

Humanitaria: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

ISSN : 2962-2948

E-ISSN : 2962-293X

DOI : doi.org/10.14421/hum.v2i1.2869

Vol. 2 No. 1, Juli 2023

<https://ejournal.uin-suka.ac.id/isoshum/humanitaria>

***Analisis Dampak Emosional dan Psikologis yang Terbawa
dalam Film Hello Ghost***

***(Studi Deskriptif Kualitatif pada mahasiswa Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga)***

Dwi Utami, Safira Karimah Aulia, Lilis Ernawati

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

safirakarimahh@gmail.com, dwisetiautami89@gmail.com, lilisernawaty178@gmail.com

Abstract

This research analyzes the emotional and psychological impact experienced by the audience after watching the film Hello Ghost. The movie was released in Indonesia in 2023. Hello Ghost tells the story of Kresna, a young man who wants to commit suicide. However, Kresna fails to kill himself and is instead followed by four ghosts with different characters. The ghosts will not leave unless Kresna grants their wishes. The purpose of this article is to develop readers' knowledge and understanding of the psychological impact experienced by the public on the effects of mass communication in the movie hello ghost. Qualitative research methods were used in this study by collecting information through surveys, questionnaires, and interviews to the target audience of Halo Hantu based on the movie. According to the results obtained from respondents, there are 10 out of 33 people who like this Hello Ghost movie, people who like this Hello Ghost movie, where the majority of the audience are fans of the horror and comedy genres. These two genres have their own elements, both in presenting the work. Therefore, psychological effects work by moving or stimulating the emotions experienced by the audience, and this paper aims to observe the emotional and psychological effects for those who watch this movie.

Keywords: Movie, Women, Ghost, Family, Psychological.

Abstrak

Penelitian ini menganalisis dampak emosional dan psikologis yang dialami penonton setelah menonton film Hello Ghost. Film ini telah dirilis di Indonesia pada tahun 2023. Film Hello Ghost bercerita tentang Kresna, seorang pemuda

yang ingin bunuh diri. Namun, Kresna gagal bunuh diri dan malah diikuti oleh empat hantu dengan karakter yang berbeda-beda. Hantu-hantu tersebut tidak akan pergi kecuali Kresna mengabulkan keinginan mereka. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman pembaca mengenai dampak psikologis yang dialami masyarakat terhadap efek komunikasi massa dalam film halo hantu. Metode penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan mengumpulkan informasi melalui survei, kuesioner, dan wawancara kepada target audiens film Halo Hantu berdasarkan. Menurut hasil yang didapat dari responden, terdapat 10 dari 33 orang yang menyukai film Hello Ghost ini, orang-orang yang menyukai film Hello Ghost ini, dimana mayoritas penontonnya adalah penggemar genre horor dan komedi. Kedua genre ini memiliki unsur tersendiri, baik dalam menyajikan karya. Oleh karena itu, efek psikologis bekerja dengan cara menggerakkan atau menstimulasi emosi yang dialami oleh penonton, dan tulisan ini bertujuan untuk mengamati efek emosional dan psikologis bagi yang menonton film ini.

Kata Kunci: Film, Perempuan, Hantu, Keluarga, Psikologis.

PENDAHULUAN

Film memiliki nilai seni tersendiri karena merupakan karya para profesional kreatif yang ahli dibidangnya. Film merupakan salah satu media komunikasi massayang banyak di gunakan untuk hiburan (Cokroaminoto, 2018, hal.3).¹

Film masuk kedalam komunikasi massa . Komunikasi massa dapat di definisikan sebagai proses komunikasi yang berlangsung dimana pesannya dikirim dari sumber yang melembaga kepada khalayak yang sifatnya massal melalui alat-alat yang bersifat mekanis seperti radio, televisi, surat kabar, dll.²

¹ Magda Hasugian and Ratu Wardarita, "Analisis Kajian Psikologi Pada Film Tanah Surga Katanya," n.d.

² Astari Clara Sari et al., "Komunikasi Dan Media Sosial," n.d.

Film merupakan bagian penting dari sistem yang digunakan oleh para individu dan kelompok untuk mengirim dan menerima pesan (send and receive messages).³

Menurut Krissandy (2014), ada dua faktor yang membantu kita memahami sebuah film. Di dalam nya terdapat unsur naratif dan sinematik yang saling mendukung dalam pembuatan filmnya. Unsur - unsur tersebut saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan selama proses pembuatan film.

Cakupan komunikasi massa sangat luas dan dapat mencapai jumlah penonton, pendengar, atau pembaca yang besar. Tujuan dari komunikasi massa sendiri adalah menyampaikan pesan kepada khalayak yang luas dengan tujuan menginformasikan, mengedukasi, menghibur, atau mempengaruhi opini dan perilaku mereka. beberapa karakteristik yang penting dari komunikasi massa:

1. Skala Besar: Komunikasi massa melibatkan penyampaian pesan kepada audiens yang jumlahnya besar atau bahkan mencakup masyarakat secara keseluruhan. Media massa memungkinkan pesan untuk diakses oleh banyak orang pada saat yang bersamaan.
2. One-to-Many: Komunikasi massa adalah model komunikasi satu arah, di mana pesan disampaikan oleh pihak pengirim kepada khalayak yang pasif. Interaksi langsung antara pengirim dan penerima pesan biasanya tidak ada dalam komunikasi massa tradisional.
3. Tidak Personal: Pesan dalam komunikasi massa tidak ditujukan secara spesifik kepada individu tertentu, melainkan kepada audiens yang lebih

³ Ellysa Fitriani, Agus Darmuki, and Joko Setiyono, "Analisis Psikologi Tokoh Utama Pada Film Bumi Manusia Karya Pramodya Ananta Toer Dan Relevansinya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sma," n.d.

luas. Pesan tersebut diharapkan relevan dan menarik bagi sebanyak mungkin anggota khalayak.

4. Media sebagai Saluran: Komunikasi massa menggunakan media massa sebagai saluran untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Media massa dapat berupa cetak, audio, visual, atau digital.
5. Pengaruh dan Efek: Komunikasi massa memiliki potensi untuk mempengaruhi opini, sikap, dan perilaku khalayak. Pesan yang disampaikan melalui komunikasi massa dapat membentuk persepsi dan memengaruhi tindakan individu atau masyarakat secara keseluruhan.

Kaitan psikologi emosi dengan dunia seni juga kerap diteliti. Gaver dan Mandler (1987) membuat analisis kontruksi antara reaksi emosional dengan musik. Dalam penelitian dengan setting laboratorium, DeNora (1997) menunjukkan bahwa musik mampu menjadi sarana peningkatan kualitas diri secara kognitif, emosi, dan fisik. Prosa dan puisi juga ditujukan untuk memotret, mendeskripsikan, dan menganalisis emosi individu (Strongman, 2003). Gross dan Levenson (1995) menunjukkan bahwa film memunculkan marah, kesenangan, kegembiraan, jijik, sedih, terkejut, dan takut, serta secara relatif juga mampu memunculkan kondisi netral. Oatley (1999) menunjukkan bahwa psikolog menggunakan film komersial dalam setting laboratorium untuk memancing respon emosional pasiennya.⁴

Komunikasi massa memiliki peran yang penting dalam menyebarkan informasi, mempromosikan produk dan layanan, membentuk opini publik,

⁴ Ananda Sevma Ardyaksa and Thomas Dicky Hastjarjo, "Pengaruh Film Alternatif Terhadap Emosi," *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)* 2, no. 1 (January 2, 2018): 1, <https://doi.org/10.22146/gamajop.31863>.

mengedukasi masyarakat, serta memberikan hiburan. Namun, penting untuk diingat bahwa media massa juga memiliki kekuatan dan tanggung jawab yang besar dalam memastikan keakuratan, keberagaman, dan keseimbangan informasi yang disampaikan kepada khalayak.

Istilah film pada mulanya mengacu pada suatu media sejenis plastic yang dilapisi dengan zat peka cahaya. Media peka cahaya ini sering disebut selluloid. Dalam bidang fotografi film ini menjadi media yang dominan digunakan untuk menyimpan pantulan cahaya yang tertangkap lensa. Pada generasi berikutnya fotografi bergeser pada penggunaan media digital elektronik sebagai penyimpan gambar. Dalam bidang sinematografi perihal media penyimpan ini telah mengalami perkembangan yang pesat. Berturut-turut dikenal media penyimpan selluloid (film), pita analog, dan yang terakhir media digital (pita, cakram, memori chip). Bertolak dari pengertian ini maka film pada awalnya adalah karya sinematografi yang memanfaatkan media selluloid sebagai penyimpannya. Sejalan dengan media penyimpan dalam bidang sinematografi, maka pengertian film telah bergeser. Sebuah film cerita dapat diproduksi tanpa menggunakan selluloid (media film). Bahkan saat ini sudah semakin sedikit film yang menggunakan media selluloid pada tahap pengambilan gambar. Pada tahap pasca produksi gambar yang telah diedit dari media analog maupun digital dapat disimpan pada media yang fleksibel. Hasil akhir karya sinematografi dapat disimpan pada media selluloid, analog maupun digital. Perkembangan teknologi media penyimpan ini telah mengubah pengertian film dari istilah yang mengacu pada bahan ke istilah yang mengacu pada bentuk karya seni audio-visual. Singkatnya film kini diartikan sebagai suatu genre

(cabang) seni yang menggunakan audio (suara) dan visual (gambar) sebagai medianya.

Keith R. Stamm & Jhon E. Bowes mengatakan efek komunikasi massa dapat diartikan sebagai perubahan perilaku insan setelah diterpa pesan media massa. Jenis efek komunikasi massa dibedakan menjadi 2 yaitu:

1. Efek Utama: Efek utama yang terdiri atas terpaan, perhatian, serta pemahaman, sangat terkait.menggunakan :
 - a. Media massa dan pesan yang disampaikan
 - b. Terpaan media massa yg mengenai audiences
 - c. ketika menyampaikan program acara yang disiarkan televisive.
2. Efek Sekunder

Efek sekunder yang terdiri atas perubahan tingkat ognitif, dan perubahan sikap bisa dijelaskan bahwa :

- a. efek ini lebih mendeskripsikan empiris kongkret yang terjadi pada masyarakat
- b. Uses and gratification merupakan salah satu bentuk efek sekunder terkait dengan pengukuran taraf kegunaan dan kepuasan audience dalam memanfaatkan media massa
- c. fokus utama efek ini adalah tak hanya bagaimana media memengaruhi audience, namun bagaimana audience mereaksi pesan- pesan media.

Terkait atau sejalan menggunakan jenis pengaruh komunikasi massa diatas, Steven M. Chaffe membagi efek kehadiran media massa menjadi lima, yaitu :

1. Efek Ekonomi

Yakni terkait dengan pertumbuhan berbagai perjuangan produksi, distribusi, dan konsumsi jasa media. misalnya kehadiran radio membuka lapangan kerja mirip penyiar, lalu peluang jasa periklanan, sampai penyediaan sarana promosi lagu (kesempataan bagi para penyayi).

2. Efek Sosial

Yakni terkait dengna perubahan pada struktur atau interaksi sosial sebagai akibat dari kehadiran media massa. model kehadiran koran masuk desa (KMD), memudahkan pada mengakses informasi lewat berbagai program hiburan serta yang bernuansa informasi.

3. Efek Penjadwalan kegiatan Sehari-hari. Pada hal ini mengonsumsi media sebagai salah satu kewajiban yang diagendakan oleh audience.

4. Efek Hilangnya Perasaan tak Nyaman. Contoh mendengarkan lagu-lagu do radio atau menonton konser secara live pada televise bisa mengusir perasaan jenuh.

5. Efek Menumbuhkan Perasaan eksklusif

Model kecenderungan seseorang dalam menentukan/mengonsumsi majalah (misalnya ibu-ibu lebih senang membaca majalah Kartini, Nova dan Ayahbunda, sementara anak-anak muda lebih senang membaca majalah beraliran remaja semisal Majalah Hai.

Dilihat dari ranah (domain) kemampuan manusia, maka media massa memiliki juga efek atau dampak yang dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu :

1. Efek kognitif, munculnya akibat yg timbul pda diri komunikan yg sifatnya informative bagi dirinya.
2. Efek afektif, sifatnya lebih tinggi dari pada kognitif, melibatkan perasaan komunikan terhadap sesuatu peristiwa yang disampaikan melalui media massa.
3. Efek behavioral/perilaku yg merupakan dampak yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk perilaku, atau tindakan atau kegiatan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian ini akan memeriksa pengalaman emosional dan psikologis individu yang menonton film "Hello Ghost" melalui wawancara dan observasi. Metode kualitatif berkembang mengikuti suatu dalil sebagai proses yang tidak pernah berhenti (unfinished process). Ia berkembang dari proses pencarian dan penangkapan makna yang diberikan oleh suatu realitas dan fenomena sosial.⁵

Langkah – Langkah yang akan peneliti ambil adalah :

1. Identifikasi Kasus: Menentukan bahwa film "Hello Ghost" akan menjadi objek penelitian dalam studi kasus ini.
2. Pengumpulan Data:

⁵ Gumilar Rusliwa Somantri, "Memahami Metode Kualitatif," *Makara Human Behavior Studies in Asia* 9, no. 2 (December 1, 2005): 57, <https://doi.org/10.7454/mssh.v9i2.122>.

- a. Analisis Film, Melakukan analisis mendalam terhadap film "Hello Ghost", mencakup aspek-aspek seperti plot, karakter, tema, pengaruh budaya, dan pesan yang ingin disampaikan.
- b. Observasi, Menonton film "Hello Ghost" secara berulang-ulang dengan tujuan mencatat pengamatan dan mengidentifikasi elemen-elemen yang relevan dengan penelitian.
- c. Dokumentasi, Mengumpulkan data berupa kutipan dialog, cuplikan gambar, atau cuplikan adegan yang menjadi bukti untuk analisis lebih lanjut.
- d. Analisis Data dan Analisis Konten, Menganalisis konten film "Hello Ghost" dengan fokus pada tema-tema yang diangkat, karakter utama, perkembangan plot, dan sudut pandang yang dihadirkan.
- e. Analisis Naratif, Menganalisis struktur naratif film, termasuk penggunaan teknik sinematografi, pemilihan soundtrack, dan pengaruhnya terhadap pengalaman penonton.
- f. Analisis Budaya, Menganalisis aspek budaya yang terkait dengan film, seperti nilai-nilai budaya Korea Selatan yang tercermin dalam cerita dan karakter.
- g. Interpretasi dan Kesimpulan: Membuat interpretasi data yang telah dianalisis untuk memahami pesan yang ingin disampaikan oleh film "Hello Ghost" dan dampaknya terhadap penonton. Kesimpulan yang diperoleh akan berdasarkan analisis yang mendalam terhadap film.

Metode penelitian studi kasus ini memberikan keleluasaan bagi penulis untuk menganalisis berbagai aspek yang terkait dengan film "Hello Ghost". Pendekatan kualitatif dalam metode ini memungkinkan penulis untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam dan mendetail tentang film tersebut, serta memberikan sudut pandang yang berbeda dalam mengeksplorasi pesan dan makna yang ingin disampaikan kepada penonton

1. Desain Penelitian, Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis konten dan wawancara.
2. Populasi dan Sampel, Populasi meliputi individu yang telah menonton film "Hello Ghost" dalam rentang waktu tertentu. Sedangkan pengambilan sampel bertujuan (purposive sampling) akan digunakan untuk memilih partisipan yang memiliki berbagai latar belakang, usia, jenis kelamin, dan pengalaman.
3. Wawancara, Menerapkan wawancara semi-terstruktur untuk menggali pengalaman emosional dan psikologis partisipan terkait film "Hello Ghost". Pertanyaan dapat mencakup topik seperti perasaan saat menonton film, aspek yang mempengaruhi emosi dan pikiran mereka, perubahan suasana hati, dan refleksi setelah menonton.
4. Lembar Observasi, Menggunakan lembar observasi untuk mencatat respons emosional dan psikologis yang diamati selama penonton film. Contoh variabel yang dapat dicatat adalah ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan reaksi verbal.

5. Uji Keabsahan Data instrumen wawancara dan lembar observasi dapat dijamin melalui review oleh pakar atau ahli dalam bidang psikologi dan studi film. Pastikan pertanyaan wawancara mencakup aspek emosional dan psikologis yang relevan.
6. Analisis Data, Mentranskripsikan wawancara dan catatan observasi ke dalam teks yang dapat dianalisis.
7. Analisis Konten, Melakukan analisis konten terhadap data wawancara dan catatan observasi untuk mengidentifikasi tema, pola, dan perubahan emosional serta psikologis yang muncul dalam film "Hello Ghost".
8. Kategorisasi, Mengelompokkan temuan-temuan yang relevan ke dalam kategori-kategori yang sesuai untuk memudahkan analisis.
9. Interpretasi, Menginterpretasikan temuan dan menghubungkannya dengan teori-teori psikologi yang relevan untuk memahami dampak emosional dan psikologis film pada penonton.

KAJIAN TEORI

Dalam kajian teori ini, kita akan menganalisis dampak emosional dan psikologis yang mungkin timbul dari pengalaman menonton film ini, dengan menggunakan beberapa teori yang relevan.

1. Teori Identifikasi:

Teori identifikasi, yang dikemukakan oleh Sigmund Freud, menyatakan bahwa penonton dapat mengidentifikasi diri mereka dengan

karakter yang ada dalam film. Dalam "Hello Ghost", karakter utama mengalami kesulitan emosional yang mendalam. Penonton yang mengalami kesulitan serupa dalam kehidupan nyata mungkin dapat mengidentifikasi diri mereka dengan karakter tersebut, yang dapat memunculkan empati dan kekaguman. Hal ini dapat memberikan pengalaman emosional yang kuat dan mendalam.

2. Teori Pengaruh Sosial:

Teori pengaruh sosial, yang dikembangkan oleh Stanley Milgram dan Solomon Asch, menunjukkan bahwa penonton dapat dipengaruhi oleh norma sosial dan perilaku yang ditampilkan dalam film. Dalam "Hello Ghost", karakter utama mengalami perjalanan emosional yang menggugah dan berusaha mencari makna hidupnya. Penonton dapat terinspirasi oleh perjuangan karakter ini dan mempertimbangkan tantangan serupa dalam kehidupan mereka sendiri. Film ini juga menyoroti pentingnya hubungan sosial dan dukungan, yang dapat mempengaruhi penonton dalam meningkatkan kualitas kehidupan mereka.

3. Teori Psikologi Kognitif:

Teori psikologi kognitif, seperti yang diusulkan oleh Albert Bandura, menunjukkan bahwa penonton dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan perubahan sikap melalui pengalaman menonton film. Dalam "Hello Ghost", penonton dapat menyaksikan perjalanan emosional karakter utama yang melibatkan perubahan sikap dan pemahaman diri. Penonton dapat memperoleh wawasan tentang aspek-aspek psikologis

seperti depresi, kecemasan, dan pertumbuhan pribadi melalui pengalaman menonton film ini.

4. Teori Terapi Drama:

Teori terapi drama, yang dikembangkan oleh Alfred Adler, menyatakan bahwa pengalaman emosional yang dihasilkan oleh drama atau film dapat membantu individu menghadapi konflik internal mereka dan mempromosikan pertumbuhan pribadi.

Dalam "Hello Ghost", karakter utama mengalami konflik emosional yang mendalam dan berusaha mencari solusi untuk masalahnya. Penonton dapat mengalami transformasi emosional dan psikologis serupa melalui pengalaman menonton film ini, yang dapat mendorong mereka untuk mencari jalan keluar.

PEMBAHASAN

1. Film Hello Ghost

"Hello Ghost" adalah film Indonesia yang dirilis pada tahun 2023. Film ini mengisahkan tentang seorang pria bernama Kresna (diperankan oleh Onadio Leonardo) yang mengalami depresi dan kesepian yang mendalam dalam hidupnya. Kresna berjuang untuk bertahan hidup setelah kehilangan pekerjaannya, putus dengan pacarnya, dan merasa terisolasi dari keluarganya. Di ambang keputusasaan, dia memutuskan untuk mengakhiri hidupnya dengan melompat dari atap gedung. Namun, pada saat itulah sesuatu yang luar biasa terjadi.

Ketika kresna berdiri di atas atap gedung, tiba-tiba dia melihat sosok misterius yang mengaku sebagai hantu. Hantu itu mengungkapkan bahwa dia adalah roh gentayangan yang sudah lama meninggal dunia, dan dia memiliki misi khusus untuk menemukan orang yang akan menggantikannya dalam dunia hantu. Setelah berdiskusi dengan hantu tersebut, Sang-man setuju untuk membantu hantu tersebut menyelesaikan tugasnya agar dia dapat bebas. Namun, tugas ini tidak semudah yang diharapkan. kresna menyadari bahwa hantu tersebut menghantui orang-orang yang memiliki masalah serius dalam hidup mereka dan tidak memiliki alasan untuk terus hidup. Kresna kemudian menjadi tuan rumah bagi empat hantu lainnya yang memiliki cerita hidup yang tragis dan memilukan. Bersama-sama, mereka mencoba menyelesaikan masalah hidup para hantu dan menolong orang-orang tersebut agar mereka bisa menemukan kebahagiaan. Saat kresna berinteraksi dengan para hantu, dia mulai belajar tentang arti hidup dan bagaimana mengatasi masalahnya sendiri. Melalui perjalanan ini, kresna menyadari bahwa setiap orang memiliki perjuangan sendiri dalam hidup dan bahwa mereka tidak sendirian dalam kesulitan mereka.

"Hello Ghost" adalah cerita yang menggugah emosi yang menggabungkan elemen komedi dan drama dengan sangat baik. Film ini mengajarkan tentang pentingnya empati, pengertian, dan pentingnya membantu orang lain dalam kesulitan mereka. Dengan alur cerita yang menarik dan akting yang kuat, film ini berhasil menyampaikan pesan yang mendalam tentang harapan, persahabatan, dan makna hidup.

2. Efek Emosional

- a. Adanya Empati melalui perjalanan kresna yang mengalami kesepian dan keputusasaan, penonton dapat merasakan empati yang kuat terhadap karakter tersebut. Mereka bisa merasakan kehilangan dan kebingungan yang dirasakan kresna, yang dapat memicu respons emosional yang mendalam.
- b. Munculnya perasaan sedih dalam Film ini mengangkat tema yang mengharukan dan menghadirkan situasi yang menyedihkan. Penonton mungkin merasa sedih dan tersentuh oleh perjuangan kresna dan para hantu dalam menghadapi masalah hidup mereka. Hal ini dapat memicu tanggapan emosional yang melibatkan kesedihan dan belas kasihan.

3. Efek Psikologis

- a. Refleksi Pribadi: Cerita dalam film ini dapat memicu penonton untuk merenungkan tentang kehidupan mereka sendiri. Mereka dapat merenungkan tentang kehidupan mereka, masalah yang mereka hadapi, dan bagaimana mereka bersikap terhadap orang lain. Hal ini dapat memicu proses introspeksi dan refleksi diri yang dapat memiliki dampak positif pada pertumbuhan pribadi.
- b. Penghargaan atas Hubungan: Melalui interaksi kresna dengan para hantu, film ini menyoroti pentingnya hubungan manusia dan saling membantu. Penonton dapat mengembangkan penghargaan yang lebih besar terhadap hubungan yang mereka miliki dengan orang-orang di sekitar mereka. Ini dapat memicu keinginan untuk memperkuat

- hubungan dan memberikan dukungan lebih dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Pengurangan Stigma Gangguan Mental: Film ini membahas secara terbuka tentang masalah kesehatan mental dan perjuangan kresna dalam menghadapinya. Dengan melihat penggambaran yang manusiawi dan empatik terhadap masalah ini, penonton dapat mengurangi stigma terkait dengan gangguan mental dan meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya mencari bantuan dan dukungan.
 - d. Peningkatan Kesadaran Emosional: Melalui perjalanan karakter kresna, penonton dapat meningkatkan kesadaran mereka tentang emosi dan cara menghadapinya. Mereka dapat belajar bagaimana mengelola emosi negatif, mengembangkan empati yang lebih besar, dan meningkatkan keterampilan komunikasi yang empatik.

Film "Hello Ghost" dapat memberikan dampak yang kuat pada penonton melalui pengalaman emosional dan psikologis yang terkait dengan ceritanya. Ini dapat memicu refleksi pribadi, mengubah sikap terhadap masalah kesehatan mental, meningkatkan kesadaran emosional, dan memperkuat hubungan antarmanusia.

Tabel. 1 Hasil Wawancara

<i>Film Hello Ghost</i>	<i>Jumlah</i>
Suka sekali	20 orang
Biasa saja	10 orang
Tidak suka	3 orang

Terdapat 20 mahasiswa yang menyukai film ini mereka beranggapan karena sang pembuat film dapat menghadirkan unsur komedi dan horror menjadi satu film hal tersebut dianggap inspiratif karena dua unsur tersebut bisa dibilang bertolak belakang. Dimana di film tersebut dihadirkan scene yang menampilkan ketegangan dan juga sebuah komedi sehingga membuat perasaan penonton campur aduk.

SIMPULAN

Film "Hello Ghost" ini secara signifikan dapat memengaruhi emosi, perilaku, dan kebiasaan penontonnya. Dampak emosional terjadi ketika momen-momen dramatis, menegangkan, atau mengharukan dalam sebuah film dapat membangkitkan respons emosional yang kuat, seperti kesedihan, kemarahan, atau keterkejutan. Hal tersebut dapat mempengaruhi suasana hati dan emosi penonton bahkan setelah film berakhir.

Efek empati timbul melalui perjalanan kresna yang mengalami kesepian dan keputusasaan, penonton dapat merasakan empati yang kuat terhadap karakter tersebut. Mereka bisa merasakan kehilangan dan kebingungan yang dirasakan kresna, yang dapat memicu respons emosional yang mendalam. Penonton mungkin mulai mempertanyakan nilai, etika, dan keyakinan mereka sendiri terkait isu yang diangkat dalam film tersebut. Film tersebut dapat membuka pikiran penonton terhadap realitas yang mungkin belum mereka ketahui sebelumnya dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam membawa perubahan positif di masyarakat. Pada saat yang sama,

pengaruh film terhadap emosi, perilaku, dan kebiasaan penontonnya bisa berbeda.

Setiap orang bereaksi terhadap film dengan cara yang unik, bergantung pada faktor-faktor seperti latar belakang, pengalaman hidup, dan kepribadian mereka sendiri. Oleh sebab itu, film ini sangat bagus untuk diteliti dari berbagai aspek untuk mendapatkan keseluruhan makna yang terkandung, baik makna implisit maupun eksplisit

Daftar Pustaka

- Ardyaksa, Ananda Sevma, and Thomas Dicky Hastjarjo. "Pengaruh Film Alternatif Terhadap Emosi." *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)* 2, no. 1 (January 2, 2018): 1.
<https://doi.org/10.22146/gamajop.31863>.
- Fitriani, Ellysa, Agus Darmuki, and Joko Setiyono. "Analisis Psikologi Tokoh Utama Pada Film Bumi Manusia Karya Pramodya Ananta Toer Dan Relevansinya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sma," n.d.
- Hasugian, Magda, and Ratu Wardarita. "Analisis Kajian Psikologi Pada Film Tanah Surga Katanya," n.d.
- Sari, Astari Clara, Rini Hartina, Reski Awalia, Hana Irianti, and Nurul Ainun. "Komunikasi Dan Media Sosial," n.d.
- Somantri, Gumilar Rusliwa. "Memahami Metode Kualitatif." *Makara Human Behavior Studies in Asia* 9, no. 2 (December 1, 2005): 57.
<https://doi.org/10.7454/mssh.v9i2.122>.