan (Studi Tentang Media Sosial Facebook Dalam Pemenuhan Informasi di Kalangan Ibu Rumah Tangga). *Prologia*, 3(2), 489–497. <https://doi.org/10.24912/PR.V3I2.6393>
- Nugroho, C. (2020). *Cyber Society: Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi* (1st ed.). KENCAN A.

[https://books.google.co.id/books?id=OR0REAAAQBAJ&dq=+media+baru&lr=&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.co.id/books?id=OR0REAAAQBAJ&dq=+media+baru&lr=&source=gbs_navlinks_s)

- Rosida, I. (2014). *Hasrat Komoditas di Ruang Urban Jakarta : Sebuah Kajian Budaya: Vol. XX*.
- Sari, W. P. (2015). Konflik Budaya Dalam Konstruksi Kecantikan Wanita Indonesia (Analisis Semiotika Dan Marxist Iklan Pond's White Beauty Versi Gita Gutawa). *Jurnal Komunikasi*, 7(2), 198–206. <https://doi.org/10.24912/JK.V7I2.18>
- Tuela, M., & Susilo, D. (2017). Hyperreality: Pemaknaan dalam Penggunaan Game Pokemon Go. *Kajian Media*, 1(Vol. 1 No. 1 (2017): June 2017), 3–4. <https://doi.org/https://doi.org/10.25139/jkm.v1i1.155>
- Vinta. (2023, August 4). Sinopsis Film Indonesia: “Ketika Berhenti di Sini.” *Pusat Pemberitaan*.