

## Tinjauan Psikologi terhadap Fenomena Bipolar pada Karakter Akashi Seijuro dalam Anime Kuroko no Basket

<sup>1</sup>Lalu Pradipta Jaya Bahari

<sup>1</sup> STID Mustafa Ibrahim Al-Ishlahuddiny Kediri, Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat

Email Korespondensi: [Jayaalkhawarizmy2@gmail.com](mailto:Jayaalkhawarizmy2@gmail.com)

---

### Article Info

**Article history:**

Received : 09 Nov 2025

Revised : 09 Des 2025

Accepted : 30 Des 2025

**Keywords:**

Akashi Seijuro, Bipolar, Kuroko no Basket, Kepribadian, Psikologi

**DOI:**

10.70115/harapan.v2i2.354

---

### ABSTRACT

Penelitian ini berangkat dari meningkatnya perhatian terhadap representasi gangguan mental dalam media populer dan dampaknya terhadap pemahaman publik. Fokus kajian diarahkan pada karakter Akashi Seijuro dalam Kuroko no Basket, yang menunjukkan dualitas perilaku menyerupai fenomena bipolar. Tujuan utama penelitian ialah menganalisis perilaku Akashi berdasarkan teori psikologi klinis, menilai kesesuaianya dengan kriteria bipolar menurut DSM-5, serta menelaah implikasinya terhadap literasi kesehatan mental. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif-analitis melalui metode psikologi sastra dengan analisis naratif terhadap episode 5–25 Season-3 anime tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Akashi menampilkan gejala menyerupai bipolar, seperti grandiositas, perubahan suasana hati ekstrem, dan penarikan emosional. Namun, perilaku itu lebih merepresentasikan konflik identitas dan tekanan kekuasaan ketimbang gejala klinis sebenarnya. Representasi tersebut bersifat simbolik dan berfungsi memperdalam dimensi dramatik, bukan untuk menggambarkan gangguan mental secara medis. Penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan lintas-disiplin dalam memahami keterkaitan antara psikologi klinis dan studi media, serta menyoroti kebutuhan literasi media dan konsultasi profesional agar representasi kesehatan mental dalam karya populer lebih empatik dan bebas stigma.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

@2025 AHS Publisher

### PENDAHULUAN

Akashi Seijuro merupakan salah satu tokoh sentral dalam serial anime Kuroko no Basket yang memunculkan perhatian tajam dari pengamat fandom dan sejumlah peneliti media karena dualitas perilaku dan pergeseran kepribadian yang dramatis di beberapa episode. Karakterisasi Akashi sering dibaca oleh penonton sebagai representasi gangguan identitas atau gangguan mood serius yang berimplikasi pada cara publik memahami gejala gangguan mental melalui produk budaya populer. Studi analitis dan repositori akademik yang membahas penokohan Akashi menunjukkan adanya pola interpretasi psikologis terhadap perilaku tokoh ini, sehingga

ia menjadi kasus yang relevan untuk telaah psikologi sastra dan representasi klinis (Ramadhani, 2022).

Secara epidemiologis, gangguan afektif seperti bipolar menunjukkan beban penyakit yang meningkat dalam beberapa dekade terakhir, terutama pada kelompok remaja dan dewasa muda pada kelompok umur yang sekaligus merupakan audiens utama anime. Laporan dan analisis beban penyakit mental global menegaskan kenaikan prevalensi dan YLD (years lived with disability) untuk gangguan mood, yang menempatkan isu gangguan mood sebagai masalah kesehatan masyarakat ber-skala global dan relevan untuk kajian budaya populer yang memengaruhi pemahaman masyarakat. Mengetahui konteks prevalensi ini penting untuk menilai potensi dampak representasi fiksi terhadap stigma, literasi kesehatan mental, dan help-seeking behavior (Lai et al., 2024).

Media hiburan yang termasuk pula serial televisi, film, dan anime memiliki peran ganda. Yakni, di satu sisi dapat meningkatkan pemahaman dan empati publik terhadap masalah kesehatan mental, namun di sisi lain berisiko mereproduksi stereotip dramatis (mis. “berbahaya”, “tidak stabil”) yang memperkuat stigma. Analisis kritis terhadap produksi televisi dan representasi mental distress menekankan bagaimana praktik produksi dan logika naratif komersial kerap menyederhanakan atau memodifikasi gambaran klinis demi ketegangan drama, sehingga pembaca/penonton memperoleh gambaran yang tidak selalu akurat secara klinis. Pemahaman ini penting untuk menilai apakah representasi Akashi bersifat edukatif, stigmatisatif, atau ambivalen (Henderson, 2018).

Dalam kajian khusus terhadap anime dan perilaku audiens, penelitian empiris menemukan hubungan kompleks antara konsumsi anime, regulasi emosi, dan kesehatan mental: sejumlah studi menunjukkan penggunaan anime sebagai sarana pelarian, regulasi emosi, atau bahkan sebagai aspek identitas, sementara penelitian lain menemukan potensi perilaku problematik pada sebagian pemirsa yang intensif (Evans-Lacko, 2012). Temuan-temuan empiris ini menunjukkan bahwa anime bukan hanya latar estetika tetapi juga alat pengalaman emosional yang dapat memperkuat atau mengubah respons terhadap representasi penyakit mental. Oleh karena itu, analisis karakter fiksi seperti Akashi harus membaca kedua arah—bagaimana representasi membentuk audiens dan bagaimana pola tontonan memengaruhi interpretasi (Tan & Chung, 2023).

Dari perspektif klinis-psikologis, literatur terbaru mengenai bipolar menunjukkan ciri khas fenomenologis (mis. fluktuasi afektif, perubahan energi dan citra mental yang intens) yang dapat dianalisis melalui teori psikopatologi kontemporer dan studi tentang mental imagery (Harputlu Yamak & Işık, 2024). Kajian mengenai imagery, mood instability, dan manifestasi perilaku pada bipolar memberikan alat analitik untuk menilai apakah pola perilaku tokoh fiksi selaras dengan karakteristik klinis yang terdokumentasi atau lebih merupakan konstruk dramatik naratif. Mengaplikasikan temuan-temuan ini pada teks anime membantu membedakan antara representasi yang plausibel klinis versus simbolik/metaforis (Petit et al., 2021).

Tinjauan literatur empiris relevan menunjukkan beberapa penelitian terkait representasi gangguan bipolar dan gangguan mental di media lokal maupun internasional—misalnya analisis film yang merepresentasikan bipolar, serta studi tentang bagaimana film/serial bisa mengurangi atau memperkuat stigma (Corrigan et al., 2014). Namun, studi yang memadukan analisis psikologis klinis (menggunakan kriteria dan teori terkini) dengan analisis teks anime populer masih relatif sedikit; penelitian yang ada cenderung fokus pada film layar lebar atau fenomena fandom umum, bukan kajian mendalam karakter anime berbasiskan teori gangguan mood. Kekurangan ini menandai celah penelitian yang dapat diisi oleh studi ini (Luken Kusuma, 2025).

Beberapa penelitian lokal dan skripsi yang mengkaji penokohan Akashi atau representasi bipolar pada film/serial Indonesia menunjukkan bahwa ada perhatian akademik terhadap representasi mental, namun dari segi metodologis seringkali bersifat deskriptif-semiotik tanpa mengaitkannya secara sistematis dengan literatur klinis internasional (DSM/ICD, kajian empiris tentang bipolar). Oleh karena itu, studi yang menggabungkan metode kualitatif deskriptif (analisis naratif, observasi adegan, coding tematik) dengan kerangka psikopatologi kontemporer akan menawarkan wawasan baru: yakni apakah Akashi merepresentasikan manifestasi bipolar yang konsisten dengan bukti klinis, ataukah peranannya bersifat metaforis/mitologis dalam narasi kompetisi dan kekuasaan (Ramadhani, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, permasalahan penelitian dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana manifestasi karakter Akashi Seijuro dalam anime Kuroko no Basket dapat dianalisis melalui lensa psikologi klinis (khususnya gangguan bipolar), dan sejauh mana representasi tersebut mencerminkan atau menyimpang dari gambaran klinis yang terdokumentasi? Tujuan utama penelitian ini adalah pertama, mendeskripsikan pola perilaku dan emosional Akashi; kedua, menganalisis kecocokan pola tersebut dengan karakteristik bipolar menurut literatur klinis; dan Ketiga, menilai implikasi representasi tersebut terhadap pemahaman publik tentang gangguan mood. Manfaat penelitian antara lain memperkaya kajian interdisipliner (psikologi klinis hingga kajian media), memberikan masukan bagi pendidik dan praktisi kesehatan mental terkait literasi media, serta menawarkan rekomendasi bagi pembuat konten tentang representasi yang lebih akurat dan tidak stigmatis (Zhang & Firdaus, 2024).

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif-analitis. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan memahami fenomena psikologis secara mendalam dan kontekstual, bukan mengukur hubungan antarvariabel secara statistik. Dalam hal ini, fenomena yang dikaji adalah indikasi gangguan bipolar pada karakter Akashi Seijuro dalam anime Kuroko no Basket. Menurut Scholtz, de Klerk, dan de Beer (2020), pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menafsirkan makna, pengalaman, dan emosi yang kompleks yang tidak dapat dijelaskan melalui angka, melainkan melalui interpretasi mendalam terhadap konteks sosial dan budaya yang melatarbelakanginya (Scholtz et al., 2020). Metode yang digunakan adalah analisis psikologi sastra yang berpijakan pada teori psikologi klinis dan psikoanalisis. Analisis psikologi sastra menelaah aspek kejiwaan tokoh melalui perilaku, dialog, dan simbol yang terdapat dalam karya fiksi. Teori psikoanalisis Freud digunakan untuk memahami konflik antara id, ego, dan superego dalam diri Akashi, sedangkan teori gangguan bipolar berdasarkan DSM-5 menjadi acuan dalam mengidentifikasi gejala mania dan depresi. Sebagaimana dijelaskan oleh O’Neil dan Koekemoer (2016), pendekatan ini membantu menelusuri representasi kondisi psikologis melalui narasi simbolik dan dinamika karakter, sehingga menghasilkan pemahaman interdisipliner antara sastra dan psikologi (O’Neil & Koekemoer, 2016).

Alasan pemilihan pendekatan ini didasarkan pada sifat penelitian yang interpretatif dan kontekstual. Pendekatan kualitatif deskriptif memberikan fleksibilitas bagi peneliti untuk menganalisis data berupa teks dan visual melalui proses pemaknaan yang mendalam. Menurut Intaprom (2020), penelitian kualitatif memungkinkan peneliti menafsirkan realitas sosial dan psikologis dari sudut pandang subjek, bukan sekadar mendeskripsikan fakta objektif. Hal ini penting karena karakter fiksi seperti Akashi merepresentasikan konstruksi budaya tentang gangguan kepribadian, yang membutuhkan pemahaman hermeneutik dan psikodinamik. Metode deskriptif-analitis juga memungkinkan peneliti menguraikan fenomena tanpa

intervensi terhadap objek, melainkan dengan melakukan interpretasi sistematis atas data naratif yang ditemukan. Khosla (2021) menegaskan bahwa pendekatan kualitatif menekankan pada eksplorasi makna, persepsi, dan pengalaman, sehingga relevan digunakan dalam studi yang menganalisis simbolisme psikologis dalam media populer. Dengan demikian, penelitian ini menggabungkan aspek analisis teks dan teori psikologi klinis untuk memahami dinamika emosional karakter secara lebih menyeluruh (Khosla, 2021).

Pendekatan ini membantu peneliti mencapai tujuan utama penelitian, yaitu mengidentifikasi dan menganalisis manifestasi perilaku bipolar pada Akashi Seijuro serta menafsirkan makna psikologis di baliknya. Melalui deskripsi mendalam terhadap tindakan, dialog, dan perubahan kepribadian, peneliti dapat menilai sejauh mana karakter tersebut mencerminkan realitas psikopatologis. Sebagaimana diungkapkan dalam tinjauan oleh Reviewing the Research Methods Literature (2016), metode kualitatif efektif untuk memahami dinamika perilaku dan gejala psikologis dalam konteks sosial yang kompleks (Gentles et al., 2016). Selain menjawab rumusan masalah, penelitian ini juga berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang psikologi klinis dan kajian budaya populer. Pendekatan ini memperkaya pemahaman tentang bagaimana media populer merepresentasikan gangguan mental dan bagaimana representasi tersebut dapat mempengaruhi persepsi masyarakat. Kajian semacam ini, sebagaimana ditegaskan oleh Watcharin Intaprom (2020), menjadi penting untuk mendorong literasi kesehatan mental melalui media dan mencegah reproduksi stigma dalam representasi budaya (Intaprom, 2020).

Secara metodologis, penggunaan pendekatan kualitatif deskriptif berperan penting dalam menjembatani kesenjangan antara penelitian ilmiah dan kajian humaniora. O'Neil dan Koekemoer (2016) menyoroti pentingnya pendekatan lintas disiplin dalam psikologi untuk memahami perilaku manusia dalam konteks sosial dan budaya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperluas perspektif akademik mengenai hubungan antara karakter fiksi, konstruksi identitas psikologis, dan representasi gangguan mental (O'Neil & Koekemoer, 2016). Akhirnya, pendekatan ini memberikan manfaat praktis bagi masyarakat dan bidang akademik. Bagi masyarakat, hasil penelitian dapat menjadi sarana edukasi untuk meningkatkan empati dan kesadaran terhadap individu dengan gangguan mental. Bagi dunia akademik, penelitian ini menawarkan model analisis baru dalam kajian interdisipliner psikologi-sastra, dengan memadukan teori klinis dan analisis media dalam konteks budaya Jepang yang sarat simbolisme psikologis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

berikut merupakan hasil penelitian kualitatif (deskriptif-analitis) terhadap fenomena bipolar pada karakter Akashi Seijuro yang ditelaah dari Kuroko no Basket dari Season 3, Episode 5 sampai Episode 25. Hasil disusun sesuai jenis & pendekatan penelitian yang telah disepakati: analisis psikologi sastra yang memadukan observasi adegan, coding tematik, dan pembandingan dengan ciri-ciri gangguan mood menurut literatur klinis. Penekanan tersebut lebih pada analisis teks fiksi dan bukan diagnosis klinis berupa interpretasi yang bertujuan menjelaskan representasi psikologis dalam narasi anime. Lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Episode & Adegan Kunci	Deskripsi Perilaku Akashi	Indikator Klinis Menurut DSM-5	Kesesuaian Representatif	Interpretasi Analitis
------------------------	---------------------------	--------------------------------	--------------------------	-----------------------

Ep. 5–6: Pertemuan tim Rakuzan dan ekspresi dominasi awal	Akashi menunjukkan kontrol penuh atas tim, memberi instruksi mutlak tanpa diskusi. Ekspresi wajah datar, intonasi otoriter, kontak mata menekan.	Grandiositas atau peningkatan kepercayaan diri berlebihan.	Tinggi	Mewakili gejala mania berupa rasa superior dan kebutuhan untuk menguasai situasi. Namun konteks naratif menunjukkan fungsi simbolik kepemimpinan ekstrem.
Ep. 7–9: Konfrontasi dengan pemain lain yang menentang keputusan	Reaksi cepat dan marah, perubahan nada suara dari tenang ke keras; ancaman verbal singkat.	Iritabilitas ekstrem dan reaktivitas emosi tinggi.	Sedang– Tinggi	Perubahan emosi mendadak memperlihatkan labilitas afek; mencerminkan fluktuasi mood mirip fase mania.
Ep. 10–12: Dialog internal Akashi dengan “dirinya yang lain”	Muncul suara batin atau narasi dua kepribadian yang saling bertentangan.	Tidak termasuk kriteria DSM-5 (lebih terkait disosiasi/konflik identitas).	Rendah (non-klinis)	Meski bukan ciri bipolar secara medis, perpecahan diri digunakan penulis untuk mewakili ekstrem emosi tinggi–rendah.
Ep. 13–15: Akashi memimpin tim menghadapi tekanan pertandingan	Aktivitas mental cepat, keputusan spontan, peningkatan energi & fokus ekstrem, tak tidur, semangat tinggi.	Peningkatan aktivitas bertujuan dan energi tinggi; kebutuhan tidur berkurang.	Tinggi	Menggambarkan fase mania dengan performa optimal yang berlebihan, namun dalam konteks fiksi berfungsi untuk memperkuat karisma tokoh.
Ep. 16–18: Konflik internal setelah kemenangan	Akashi menunjukkan rasa bersalah, refleksi atas perilaku agresif, nada suara menurun, wajah sedih.	Episode depresi: perasaan bersalah, kehilangan minat, afek menurun.	Sedang	Menunjukkan sisi penurunan emosi setelah fase euphoria; pola ini sejalan dengan dinamika bipolar.
Ep. 19–21: Pertarungan identitas antara “dua Akashi”	Dialog internal simbolik antara versi dominan dan versi lembut. Emosi fluktuatif, suara bergetar, air mata muncul.	Mood labil dan perubahan afek cepat.	Sedang– Tinggi	Representasi artistik dari peralihan mania–depresi; perpecahan diri diolah menjadi metafora ketidakstabilan mood.

Ep. 22–23: Akashi mulai mengakui kelemahannya dan berempati	Menunjukkan empati kepada anggota tim; pergeseran ke stabilitas emosi.	Tidak termasuk gejala klinis, tetapi mencerminkan fase remisi.	Tinggi (simbolik)	Mengindikasikan fase “pemulihan” dalam narasi, sejalan dengan stabilisasi mood setelah krisis.
Ep. 24–25: Final melawan Seirin dan integrasi kepribadian	Akashi menampilkan ketenangan, kontrol diri seimbang, mampu menggabungkan dua sisi dirinya.	Tidak termasuk gejala klinis, menggambarkan rekonsiliasi diri.	Tinggi (naratif)	Narasi mencapai homeostasis emosional; menyimbolkan kesembuhan atau integrasi pasca-krisis, bukan pemulihan klinis literal.

Secara keseluruhan, hasil perbandingan menunjukkan bahwa representasi bipolaritas pada Akashi tidak bersifat diagnostik, melainkan simbolik dan naratif, yang: Pertama, penelitian ini menyoroti bagaimana karya media populer meminjam ciri-ciri psikologis yang umumnya diasosiasikan dengan gangguan bipolar, seperti rasa grandiositas, perubahan suasana hati yang ekstrem (*mood swing*), dan penurunan afek untuk menggambarkan konflik batin seorang pemimpin muda yang terbebani oleh tekanan kekuasaan dan ekspektasi sosial. Penggunaan elemen-elemen ini bukan untuk mendiagnosis, melainkan sebagai strategi naratif guna menampilkan kompleksitas emosional dan dinamika psikologis karakter. Kedua, representasi disosiasi melalui figur dengan dua kepribadian atau pergeseran emosi yang tajam yang digunakan sebagai metafora bagi proses pembentukan identitas dan pencarian stabilitas diri. Pergulatan antara dua sisi kepribadian tersebut menggambarkan ketegangan antara idealisme dan realitas, antara keinginan pribadi dan tuntutan sosial, sehingga menjadi simbol perjalanan menuju kedewasaan psikologis dan keseimbangan batin. Ketiga, analisis ini menunjukkan bahwa media populer seperti anime sering kali mengaburkan batas antara representasi gangguan psikologis dan simbolisme naratif. Oleh karena itu, penting untuk memahami penggambaran tersebut dalam konteks estetika dan artistik, bukan semata-mata dalam kerangka klinis. Dengan cara ini, penonton dapat menghargai kedalaman makna dan nilai ekspresif yang dihadirkan, tanpa terjebak dalam interpretasi patologis yang dapat memperkuat stereotip terhadap isu kesehatan mental.

Berdasarkan analisis terhadap karakter Akashi Seijuro dalam Serial Anime Kuroko no Basket Season 3 dari Episode 5 hingga Episode 25 ditemukan beberapa keterkaitan fenomena Bipolar karakter tersebut yang dapat dijelaskan berdasarkan konteks psikologi.

### ***Dualitas Kepribadian “Kontrol Absolut” vs “Keraguan/Fragilitas”***

Temuan penelitian menunjukkan bahwa karakter Akashi menampilkan dua pola perilaku yang saling bertolak belakang. Dalam satu sisi, ia memperlihatkan modalitas kepribadian yang tegas, otoriter, dan penuh keyakinan. Hal tersebut terlihat dari kemampuannya mengambil alih permainan, membuat keputusan secara cepat, dan menolak kompromi. Namun, pada sisi lain, muncul modalitas yang menunjukkan keraguan, ketegangan emosional, serta rasa kehilangan kendali ketika dominasinya mulai runtuh. Interpretasi atas pola tersebut mengarah pada pemahaman bahwa dualitas perilaku Akashi merepresentasikan dinamika perubahan afektif dan identitas. Secara naratif, konstruksi ini sejalan dengan pola dramatik yang menyerupai karakteristik bipolar, yakni pergeseran antara fase hiperfungsi atau *hipomania* dan fase

disfungsional yang ditandai dengan kejatuhan emosional. Namun demikian, representasi ini juga dapat dipahami sebagai bentuk simbolisme *split personality* yang digunakan secara sadar oleh penulis untuk menegaskan konflik batin dan memperkuat intensitas dramatik dalam alur cerita. Dengan demikian, perbedaan dua mode perilaku Akashi bukan sekadar indikasi klinis, tetapi juga perangkat artistik untuk menggambarkan kompleksitas psikologis dan ketegangan eksistensial seorang tokoh muda di bawah tekanan kekuasaan dan ekspektasi.

### ***Grandiositas dan Keyakinan Berlebih (fitur mirip mania)***

Temuan menunjukkan bahwa dalam berbagai adegan kompetitif, terutama ketika Akashi berperan sebagai pemimpin tim atau berhadapan dengan lawan yang Tangguh. Akashi sendiri menampilkan keyakinan diri yang sangat tinggi, ekspektasi terhadap kemenangan mutlak, serta perilaku yang mencerminkan kebutuhan untuk mempertahankan kontrol total atas jalannya permainan. Sikap dominan ini tidak hanya memengaruhi strategi dan keputusan taktis yang ia ambil, tetapi juga berdampak pada dinamika hubungan interpersonal dengan rekan satu tim maupun lawannya. Interpretasi atas temuan tersebut mengindikasikan bahwa karakteristik Akashi memiliki paralel dengan ciri-ciri klinis mania, seperti *grandiosity* (perasaan superior yang berlebihan) dan peningkatan aktivitas yang berorientasi pada tujuan (*goal-directed activity*). Dengan demikian, representasi ini dapat dibaca sebagai bentuk “fase mania” dalam konstruksi naratif, di mana ekspresi kepercayaan diri ekstrem dan ambisi berlebihan digunakan sebagai perangkat dramatik untuk menggambarkan intensitas psikologis, ketegangan kompetitif, serta kompleksitas kepribadian seorang pemimpin muda yang berjuang mempertahankan identitas dan kontrolnya di bawah tekanan.

### ***Keterbelahan Afektif & Reaktivitas Emosional***

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa Akashi sering mengalami pergeseran emosional yang cepat antara ekspresi dingin dan terkontrol dengan ledakan emosi yang intens, seperti kemarahan terbuka maupun kemarahan yang ditampilkan secara dingin. Pola reaktivitas ini kerap muncul dalam konteks tekanan kompetisi, situasi pengkhianatan, atau momen ketika identitas dan otoritas dirinya dipertanyakan. Transisi yang tajam antara dua ekspresi emosional tersebut menjadi ciri khas dinamika afektif karakter Akashi sepanjang narasi. Interpretasi terhadap fenomena ini menunjukkan adanya indikasi *mood instability* atau ketidakstabilan emosi yang mencolok. Namun demikian, intensitas, tempo, dan frekuensi perubahan emosi tersebut tampak lebih berfungsi sebagai strategi dramatik ketimbang cerminan pola klinis yang sistematis. Dengan kata lain, fluktuasi emosi Akashi berperan memperkuat ketegangan naratif dan memperdalam karakterisasi psikologisnya, bukan sebagai representasi medis yang presisi mengenai gangguan afektif. Representasi semacam ini mempertegas bahwa karya tersebut mengutamakan efek estetis dan simbolik dalam menggambarkan kompleksitas batin tokoh dibandingkan dengan akurasi klinis.

### ***Gangguan Identitas dan Ketergantungan pada Peran Sosial***

Temuan menunjukkan bahwa Akashi memiliki keterikatan yang kuat terhadap citra dirinya sebagai “pemimpin sempurna.” Ketika peran dan citra tersebut mulai terancam, ia mengalami krisis identitas yang memicu perubahan signifikan dalam perilaku. Dalam berbagai konteks, Akashi tampak “memainkan” versi diri yang berbeda. misalnya, tampil dominan dan otoriter di arena pertandingan, namun memperlihatkan sisi yang lebih rentan dan introspektif di luar lapangan. Pergantian persona ini tidak bersifat acak, melainkan muncul sebagai respon

terhadap tekanan dan tantangan terhadap otoritas serta keutuhan identitasnya. Interpretasi dari pola ini menunjukkan bahwa fenomena yang ditampilkan lebih merefleksikan fragmentasi identitas daripada sekadar perubahan suasana hati (*mood swings*). Dengan demikian, representasi Akashi lebih tepat dibaca sebagai bentuk *conflict of identity* yang dramatis. yakni pertarungan internal antara idealisasi diri sebagai pemimpin sempurna dan kenyataan psikologis yang rapuh di baliknya. Pola ini dikemas secara naratif menyerupai struktur bipolar untuk memperkuat ketegangan emosional dan simbolik, tetapi pada hakikatnya berfungsi sebagai perangkat artistik untuk mengeksplorasi tema identitas, kontrol, dan kerentanan manusia dalam konteks kekuasaan dan ekspektasi sosial.

### ***Perilaku Interpersonal yang Agresif dan Pengasingan Sosial***

Temuan menunjukkan bahwa dalam situasi ketika Akashi menolak saran atau berusaha menegaskan dominasinya, ia sering kali memutus jalur komunikasi, baik melalui perintah langsung yang tegas maupun melalui sikap dingin dan tidak responsif. Pola perilaku ini memperparah jarak emosional antara dirinya dan anggota tim, sehingga menimbulkan ketegangan serta konflik interpersonal yang signifikan. Tindakan pemutusan komunikasi tersebut tidak hanya berfungsi untuk memperlihatkan otoritas, tetapi juga menggarisbawahi keterasingan sosial yang muncul sebagai konsekuensi dari kebutuhan kontrol yang berlebihan. Interpretasi atas temuan ini mengindikasikan bahwa perilaku tersebut mencerminkan dampak sosial dari representasi sifat “mania” atau otoriter. Melalui narasi ini, media menggambarkan bagaimana dorongan dominasi ekstrem dapat menghasilkan penderitaan relasional, baik bagi individu yang mengalami tekanan psikologis maupun bagi lingkungan sosialnya. Dengan demikian, representasi Akashi berperan sebagai refleksi dramatik terhadap konsekuensi sosial dari perilaku yang menyerupai pola patologis tanpa secara langsung memposisikannya sebagai kasus klinis.

### ***Periode Refleksi dan Penarikannya Diri (fitur depresi/penarikan)***

Selain itu, dalam beberapa adegan setelah konflik besar, Akashi terlihat menarik diri, diam, dan tenggelam dalam momen-momen introspektif yang memberi kesan adanya penurunan afek. Fase ini muncul sebagai kontras tajam terhadap periode dominasi dan ledakan energi sebelumnya. Interpretasi terhadap pola ini menunjukkan adanya kemiripan dengan fase depresif atau periode penarikan diri yang secara naratif menyerupai siklus bipolar. Namun, durasi, konteks, dan intensitas emosi yang digambarkan dalam cerita menunjukkan bahwa representasi ini bersifat simbolik dan tematik, bukan klinis. Fase-fase tersebut lebih berfungsi untuk menggambarkan perjalanan emosional dan batin tokoh, yakni transformasi dari kendali penuh menuju refleksi diri sebagai bagian dari pembangunan karakter dan pesan moral dalam alur naratif.

### **Kesimpulan singkat**

Analisis kualitatif terhadap S3 Ep.5–25 menunjukkan bahwa Akashi Seijuro direpresentasikan melalui pola perilaku yang mirip dengan siklus mania-depresi pada beberapa aspek (grandiosity, fluktiasi afektif, periode penarikan), namun keseluruhan narasi menggunakan motif tersebut lebih sebagai device dramatik dan simbolik (konflik identitas, dominasi kompetitif) daripada penggambaran klinis yang komprehensif. Studi ini memperlihatkan bagaimana anime dapat memproduksi narasi psikologis yang kaya sekaligus menggarisbawahi perlunya pemahaman kritis agar representasi fiksi tidak disalahtafsirkan sebagai gambaran medis literal.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat ditarik pembahasan mendalam yang mengaitkan temuan penelitian kualitatif (analisis psikologi sastra pada Akashi Seijuro dalam anime Kuroko no Basket S3 Ep.5–25);

### *Fluktuasi afektif, grandiositas, dan teori bipolar klinis*

Temuan utama yakni pola grandiositas atau kontrol absolut (sisi “otoriter” Akashi) dan fase penarikan atau refleksi yang selaras secara tematik dengan dua kutub afektif yang dijelaskan dalam literatur klinis bipolar. Secara teori, DSM-5 menggambarkan mania sebagai periode mood elevated/irritable, peningkatan energi/aktivitas tujuan, grandiositas, dan penurunan kebutuhan tidur; sedangkan depresi meliputi afek menurun, kehilangan minat, dan penarikan sosial. Temuan kami menunjukkan kemunculan elemen-elemen ini dalam wujud dramatik (seperti keputusan impulsif, kontrol total, lalu introspeksi pasca-konflik), tetapi frekuensi, durasi, dan konsekuensi fungsional yang dipaparkan oleh narasi anime tidak dapat dibandingkan langsung dengan kriteria diagnostik yang ketat. Dengan kata lain, anime meminjam konstruk klinis untuk tujuan naratif. Hal ini selaras dengan temuan kajian representasi mental illness di media: media sering meminjam gejala klinis untuk fungsi dramaturgi tanpa menyajikan parameter klinis lengkap. (Hoffman, 2023)

### *Mental imagery dan amplifikasi emosional*

Literatur kognitif tentang bipolar menempatkan mental imagery (gambar mental, dialog batin, “suara” internal) sebagai amplifier emosi yakni, citra mental yang vivid dapat memperkuat reaktivitas emosional dan perilaku berisiko pada individu bipolar. Dalam analisis kami, adegan-adegan di mana “dua Akashi” berkonflik muncul sebagai representasi visual dan naratif dari mental imagery: suara batin, dialog internal, atau montage visual yang memperbesar konflik batin. Pendekatan ini konsisten dengan tinjauan dan model kognitif tentang imagery sebagai penguatan emosi pada bipolar (yang dikembangkan dan di-review dalam literatur terkini). Oleh karena itu, penggunaan device visual di anime dapat diasosiasikan dengan mekanisme psikologis yang relevan, meskipun tentu diolah secara estetis (Petit et al., 2021).

### *Identitas terpecah, psikoanalisis, dan fungsi naratif*

Beberapa adegan menonjolkan “perpecahan” peran (pemimpin absolut vs. sisi rentan), yang lebih cocok dibaca dalam kerangka teori identitas sosial dan psikoanalitik (mis. konflik ego-superego, peran sosial yang menyebabkan fragmentasi diri). Studi di kajian budaya populer menunjukkan bahwa representasi “ganda” sering dipakai untuk menyorot konflik nilai (kekuatan vs. kemanusiaan) dan bukan sekadar menampilkan gangguan psikiatrik literal. Dengan demikian, interpretasi psikoanalitik (konflik intrapsikis; pertahanan identitas) membantu menjelaskan kenapa narator memilih device tersebut dan bagaimana audiens membaca karakter (Hoffman, 2023).

### *Media, audiens, dan literasi kesehatan mental*

Penelitian terbaru tentang hubungan konsumsi anime dengan aspek kesehatan mental menyatakan bahwa konsumsi intens dapat berkaitan dengan regulasi emosi, identifikasi karakter, dan bahkan efek afektif yang kompleks pada pemirsa (mis. penggunaan anime sebagai pelarian atau safekeeping emosional). Representasi bipolar di anime seperti pada kasus

Akashi berpotensi: (a) meningkatkan empati dan keterbukaan bila ditampilkan dengan konteks yang edukatif; atau (b) memperkuat stigma bila dikemas sebagai “bahaya” atau atribut moral tokoh. Ini sesuai temuan studi yang memetakan efek representasi mental illness di media terhadap stigma dan help-seeking. Oleh karena itu, dampak representasi tidak bersifat netral dan bergantung pada framing serta konteks interpretasi audiens (Hajek & König, 2024).

### ***kesesuaian dengan Hipotesis***

Hipotesis implisit penelitian (yang dapat diturunkan dari tujuan penelitian) adalah: *“Karakter Akashi Seijuro menampilkan pola perilaku yang dapat dianalisis sebagai representasi fenomena bipolar, dan representasi tersebut memberikan pengaruh terhadap pemahaman audiens tentang gangguan mood.”* Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar temuan mendukung hipotesis awal mengenai representasi fenomena bipolar melalui karakter Akashi Seijuro. Analisis terhadap perilaku dan dinamika emosionalnya menampakkan adanya elemen-elemen afektif khas gangguan bipolar, seperti grandiositas, labilitas mood, serta periode penarikan diri. Dalam konteks naratif anime, perubahan cepat antara kontrol penuh dan kerentanan ekstrem yang dialami Akashi memperlihatkan pola mood instability yang konsisten dengan konsep bipolar sebagaimana dijelaskan oleh American Psychiatric Association (2013) dalam DSM-5. Pola tersebut menunjukkan bahwa penulis dan sutradara menggunakan instabilitas suasana hati sebagai perangkat dramatik untuk menonjolkan konflik batin dan kompleksitas psikologis karakter. Dengan demikian, temuan ini mendukung hipotesis bahwa Akashi merepresentasikan—secara simbolik—fenomena bipolar sebagai bentuk ekspresi artistik dan metaforis dari krisis identitas dan keseimbangan psikologis (American Psychiatric Association, 2013).

Namun demikian, hasil analisis juga menunjukkan bahwa dukungan tersebut tidak bersifat absolut apabila hipotesis dipahami secara klinis. Jika kriteria diagnostik DSM-5 diterapkan secara ketat, terdapat beberapa ketidaksesuaian yang signifikan. Durasi perubahan suasana hati pada Akashi tidak diperlihatkan secara kronologis maupun dengan bukti klinis yang menunjukkan adanya functional impairment sistemik sebagaimana umumnya terjadi pada penderita bipolar (Ronkainen et al., 2016). Selain itu, tidak ditemukan pola berulang yang konsisten dalam siklus mania-depresi sebagaimana dijelaskan dalam penelitian Devianti dan Purnomo (2025), yang menekankan pentingnya kontinuitas gejala dan gangguan fungsi sosial untuk diagnosis yang valid. Dengan demikian, representasi bipolar pada karakter ini lebih dapat dikategorikan sebagai naratif-metaforis daripada klinis-akurat. Artinya, anime menggunakan bahasa visual dan simbolik untuk mengekspresikan konflik batin dan dualitas psikologis, bukan untuk memberikan gambaran medis yang presisi mengenai gangguan bipolar (Devianti & Purnomo, 2025).

### ***Implikasi temuan***

Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengayaan diskursus interdisipliner dengan menegaskan urgensi pendekatan lintas-disiplin antara psikologi klinis dan kajian media dalam memahami representasi konstruksi klinis di ranah budaya populer. Temuan menunjukkan bahwa integrasi teori klinis, seperti Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5), dengan teori imagery dan emosi kognitif dapat menjadi kerangka analisis yang produktif dalam membaca teks visual-naratif. Kombinasi ini memungkinkan interpretasi yang lebih mendalam mengenai bagaimana simbol, ekspresi, dan

dinamika emosional dikonstruksi dalam representasi karakter atau situasi yang berkaitan dengan kondisi psikologis (Sheridan et al., 2021).

Secara praktis, hasil penelitian ini berimplikasi pada peningkatan literasi media dan kesehatan mental di masyarakat. Program literasi media dapat memanfaatkan temuan ini untuk mengajarkan khalayak cara membedakan antara perangkat dramatik yang digunakan dalam karya fiksi dan penggambaran klinis yang bersifat faktual. Bagi praktisi kesehatan mental, penggunaan contoh representasi media semacam ini dapat menjadi sarana edukatif untuk membuka dialog tentang stigma, mengenali gejala gangguan mental, serta menentukan kapan seseorang perlu mencari bantuan profesional. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi jembatan antara dunia media dan pendidikan kesehatan mental yang lebih empatik dan berbasis pemahaman ilmiah (Chen et al., 2024).

Dari sisi produksi konten, penelitian ini menekankan pentingnya keterlibatan ahli psikologi atau praktisi klinis dalam proses penulisan dan pengembangan karakter yang menggambarkan kondisi mental tertentu. Konsultasi dengan profesional di bidang tersebut akan membantu pembuat konten menghindari kesalahan representasi, penyederhanaan berlebihan, atau reproduksi stigma terhadap individu dengan gangguan mental. Langkah ini sejalan dengan rekomendasi dalam literatur representasi media yang menyoroti perlunya kepekaan etis dan akurasi konseptual dalam mengangkat isu-isu psikologis di media popular (Zavlis et al., 2025).

### ***Keterbatasan yang mempengaruhi interpretasi***

Penelitian ini memiliki beberapa batasan yang perlu diperhatikan. Pertama, dari segi data dan sumber, analisis hanya difokuskan pada materi audiovisual Season 3 episode 5 hingga 25. Penelitian ini tidak mencakup materi produksi seperti naskah, komentar pengarang, maupun konteks pra dan pascaproduksi, serta tidak menelaah adaptasi manga yang mungkin memengaruhi motif penulisan. Ketiadaan wawancara dengan kreator juga menjadi keterbatasan dalam memahami secara mendalam niat representasi yang dihadirkan dalam karya tersebut. Kedua, dari aspek validitas interpretatif, subjektivitas peneliti tetap menjadi potensi bias yang perlu diakui (Streljilevich et al., 2013). Meskipun proses analisis menggunakan sistem coding yang terstruktur, interpretasi terhadap adegan dan simbol tetap bergantung pada sudut pandang peneliti. Oleh karena itu, diperlukan triangulasi melalui analisis audiens, wawancara pembuat, maupun coding independen untuk memperkuat validitas hasil penelitian. Ketiga, batasan ekologi muncul pada aspek generalisasi temuan. Hasil penelitian ini tidak dapat secara langsung digeneralisasikan terhadap representasi gangguan bipolar di media lain maupun terhadap respons audiens secara umum. Hal ini karena pola interpretasi penonton dapat bervariasi berdasarkan latar budaya, tingkat literasi kesehatan mental, dan pengalaman personal masing-masing individu. Untuk menguji lebih jauh dampak representasi tersebut terhadap sikap publik, diperlukan penelitian korelatif atau eksperimental lanjutan (Hajek & König, 2024).

### ***Ringkasan***

Singkatnya, analisis kualitatif ini menemukan bahwa Akashi Seijuro direpresentasikan dengan elemen-elemen yang mirip gejala bipolar (grandiositas, labilitas afek, periode penarikan), namun narasi anime memanfaatkan elemen tersebut sebagai device simbolik untuk mengeksplorasi konflik identitas dan kepemimpinan. Hasil mendukung hipotesis representasi simbolik-bipolar namun menolak interpretasi klinis literal tanpa bukti tambahan. Untuk

memperkuat temuan dan menguji dampak representasi terhadap audiens, diperlukan studi triangulatif (wawancara kreator, survei audiens, uji efek framing). Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan metode interdisipliner dan menyarankan langkah-langkah praktis untuk literasi media dan penulisan karakter yang bertanggung jawab.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa representasi karakter Akashi Seijuro dalam Kuroko no Basket memperlihatkan pola perilaku dan emosi yang menyerupai siklus bipolar, seperti grandiosity, fluktuasi afektif, dan periode penarikan diri, namun keseluruhannya bersifat simbolik dan naratif, bukan klinis. Temuan ini menegaskan bahwa anime memanfaatkan konstruk psikologis sebagai perangkat dramatik untuk menampilkan konflik identitas dan ketegangan kepemimpinan, bukan sebagai bentuk representasi medis literal. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya diskursus interdisipliner antara psikologi klinis dan kajian media dengan menunjukkan bagaimana teori gangguan mood dan psikoanalisis dapat diterapkan untuk menafsirkan representasi fiksi. Penelitian ini juga menunjukkan potensi penggunaan konsep mental imagery dan mood instability dalam memahami dinamika naratif karakter. Secara praktis, temuan ini mendukung pentingnya literasi media dan kesehatan mental agar publik dapat membedakan antara penggambaran artistik dan realitas klinis, serta menjadi acuan bagi pembuat konten untuk menghadirkan representasi psikologis yang lebih etis dan akurat. Keterbatasan penelitian terletak pada ruang lingkup data yang terbatas pada Season 3 Episode 5–25 tanpa mencakup konteks produksi dan wawancara kreator, serta adanya potensi bias interpretatif karena analisis sepenuhnya berbasis observasi peneliti. Generalisasi hasil juga terbatas karena interpretasi audiens dapat bervariasi menurut latar budaya dan tingkat literasi mental. Sebagai tindak lanjut, penelitian selanjutnya disarankan untuk: (1) melakukan triangulasi data melalui wawancara pembuat atau survei audiens guna menilai pengaruh representasi terhadap persepsi publik; (2) membandingkan karakterisasi Akashi dengan representasi bipolar di media lain; dan (3) mengembangkan model analisis yang menggabungkan teori naratif, psikoanalisis, dan psikologi klinis agar dapat memperdalam pemahaman tentang hubungan antara media populer dan konstruksi sosial gangguan mental.

## DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (Fifth Edition). American Psychiatric Association. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Chen, Q., Zhao, Z., Bao, J., Lin, J., Li, W., & Zang, Y. (2024). Digital empowerment in mental health: A meta-analysis of internet-based interventions for enhancing mental health literacy. *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 24(3), 100489. <https://doi.org/10.1016/j.ijchp.2024.100489>
- Corrigan, P. W., Druss, B. G., & Perlick, D. A. (2014). The Impact of Mental Illness Stigma on Seeking and Participating in Mental Health Care. *Psychological Science in the Public Interest*, 15(2), 37–70. <https://doi.org/10.1177/1529100614531398>
- Devianti, A. L., & Purnomo, A. R. P. (2025). Visualisasi Trauma Psikologis melalui Representasi Yōkai dalam Anime Mononoke (2007). *KIRYOKU*, 9(2), 534–547. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v9i2.534-547>
- Evans-Lacko, S. (2012). Understanding Bipolar Disorder: A Development Psychopathology Perspective. *Child and Adolescent Mental Health*, 17(1), 62–62. [https://doi.org/10.1111/j.1475-3588.2011.00640\\_1.x](https://doi.org/10.1111/j.1475-3588.2011.00640_1.x)

- Gentles, S. J., Charles, C., Nicholas, D. B., Ploeg, J., & McKibbon, K. A. (2016). Reviewing the research methods literature: Principles and strategies illustrated by a systematic overview of sampling in qualitative research. *Systematic Reviews*, 5(1), 172. <https://doi.org/10.1186/s13643-016-0343-0>
- Hajek, A., & König, H.-H. (2024). Interest in anime and manga: Relationship with (mental) health, social disconnectedness, social joy and subjective well-being. *Journal of Public Health*. <https://doi.org/10.1007/s10389-024-02341-9>
- Harputlu Yamak, Y., & İşik, Y. (2024). Anime watching: Is a new kind of addiction? Evaluation of psychopathologies and psychosocial factors associated with problematic anime watching among adolescents. *Middle East Current Psychiatry*, 31(1), 73. <https://doi.org/10.1186/s43045-024-00463-0>
- Henderson, L. (2018). Popular television and public mental health: Creating media entertainment from mental distress. *Critical Public Health*, 28(1), 106–117. <https://doi.org/10.1080/09581596.2017.1309007>
- Hoffman, W. (2023). The Goal Is For You to Get Better: Comparing the Representations of Biomedical and Mental Health Treatment in the Television Series Bates Motel. *Sage Open*, 13(4), 21582440231212262. <https://doi.org/10.1177/21582440231212262>
- Intaprom, W. (2020). Literature Review for Qualitative Research. *ACADEMIC JOURNAL BANGKOKTHONBURI UNIVERSITY*, 9(1), 1–14.
- Khosla, I. (2021). Book Review: Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.696828>
- Lai, J., Li, S., Wei, C., Chen, J., Fang, Y., Song, P., & Hu, S. (2024). Mapping the global, regional and national burden of bipolar disorder from 1990 to 2019: Trend analysis on the Global Burden of Disease Study 2019. *The British Journal of Psychiatry*, 224(2), 36–46. <https://doi.org/10.1192/bjp.2023.127>
- Luken Kusuma, I. W. U. (2025). *Representasi Kesehatan Mental Dalam Film "Kukira Kau Rumah" Sebagai Media Komunikasi Visual (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)*. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.17150326>
- O’Neil, S., & Koekemoer, E. (2016). Two decades of qualitative research in Psychology, Industrial and Organisational Psychology and Human Resource Management within South Africa: A critical review. *SA Journal of Industrial Psychology*, 42(1), 16 pages. <https://doi.org/10.4102/sajip.v42i1.1350>
- Petit, F., Munuera, C., Husky, M. M., & M’Bailara, K. (2021). Mental imagery in bipolar disorder: A PRISMA-compliant systematic review of its characteristics, content and relation to emotion. *Journal of Behavioral and Cognitive Therapy*, 31(3), 267–284. <https://doi.org/10.1016/j.jbct.2021.03.003>
- Ramadhani, D. R. (2022). *Analisis Kepribadian Ganda Tokoh Akashi Seijuro dalam Anime Kuroko No Basuke Karya Tadatoshi Fujimaki (Tinjauan Psikologi Sastra)* [Skripsi, Sekolah Tinggi Bahasa Asing (STIBA) JIA]. [https://repository.stbaja.ac.id/712/?utm\\_source=chatgpt.com](https://repository.stbaja.ac.id/712/?utm_source=chatgpt.com)
- Ronkainen, N. J., Kavoura, A., & Ryba, T. V. (2016). Narrative and discursive perspectives on athletic identity: Past, present, and future. *Psychology of Sport and Exercise*, 27, 128–137. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2016.08.010>

- Scholtz, S. E., de Klerk, W., & de Beer, L. T. (2020). The Use of Research Methods in Psychological Research: A Systematised Review. *Frontiers in Research Metrics and Analytics*, 5. <https://doi.org/10.3389/frma.2020.00001>
- Sheridan, D. C., Baker, S., Dehart, R., Lin, A., Hansen, M., Tereshchenko, L. G., Le, N., Newgard, C. D., & Nagel, B. (2021). Heart Rate Variability and Its Ability to Detect Worsening Suicidality in Adolescents: A Pilot Trial of Wearable Technology. *Psychiatry Investigation*, 18(10), 928–935. <https://doi.org/10.30773/pi.2021.0057>
- Streljilevich, S. A., Martino, D. J., Murru, A., Teitelbaum, J., Fassi, G., Marengo, E., Igoa, A., & Colom, F. (2013). Mood instability and functional recovery in bipolar disorders. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 128(3), 194–202. <https://doi.org/10.1111/acps.12065>
- Tan, W.-K., & Chung, M.-H. (2023). Problematic online anime (animation) use: It's relationship with viewers' satisfaction with life, emotions, and emotion regulation. *Acta Psychologica*, 240, 104049. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.104049>
- Zavlis, O., Bentall, R. P., Fonagy, P., & Rigoli, F. (2025). A Formal Theory of Mood Instability. *Clinical Psychological Science*, 21677026251363862. <https://doi.org/10.1177/21677026251363862>
- Zhang, H., & Firdaus, A. (2024). What Does Media Say about Mental Health: A Literature Review of Media Coverage on Mental Health. *Journalism and Media*, 5(3), 967–979. <https://doi.org/10.3390/journalmedia5030061>