

ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI *MENTAL ILLNESS* DALAM FILM *JOKER*

Nofiwati

NIM 1610521010

Drs. Hery B. Cahyono, M.Si.

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Program Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Muhammadiyah Jember

Email: nofiwati17@gmail.com

ABSTRAK

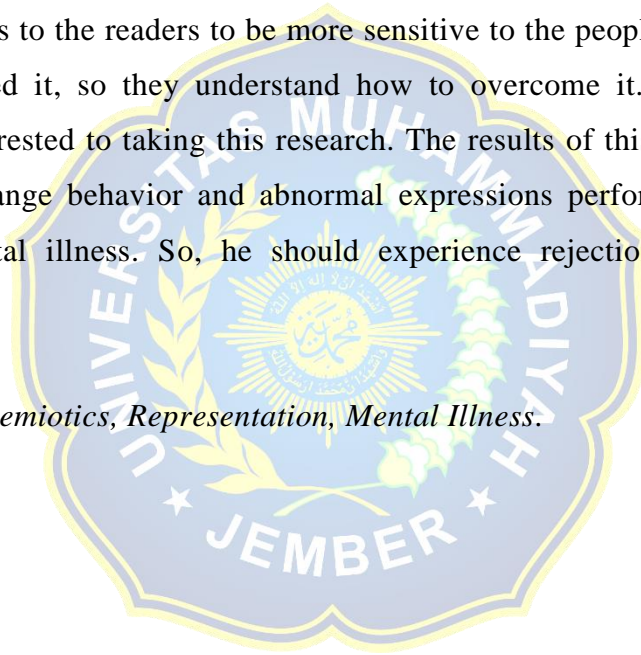
Penulisan ini bertujuan untuk mengetahui representasi *mental illness* dalam film *Joker* melalui analisis semiotika. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dalam bentuk deskriptif. Penulis memilih penelitian ini berdasarkan maraknya fenomena masyarakat yang banyak mengalami depresi hingga berbagai jenis gangguan kesehatan mental. Yang kemudian semakin heboh karena rilisnya film *Joker* yang mengangkat gambaran seseorang yang mengalami *mental illness* dengan berbagai gambaran perilaku anehnya. Kemudian penulis ingin mengetahui bagaimana representasi seseorang yang mengalami *mental illness* yang digambarkan dalam film ini. Penulis ingin mengetahui lebih dalam ciri-ciri, perilaku, gambaran fisik penderita *mental illness* agar pembaca lebih peka terhadap perilaku orang terdekat di lingkungan sekitar yang dirasa mengalami hal tersebut sehingga mengerti bagaimana cara mengatasinya. Oleh karena itulah penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan banyak perilaku aneh dan ekspresi tidak normal yang dilakukan oleh penderita *mental illness* sehingga mengalami penolakan dalam lingkungan sosialnya.

Kata Kunci: *Semiotika, Representasi, Mental Illness.*

ABSTRACT

This writing aims to determine the representation of mental illness in the Joker movie through semiotic analysis. This research uses qualitative methods in a descriptive form. The author choose this research based on the rise of the phenomenon of many people who experiencing depression to various types of mental health disorders. And then more excited because of the Joker movie release that describes of someone who has mental illness with a lot of strange behaviour. Then the writer wants to know how the representation of someone who has mental illness that described in this movie. The author wants to know more deeply the characteristics, behavior, and physical description of mental illness sufferers to the readers to be more sensitive to the people behavior who has experienced it, so they understand how to overcome it. Therefore, the author are interested to taking this research. The results of this research show how many strange behavior and abnormal expressions performed by people who has mental illness. So, he should experience rejection in his social environment.

Kata Kunci: *Semiotics, Representation, Mental Illness.*



1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film karya produksi *Hollywood* kini menjadi industri film-film terbaik. Bahkan *Hollywood* pun seakan menjadi pusat dari industri *entertainment* di seluruh dunia. Film *Hollywood* selalu dinanti tiap tahunnya di bioskop seluruh dunia dan sukses meraih predikat *Box Office* dunia. Salah satunya film yang sedang populer dan menuai kontroversi di tahun ini adalah film *Joker* produksi Warner Bros Pictures yang berasal dari Amerika Serikat. Film yang disutradarai Todd Phillips ini sukses merajai bioskop di seluruh dunia. *Joker* merupakan film yang memiliki *genre* psikologis *thriller* yang sukses dibintangi oleh Joaquin Phoenix. Film ini menceritakan Joaquin Phoenix yang berperan sebagai Arthur Fleck, seorang badut yang menderita kelainan syaraf dan gangguan kesehatan mental yang disebut *Pseudobulbar Affect (PBA)* yang menyebabkan dia sering tertawa pada waktu yang tidak tepat, sehingga menyebabkan rasa malu, isolasi sosial, dan kecemasan yang berlebihan.

Kondisi inilah yang membuat Arthur tak diacuhkan oleh lingkungannya dan menerima *bullying* secara fisik. Hal ini membuat Arthur merasa harus berubah. Menjadi seseorang yang jahat agar kehadirannya bisa lebih terlihat, disegani dan ditakuti. Sekaligus menjadikan hal ini sebagai momen yang tepat untuk melampiaskan rasa sakit hatinya selama ini.

Film ini dipilih karena penulis tertarik dengan gambaran seseorang yang mengidap *mental illness* dan pesan yang ingin disampaikan dalam film ini. Terlebih masih sangat jarang kasus kesehatan mental yang terjadi di Indonesia. Selain itu, peneliti tertarik karena film ini mampu memecahkan rekor film terlaris di Amerika Serikat dan beberapa negara lainnya karena menuai kontroversi. Film ini mendapat kritikan beragam dari penonton maupun kritikus. Banyak dari mereka yang menyebutkan bahwa film ini terlalu menakutkan karena menggaungkan unsur kekerasan, senjata tajam, dan mengandung unsur kesehatan mental.

Melalui latar belakang diatas, peneliti ingin mengetahui bagaimana analisis semiotika representasi *mental illness* atau gangguan kesehatan mental yang dialami oleh Arthur Fleck yang disampaikan di dalam film tersebut. Peneliti akan menggunakan metode analisis semiotika. Dan teori yang akan peneliti gunakan adalah teori *television codes* John Fiske. Dengan hal ini, peneliti ingin meneliti bagaimana *mental illness* direpresentasikan dalam film *Joker*?



2. METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian yang berjudul “ Analisa Semiotika Representasi *Mental Illness* dalam Film *Joker*” ini menggunakan metode deksriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif ini berisi data yang berbentuk kumpulan kata dan bukan dari kumpulan angka yang didapatkan dari hasil pengamatan peneliti terhadap film. Jenis penelitian ini sesuai dengan judul yang peneliti ambil, yaitu tentang bagaimana *mental illness* direpresentasikan. Oleh karena itu, peneliti dapat memfokuskan dalam mengkaji analisis representasi tersebut menggunakan metode kualitatif.

2.2 Konseptual Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis semiotika. Semiotika adalah “suatu disiplin yang menyelidiki semua bentuk komunikasi yang terjadi dengan sarana *signs* “tanda-tanda” dan berdasarkan *signs system (code)* sistem tanda” (Segers, 2000). Sedangkan model teori dalam penelitian ini menggunakan teori *television codes* milik John Fiske.

2.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah film *Joker*. Unit analisis dalam penelitian ini adalah paradigma dan sintagma dalam *scene* yang merepresentasikan adanya *mental illness* dalam film *Joker*.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 jenis data yakni data primer dan sekunder sebagai berikut:

a. Data Primer

Data primer diambil dari *soft copy* film *Joker* dengan durasi 1 jam 55 menit dengan resolusi *high definition* (HD).

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang digunakan sebagai pelengkap dan pendukung bagi data primer dalam penelitian ini. Data ini berupa kepustakaan berupa buku, majalah, jurnal, artikel, website maupun bahan tertulis lainnya.

2.5 Teknik Analisis Data

2.5.1 Tahap Pemilihan Adegan

Dalam tahap ini peneliti akan mengumpulkan seluruh adegan yang dianggap mengandung unsur perilaku seseorang yang mengalami *mental illness* dengan melakukan *capture* pada tiap-tiap adegan.

2.5.2 Tahap Identifikasi dan Analisis Data

Setelah data dari beberapa adegan terkumpul kemudian peneliti menganalisis dan menafsirkan makna-makna dalam setiap adegan yang mendukung penggambaran *mental illness* melalui analisis semiotika. Teori semiotika yang digunakan adalah teori *television codes* yang membagi kategorinya dalam tiga kode sosial yaitu, realitas, representasi, dan ideologi.

2.5.3 Tahap Penyelesaian

Setelah terdapat kesesuaian data, maka pada tahap selanjutnya peneliti akan menarik kesimpulan dari seluruh hasil penelitian yang berupa representasi *mental illness* dalam film tersebut.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian

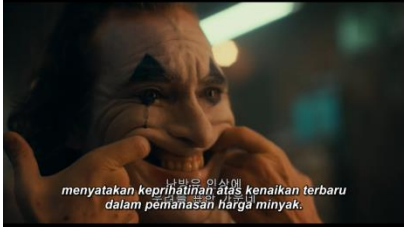
Peneliti menemukan penggambaran perilaku tokoh dalam film yang bernama Arthur Fleck yang mengidap *mental illness* di dalam film Joker. Hal tersebut dapat diketahui melalui kode-kode sosial yang terkandung dalam tiga kategori utama yaitu penggambaran karakter secara realitas, representasi, dan ideologi. Peneliti menentukan tiga kategori tersebut setelah melihat dari keseluruhan film.

3.2 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan temuan data yang diperoleh secara umum, peneliti akan mengklasifikasi temuan data dengan mencantumkan cuplikan gambar di tiap *scene* dalam film sesuai dengan kode sosial yang ada dalam tiga kategori. Peneliti juga akan menganalisis dengan memberikan keterangan dalam setiap cuplikan gambar.

Tabel 3.1 Analisis Data Scene No.1

No.	Scene/Menit	Realitas	Representasi	Ideologi
1.	 Menit (01:07)	Dalam <i>scene</i> tersebut Arthur sedang bercermin sambil seolah menggerakkan bibirnya untuk membentuk ekspresi sedih, bahagia namun menangis.	<i>Scene</i> tersebut diambil dengan menggunakan <i>medium close up</i> yang berfokus pada ekspresi Arthur. Dan menggambarkan bahwa kondisi perasaan Arthur sedang tidak stabil. Dengan mengubah-ubah	Arthur adalah seorang pria yang bekerja sebagai badut. Dan merupakan masyarakat dengan kelas menengah kebawah atau kaum proletariat.
	 Menit (01:11)	Riasan wajah Arthur seperti seorang badut.	perasaan Arthur sedang tidak stabil. Dengan mengubah-ubah	Arthur adalah seorang pria yang bekerja sebagai badut. Dan merupakan masyarakat dengan kelas menengah kebawah atau kaum proletariat.

	 <p>Menit (01:15)</p>		ekspresinya yang tidak sesuai dengan keadaan hati yang sebenarnya.	
--	--	--	--	--

Dari ketiga level kategori tersebut, menunjukkan bahwa kondisi perasaan Arthur sedang tidak stabil. Dengan mengubah-ubah ekspresinya yang tidak sesuai dengan keadaan hati yang sebenarnya. Hal ini merupakan dampak dari *mental illness* jenis PBA yang ia derita.

Representasi pengambilan *angle* gambar dengan menggunakan *medium close up* berfokus pada ekspresi Arthur tersebut.

Ideologi yang terkandung dalam *scene* tersebut menunjukkan bahwa dari riasannya Arthur adalah seorang pria yang bekerja sebagai badut. Dan merupakan masyarakat dengan kelas menengah kebawah atau kaum proletariat.

Tabel 3.2 Analisis Data Scene No.2

No.	Scene/Menit	Realitas	Representasi	Ideologi
2.	 <p>Menit (02:04)</p>  <p>Menit (02:53)</p>	Realitas dalam <i>scene</i> ini menunjukkan saat bekerja menjadi badut di toko, Arthur diganggu oleh sekelompok remaja yang kemudian mengejanya dan	Representasi dalam <i>scene</i> ini adalah saat Arthur terjatuh dan pengambilan gambar <i>medium close up</i> dan <i>low angle</i> , terlihat Arthur tidak dapat melawan	Adegan ini merupakan suatu gambaran lingkungan Arthur yang mengucilkan pekerjaan Arthur dan menindas Arthur yang tidak bisa melawan.

		memukulinya.	dengan ekspresi wajah yang meringis menahan kesakitan.	
--	--	--------------	--	--

Dari ketiga level kategori tersebut, menunjukkan bahwa realitas dalam *scene* ini adalah Arthur diganggu oleh sekelompok orang dan tidak mampu untuk melawan. Ia hanya meringis menahan kesakitan.

Kemudian representasi pengambilan gambar menggunakan *medium close up* agar berfokus pada ekspresi Arthur yang merintih kesakitan dan *low angle* yang berfokus saat ia tersungkur.

Ideologi yang tergambar dalam *scene* ini adalah adanya gambaran lingkungan Arthur yang mengucilkan pekerjaannya sehingga sekelompok orang tersebut melakukan *bullying*. Sehingga Arthur tidak dapat melawan penindasan yang dilakukan oleh lingkungan sosialnya akibat *mental illness* yang ia derita.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, peneliti menyimpulkan representasi *mental illness* dalam film Joker dengan menggunakan metode analisis semiotika *television codes* John Fiske. Dalam film ini, representasi *mental illness* dapat terlihat melalui kode-kode televisi John Fiske yang berupa level realitas, level representasi dan level ideologi. Dalam level realitas, kode yang muncul berupa penampilan, kostum, riasan, perilaku, dialog, ekspresi dan gestur. Dalam level representasi, kode yang muncul direpresentasikan melalui *angle* kamera, *lighting*, *musik*, teks, *setting* lokasi, dan dekorasi yang mendukung *scene* dalam film tersebut. Sedangkan pada level ideologi menggambarkan lingkungan sosial dan budaya yang melatar belakangi *scene* dalam film tersebut.

4.2 Saran

4.2.1 Saran Bagi Universitas

- a. Analisis semiotika adalah sebuah analisis yang tepat untuk meneliti kedalaman sebuah film. Oleh karena itu, penelitian seperti ini sepatutnya lebih dikembangkan kepada mahasiswa agar dapat memaknai makna-makna yang terdapat dalam sebuah film. Dengan adanya kesinambungan pada penelitian dengan analisis semiotika, diharapkan mampu memberi masukan terhadap perkembangan perfilman Indonesia.
- b. Harapan besar peneliti, kepada pihak program studi untuk dapat mengadakan mata perkuliahan yang lebih dapat mewakili dalam bidang kajian videografi khususnya pendalaman dalam sebuah film yang merupakan salah satu media komunikasi dan mewakili kebutuhan masing-masing konsentrasi ilmu.

4.2.2 Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian mengenai semiotika dalam suatu film dirasa menarik untuk diteliti dan kita dapat mengetahui makna-makna yang ada dalam film tersebut. Selain dalam film, semiotika juga dapat dilakukan dalam penelitian sebuah *videoclip*, *design*, logo, juga objek lain. Semiotika dalam film merupakan subjek yang menarik apalagi kini sedang memuncak kembali industri film nasional maupun internasional. Selain itu kita juga dapat mengetahui makna apa yang terdapat dalam film tersebut untuk mengambil sisi positif dan membuang sisi negatif dalam keberlangsungan hidup masing-masing.



DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. (2011). *Komunikasi Politik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Burton, G. (2008). *Pengantar untuk Memahami Media dan Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Chornelia, Y. H. (2013). Representasi Feminisme dalam Film "Snow White and The Huntsman". *Jurnal E-Komunikasi*, 94-96.
- Effendy, O. U. (2006). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Fiske, J. (2000). *Introduction to Communication Studies: Sixth Ed.* London: Routledge.
- Hall, S. (1997). *Representation, Cultural Representations, and Signifying Practices*. London: Sage Publication.
- Lantowa, J., Maharayu, N. M., & Khairusibbyan, M. (2017). *Semiotika: Teori, Metode, dan Penerapannya dalam Penelitian Sastra*. Deepublish.
- Lestari, R., & Iskandar, D. S. (2016). *Mitos Jurnalisme*. Penerbit Andi.
- Marcel Danesi. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Purwasito, A. (2003). *Komunikasi Multikultural*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Segers, R. T. (2000). *Evaluasi Teks Sastra*. Adicita Karya Nusa.
- Setiawan, E. (2012). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Diambil kembali dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI): <https://kbbi.web.id/audiovisual>
- Setiawan, N. A. (2018). *Sinema Paradoks: Pengantar dan Konteks Kontemporer*. Bali: STMIK STIKOM, Indonesia.
- Sobur, A. (2016). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sobur, A. (2016). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. (2016). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Vera, N. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Willy, d. (2019, Oktober 10). *Pseudobulbar Affect*. Diambil kembali dari Alodokter: <https://www.alodokter.com/pseudobulbar-affect-pba>

Yudhantara, D., & Istiqomah, R. (2018). *Sinopsis Skizofrenia*. Universitas Brawijaya Press.

