



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan teknologi komunikasi saat ini, industri perfilman juga ikut mengalami perkembangan yang pesat. Hal tersebut terlihat dari banyaknya film - film yang mendunia. Tujuan pembuatan film selain untuk meraih keuntungan, juga memiliki tujuan berupa hiburan, pendidikan, dan sebagai media untuk menyampaikan informasi serta membangun kesadaran kepada masyarakat terkait tujuan film tersebut.

Menurut UU No. 33 Tahun 2009 menjelaskan bahwa –Film merupakan hasil proses kreatif warga negara yang dilakukan dengan memadukan keindahan, kecanggihan teknologi, serta sistem nilai, gagasan, norma, dan tindakan manusia dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dengan demikian film tidak bebas nilai karena memiliki seuntai gagasan vital dan pesan yang dikembangkan sebagai karya kolektif dari banyak orang yang terorganisasi.

Itulah sebabnya, film merupakan pranata sosial (*social institution*) yang memiliki kepribadian, visi dan misi yang akan menentukan mutu dan kelayakannya. Hal itu sangat dipengaruhi oleh kompetensi dan dedikasi orang-orang yang bekerja secara kolektif, kemajuan teknologi, dan sumber daya lainnya (Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, 2019).

Komunikasi memiliki berbagai macam bentuk, yang salah satunya ialah komunikasi masa (*Mass Communication*). Ada berbagai definisi komunikasi massa yang dikemukakan oleh para ahli. Salah satunya, menurut Bittner (dalam Romli, 2016:1),



-komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang.¶

Defleur dan Dennis McQuail dalam Riswandi (2009:103) menyatakan bahwa:

-Komunikasi massa adalah suatu proses dimana komunikator-komunikator menggunakan media untuk menyebarkan pesan-pesan secara luas, dan secara terus menerus menciptakan makna-makna yang diharapkan dalam memengaruhi khalayak yang besar dan berbeda-beda dengan melalui berbagai cara.¶

Komunikasi massa merupakan suatu proses komunikasi yang dilakukan melalui media massa dengan adanya tujuan komunikasi untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat. Komunikasi massa berarti berbicara tentang media cetak, media elektronik.

Perkembangan media massa semakin cepat dari tahun ke tahun. Hal ini membuat media massa semakin berkembang dengan adanya internet saat ini. Media internet sangat berkembang, bahkan semua hal dapat diakses melalui internet.

Kemudian media massa dibedakan menjadi 3 jenis, Setiap jenisnya memiliki sifat-sifat khas, yaitu pertama, media massa cetak (*Printed Media*). Menggunakan lembaran kertas, contohnya: koran, majalah, tabloid, buku, news letter dan buletin. Kedua, media massa elektronik. Jenis media massa ini disebarluaskan melalui suara seperti melalui TV, Film, Radio. Ketiga, media massa online. Jenis media massa yang dapat ditemukan di Internet / situs web.

Ada tiga dimensi efek komunikasi massa, yaitu: kognitif, afektif, dan konatif. Efek kognitif meliputi peningkatan kesadaran, belajar, dan tambahan pengetahuan. Efek efektif berhubungan dengan emosi, perasaan, dan *attitude* (sikap). Sedangkan efek konatif berhubungan dengan perilaku dan niat untuk melakukan sesuatu menurut cara tertentu. Menurut Romli (2016:14) ada tiga efek komunikasi massa, diantaranya adalah efek kognitif yaitu, berhubungan dengan akibat yang timbul setelah komunikasi mengetahui



suatu informasi. Dalam efek ini membahas bagaimana media massa membantu khalayak dalam mempelajari informasi yang bermanfaat.

Contoh isi pesan komunikasi massa di media televisi yang menimbulkan efek kognitif adalah tayangan yang kontennya tentang berita, pendidikan, dan konten lainnya yang memiliki manfaat atau informasi khalayak. Dalam penelitian ini, efek kognitif yang ditimbulkan dari tayangan film Joker adalah penonton mendapatkan informasi mengenai efek dari gangguan jiwa.

Kedua, efek afektif yaitu, efek ini lebih melibatkan tentang perasaan atau faktor psikologis seseorang. Sebagai contoh, ketika penonton melihat film Joker, mereka bisa merasakan emosi sedih, prihatin, jengkel, atau bisa jadi senang tergantung dari adegan yang ditayangkan. Hal inilah yang disebut efek afektif.

Ketiga, efek konatif yaitu, Efek ini berakibat pada tindakan yang dilakukan sehari-hari oleh seseorang setelah menerima informasi dari media massa. Efek komunikasi menjadi indikator atau tolak ukur keberhasilan komunikasi. Misalnya, setelah menonton film Joker tersebut, penonton diharapkan lebih peduli tentang kesehatan mental seseorang dan lebih bersimpati terhadap penyandang gangguan jiwa.

Gangguan jiwa adalah sindrom pola perilaku seseorang yang secara khas berkaitan dengan suatu gejala penderitaan (distress) atau hendaya (impairment) di dalam satu atau lebih fungsi yang penting dari manusia, yaitu fungsi psikologik, perilaku, biologik, dan gangguan itu tidak hanya terletak di dalam hubungan antara orang itu tetapi juga dengan masyarakat (Yusuf, A.H., Rizky, F., dan Hanik, E.N. 2015). Orang Dengan Gangguan Jiwa yang selanjutnya disebut ODGJ adalah seseorang yang mengalami gangguan dalampikiran, perilaku dan perasaan yang termanifestasi dalam bentuk sekumpulan gejala dan atau perubahan perilaku yang bermakna, serta dapat menimbulkan penderitaan dan hambatan dalam menjalankan fungsi sebagai manusia



(Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2014). Oleh karena itu gangguan jiwa ini masih menjadi perhatian yang sangat penting dari berbagai lintas sektor baik pemerintah maupun masyarakat, hal ini dikarenakan gangguan jiwa menghabiskan biaya pelayanan kesehatan yang besar (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2013).

Kesehatan jiwa merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kesehatan secara umum serta merupakan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia. Kesehatan jiwa membuat perkembangan fisik, intelektual dan emosional seseorang berkembang optimal selaras dengan perkembangan orang lain (UU No 36, 2009). WHO (2009) memperkirakan 450 juta orang diseluruh dunia mengalami gangguan mental, sekitar 10% orang dewasa mengalami gangguan jiwa dan 25% penduduk diperkirakan akan mengalami gangguan jiwa pada usia tertentu dalam rentang hidupnya yang biasanya terjadi pada dewasa muda antara usia 18-21 tahun.

Menurut *National Institute of Mental Health*, gangguan jiwa mencapai 13% dari penyakit secara keseluruhan dan diperkirakan akan berkembang menjadi 25% di tahun 2030. Gangguan jiwa menyebabkan hilangnya produktifitas, dan mudah kambuh sehingga meningkatkan biaya perawatan. Dampak gangguan jiwa menyebabkan keluarga kehilangan banyak waktu untuk merawat, mengalami beban emosional, dan sosial akibat stigma dari masyarakat (Hogan, 2008). Asmedi (2012), mengungkapkan di Indonesia gangguan jiwa menimbulkan kerugian ekonomi mencapai Rp 20 triliun, akibat hilangnya produktivitas, beban ekonomi dan biaya perawatan kesehatan yang harus ditanggung keluarga dan negara. Pengidap gangguan jiwa tidak hanya membutuhkan dukungan ekonomi saja tetapi juga memerlukan sistem dukungan sosial yang mencakup dukungan emosional, informasional, instrumental dan penilaian/penghargaan untuk menjalani program pemulihan (*recovery*) dan menghadapi stigma di masyarakat.



Joker adalah sebuah karakter penjahat super fiksi yang dibuat oleh Bill Finger, Bob Kane, dan Jerry Robinson yang pertama kali muncul dalam keluaran debut buku komik Batman (25 April 1940) yang diterbitkan oleh *DC Comics*. Klaim atas pembuatan Joker dipersengketakan; Kane dan Robinson mengklaim tanggung jawab atas rancangan Joker, sementara Finger berkontribusi terhadap penulisannya. Meskipun Joker direncanakan untuk dimatikan pada penampilan awalnya, atas tuntutan editorial, ia menjadi karakter musuh besar pahlawan super Batman.

Dalam penampilan buku komiknya, Joker digambarkan sebagai dalang kejahatan. Diperkenalkan sebagai psikopat dengan rasa humor yang sadistik, karakter tersebut menjadi goofy prankster pada akhir 1950an dalam menanggapi permintaan dari *Comics Code Authority*, sebelum kembali ke sifat gelapnya pada awal 1970an. Sebagai musuh Batman, Joker menjadi bagian dari cerita-cerita pahlawan super tersebut, yang meliputi pembunuhan Jason Todd—petinggi Robin dan Batman kedua—dan paralisis terhadap salah satu sekutu Batman, Barbara Gordon. Joker telah memiliki berbagai kemungkinan kisah asal muasal pada dekade-dekade penampilannya. Kisah paling umum melibatkan dirinya jatuh dalam sebuah tak pembuangan kimia yang memucatkan kulitnya menjadi putih, membuat rambutnya menjadi hijau, dan bibirnya menjadi merah; akibatnya ia menjadi jahat. Pada antitesis Batman dalam kepribadian dan penampilan, Joker dianggap oleh para kritikus menjadi pengiklan besarnya.

Joker tidak memiliki kemampuan manusia super, selain menggunakan kemampuannya dalam bidang teknik kimia dalam mengembangkan racun atau ramuan mematikan, dan senjata khas, yang meliputi permainan kartu berujung razor, joy buzzer mematikan, dan bunga penyemprot asam. Meskipun Joker terkadang bekerja dengan para penjahat super lainnya seperti Penguin dan *Two-Face*, dan kelompok-kelompok seperti *Injustice Gang* dan *Injustice League*, hubungan tersebut sering kali kandas karena

Hak cipta miliki IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



keterlibatan Joker pada pertikaian yang tidak diinginkan. Pada 1990an, diperkenalkan hubungan percintaan Joker dengan mantan psikiatrisnya, Harley Quinn, yang menjadi sobat kejahatannya. Meskipun obsesi utamanya adalah Batman, Joker juga bertarung dengan pahlawan lainnya termasuk Superman dan Wonder Woman.

Dalam versi animasi *The New Batman Animated Series*, Joker pernah menceritakan masa lalunya yang kelim kepada Dr. Harleen Frances Quinzel. Joker bercerita bahwa dirinya selalu mendapat perlakuan kasar dari ayahnya yang pemabuk. Harleen yang kasihan kepada Joker, akhirnya membantu Joker kabur dan menjadi Harley Quinn. Batman akhirnya menjelaskan bahwa cerita itu hanya bujukan Joker untuk mendapat belas kasihan dari Harleen. Versi anak dengan ayah pemabuk ini juga diangkat kembali dalam film *The Dark Knight* (2008). Joker yang diperankan oleh almarhum Heath Ledger ini bercerita bahwa luka di wajahnya berasal dari sayatan ayahnya. Namun di cerita lainnya masih di plot yang sama, Joker menceritakan luka di wajahnya berasal dari istri yang meninggalkannya.

Masih banyak versi-versi Joker lainnya yang apabila diikuti, kita dibuat bingung dengan apa yang sebenarnya terjadi di masa lalu Joker. Tetapi, kita akan makin terpesona dengan karakter *Mr. J* itu. Pada akhirnya, masa lalu Joker memang tak pernah bisa diketahui. Beberapa menganggap dia adalah seorang penjahat lantaran jalan kehidupannya yang dekat dengan kekerasan, pembunuhan dan kekejaman. Beberapa menganggap dia sebenarnya adalah korban dari kejahatan itu sendiri, dan akhirnya menjadi pahlawan karena berani bertindak. Sebagian lainnya menganggap Joker adalah mitos dimana sebenarnya semua orang memiliki sifat seperti Joker. Hal ini yang coba dibuktikan Joker dalam film *The Dark Knight*.

Pada tahun 2019, muncul sebuah film yang dianggap kontroversial dan menarik perhatian masyarakat karena film tersebut dapat mempengaruhi emosional penonton

selama film tersebut ditayangkan di layar lebar. Film tersebut adalah film Joker yang diperankan oleh aktor Joaquin Phoenix. Film tersebut resmi tayang di Indonesia pada 2 Oktober 2019, yang disutradai dan diproduksi oleh Todd Philips. Film tersebut diadopsi berdasarkan karakter Joker karya *DC Comics*. Film tersebut sukses menjadi film terlaris dengan pendapatan lebih dari Rp 1,3 Triliun pada pekan pertama penayangan di pasar domestik Amerika Serikat dan di Indonesia berhasil meraup keuntungan sebesar \$846 ribu atau setara dengan Rp 11,9 Miliar (Arhando, 2019)



**Gambar 1.1**  
**Poster Joker (2019)**  
(sumber: instagram @jokermovie)

Film Joker ini bercerita tentang kisah seseorang yang bernama Arthur Fleck yang di perankan oleh Joaquin Phoenix yang menderita kelainan saraf otak yang menyebabkan ia mengalami tertawa lepas tidak pada waktunya dan dia sering mengunjungi tempat layanan social masyarakat untuk mendapatkan obatnya. Film ini berfokus pada perjalanan sosok komedian gagal, pria yang diabaikan oleh masyarakat dan berubah menjadi penjahat yang



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



sangat keji. Arthur tumbuh dari masyarakat kalangan bawah yang selalu gagal dalam meraih sebuah kesuksesan dalam profesi sebagai badut dan *Stand Up Comedian*.

Film Joker membawa emosi penonton seakan naik-turun sehingga merasa lelah karena ceritanya yang padat dengan unsur *psychological*, yang membuat kita seakan masuk ke dalam karakter Arthur Fleck. Arthur mendapatkan perlakuan tidak baik dari lingkungannya, dia dirundung, dipukuli remaja nakal, mendapat tuduhan oleh atasannya yang kemudian berakhir pada pemecatan dari pekerjaannya, di khianati oleh temannya sendiri, sehingga dia mengalami stress karena memiliki penyakit gangguan mental yang tidak akan sembuh.

Di akhir film tersebut, peneliti melihat bahwa Arthur sedang berada di rumah sakit jiwa, tanpa *make up*, tanpa rambut hijau, lalu berbicara dengan psikiater nya. Dalam film ini, penonton dibawa untuk melihat dari sudut pandang seorang Arthur Fleck bagaimana menjadi dirinya yang sangat menyedihkan dan kita melihat semua delusi yang terjadi di dalam kepalanya.

Perilaku gangguan jiwa tersebut dapat terlihat dari perilaku verbal dan non-verbal yang ditunjukkan oleh Arthur Fleck. Definisi komunikasi verbal menurut Mulyana (2006:260 – 261) menyatakan bahwa: -Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Bahasa verbal adalah sarana utama untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan maksud kita.

Bahasa verbal menggunakan kata-kata yang mepresentasikan berbagai aspek realitas individual kita. Konsekuensinya, kata-kata adalah abstraksi realitas kita yang tidak mampu menimbulkan reaksi yang merupakan totalitas objek atau konsep yang diwakili kata-kata itu.

Contoh komunikasi verbal yang dilakukan oleh Arthur Fleck dapat terlihat pada saat Arthur berbicara dengan teman kerja, Ibu, psikiater, dan saat berbicara melalui





telepon. Tetapi pada film tersebut, Arthur Fleck memiliki keterbatasan dalam berbicara yaitu berupa penyampaian pesan dengan kata yang bersifat ambigu dan kontekstual. Dapat dikatakan bersifat ambigu karena kata-kata yang mengpresentasikan persepsi dan interpretasi orang – orang yang berbeda, yang menganut latar belakang sosial yang berbeda.

Faktor yang mempengaruhi komunikasi verbal Arthur adalah faktor pengalaman yang dimiliki oleh Arthur Fleck. Pengalaman hidup yang muram dan trauma dalam hidupnya sangat mempengaruhi sikapnya dalam keseharian. Pesan non verbal adalah semua isyarat yang bukan kata-kata. Menurut Samovar dan Porter (dalam Mulyana, 2006:343), komunikasi nonverbal mencakup semua rangsangan dalam suatu setting komunikasi, yang dihasilkan oleh individu dan penggunaan lingkungan oleh individu yang mempunyai nilai pesan potensial bagi pengirim atau penerima. Definisi ini juga mencakup perilaku yang disengaja atau tidak disengaja sebagai bagian dari peristiwa secara keseluruhan. Kita mengirim banyak pesan nonverbal tanpa menyadari bahwa pesan-pesan tersebut bermakna bagi orang lain.

Contoh komunikasi non verbal dalam film tersebut, ditunjukkan oleh Arthur Fleck pada beberapa *scene*, salah satunya pada *scene* saat ia pulang bekerja menaiki kereta bawah tanah. Arthur melihat tiga orang yang sedang merunding seorang wanita di gerbong tersebut yang kemudian membuatnya tertawa karena penyakit yang di miliki nya. Arthur merasa tertekan pada saat itu, namun karena ia memiliki kondisi penyakit yang di derita, perilaku non-verbal yang di lakukan oleh Arthur adalah tertawa saat merasa terganggu.

Pada akhir film tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pesan pada film tersebut menjelaskan tentang penting nya menjaga kesehatan mental seseorang, kesehatan mental sama pentingnya dengan kesehatan fisik. Film Joker menggambarkan bahaya seseorang apabila mengalami gangguan kesehatan mental yang mengakibatkan seseorang melakukan



tindakan kriminal. Penting bagi seseorang yang sedang mengalami gangguan mental untuk segera mengobati dirinya.

Kemudian pada film itu juga terlihat bahwa menghargai perasaan orang lain itu penting. Dalam film ini, penonton dibawa untuk melihat sudut pandang dari seorang Arthur Fleck. Ia sangat tidak di hargai oleh lingkungan sekitarnya, dari dirundung, dipecat tanpa alasan, dan di khianati teman kerja. Dengan musibah yang menimpa Arthur, ia mengeluarkan sisi gelap dirinya di akhir film.

Melalui film tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan analisis isi terkait gangguan jiwa yang dialami oleh Arthur Fleck (Joker). Analisis isi digunakan sebagai jenis penelitian karena dapat menghasilkan data secara kuantitatif, yaitu mendeskripsikan hasil penelusuran informasi fakta dan diolah menjadi suatu data serta menghasilkan perhitungan obyektif, terstruktur, teruji, atas isi pesan yang nyata dan bersifat denotatif atas dampak gangguan jiwa pada film Joker terhadap penonton.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: –Berapa banyak adegan yang menggambarkan perilaku komunikasi yang dipengaruhi oleh gangguan jiwa yang diperankan oleh tokoh utama di film Joker (2019) ?

## C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut, penulis mengidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut:



1. Seberapa banyak adegan yang menggambarkan gangguan jiwa berupa *Schizophrenia* oleh Arthur Fleck atau Joker?
2. Seberapa banyak adegan yang menggambarkan gangguan jiwa berupa *Pseudobulbar Affect* oleh Arthur Fleck atau Joker?
3. Seberapa banyak adegan yang menggambarkan gangguan jiwa berupa *Narcissistic Personality Disorder* oleh Arthur Fleck atau Joker?

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

#### D. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui berapa banyak adegan yang menggambarkan gangguan jiwa berupa *Schizophrenia* oleh Arthur Fleck atau Joker.
2. Untuk mengetahui berapa banyak adegan yang menggambarkan gangguan jiwa berupa *Pseudobulbar Affect* oleh Arthur Fleck atau Joker.
3. Untuk mengetahui berapa banyak adegan yang menggambarkan gangguan jiwa berupa *Narcissistic Personality Disorder* oleh Arthur Fleck atau Joker

#### E. Manfaat Penelitian

##### 1. Manfaat Akademis

Penelitian ini bermanfaat untuk menggambarkan contoh – contoh perilaku komunikasi interpersonal yang dialami oleh seorang gangguan jiwa disebuah film yang berkaitan dengan Psikologi Abnormal di film Joker (2019).

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat untuk menjadi sumber referensi dan informasi untuk pembuatan penelitian sejenisnya. Juga manfaat penelitian ini bisa untuk khalayak agar dapat memilih film yang sesuai dengan budaya yang berlaku dalam masyarakat dan sesuai dengan etika perfilman yang berlaku di Indonesia.

### © Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.