

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Fenomena gangguan mental, khususnya PTSD (*Post-Traumatic Stress Disorder*), masih menjadi isu yang kurang dipahami secara luas oleh masyarakat Indonesia, sehingga kesadaran dan penanganannya belum dilakukan secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi gangguan psikis melalui pendekatan semiotik, dengan fokus utama pada *Post-Traumatic Stress Disorder* (PTSD), yang direpresentasikan dalam film “Berbalas Kejam”. Pada film tersebut, karakter utama seorang laki-laki digambarkan secara eksplisit memiliki gangguan jiwa akibat trauma berat akibat tindak kekerasan, sehingga menjadikan ia terisolasi selama dua tahun lamanya. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana karakter utama (Adam) direpresentasikan sebagai korban yang menderita PTSD akibat peristiwa yang ia alami.

Media massa merupakan sarana komunikasi yang memiliki tujuan untuk menyebarkan informasi kepada khalayak baik dalam bentuk informasi maupun hiburan melalui berbagai platform. Dalam perkembangannya, media massa kini semakin berfokus dalam dunia hiburan dan budaya populer. Hal ini tentunya peran media massa yang cukup signifikan dalam membentuk persepsi dan cara pandang masyarakat terhadap berbagai isu sosial, termasuk bagaimana suatu tema atau fenomena, seperti gangguan mental, disajikan dalam film.

Fungsi utama media massa adalah sebagai penyebar informasi atau pemberitaan kepada khalayak. Fungsi lain dari media adalah, sebagai sarana pemberitaan yang ada di lingkungannya, juga mengadakan korelasi antara informasi yang diperoleh dengan kebutuhan khalayak sasaran. Oleh karena itu, pemberitaan atau komunikasi lebih menekankan pada seleksi, evaluasi dan interpretasi (Ibrahim., et 2022). Dalam konteks film, media massa sendiri berfungsi sebagai wadah untuk mempromosikan, mengkritik, dan membahas film, yang akhirnya mempengaruhi bagaimana film tersebut diterima oleh masyarakat (Sevigny, A. 2014).

Di Indonesia, media massa memiliki peran penting dalam membangun narasi dan budaya populer yang berhubungan erat dengan film yang berhubungan isu-isu sosial. Seiring berkembangnya media digital, media massa juga memiliki peran dalam membentuk cara pandang masyarakat terhadap isu-isu tertentu, termasuk kesehatan mental, politik, dan budaya. Hal ini juga didukung dengan kemunculan berbagai aplikasi streaming seperti Netflix, Disney+, dan layanan lokal seperti Vidio atau Prime Video.

Sebagai media yang bersifat audiovisual, film menghasilkan gambar, gerak, dan suara dalam satu kesatuan yang mampu menyampaikan makna naratif secara efektif kepada penonton (Ramdan., et al 2020). Dapat dikatakan bahwa, film berfungsi sebagai media komunikasi massa yang bersifat audiovisual, dengan tujuan menyampaikan nilai-nilai sosial dan pesan moral melalui struktur naratif dan simbolik yang dapat diinterpretasikan oleh penontonnya.

Film sering kali berasal dari realitas sosial masyarakat, sehingga mampu membangun kedekatan emosional dengan penonton melalui representasi pengalaman yang serupa atau sejalan dengan kondisi kehidupan nyata. Kedekatan antara representasi naratif dalam film dan pengalaman pribadi penonton memungkinkan terciptanya kedekatan emosional, baik saat menonton maupun setelah film berakhir. Film kerap digunakan sebagai sarana bagi pembuatnya untuk menyampaikan pesan moral yang bersifat tersirat. Pesan-pesan tersebut dikomunikasikan melalui simbol dan narasi yang kemudian diinterpretasikan (*decode*) oleh penonton, sehingga dapat memengaruhi pemahaman individu terhadap isu yang disajikan (Zoebazary. 2010).

Film, sebagai salah satu bentuk media komunikasi massa, memainkan peran penting dalam membentuk cara pandang dan pola pikir masyarakat melalui penyampaian beragam topik dan isu sosial yang dikemas dalam bentuk naratif. Pesan dalam film dapat dikomunikasikan melalui elemen-elemen sinematik seperti gambar, dialog, setting, karakterisasi, plot, simbol, dan musik. Melalui perpaduan unsur-unsur ini, film menjadi medium yang efektif dalam menyampaikan isu-isu sosial, gagasan, ideologi, maupun pesan pribadi dari pembuatnya.

Sejarah perfilman Indonesia berawal pada dekade 1920-an, ketika perusahaan Belanda, *Krueger Corporation*, memproduksi film bisu seperti *Loetoeng Kasaroeng*, *Si Conat*, dan *Pareh* sekitar tahun 1926–1927. Film-film ini menjadi awal perkembangan sinema di tanah air, meskipun masih menggunakan format tanpa suara. Seorang tokoh bernama Usmar Ismail, yang dikenal sebagai pelopor perfilman Indonesia, mendirikan PERFINI pada awal 1950-an. Film *Darah*

dan Doa menjadi karya pertama dari perusahaan ini, dan dianggap sebagai tonggak penting dalam sejarah perfilman Indonesia karena merupakan film pertama yang disutradarai dan diproduksi oleh badan usaha milik sendiri.

Sejak saat itu, industri film Indonesia terus berkembang meskipun menghadapi berbagai tantangan seperti penjajahan, Perang Dunia II, dan perubahan sosial politik yang berdampak pada produksi film. Namun, pada era 1990-an hingga 1998-an, industri film Indonesia mengalami penurunan yang cukup tajam. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor seperti krisis ekonomi, masuknya film asing yang lebih modern, serta adanya kebijakan pemerintah yang membatasi produksi film lokal. Era kebangkitan perfilman nasional pada tahun 1998 ditandai dengan pertumbuhan signifikan dalam jumlah produksi film. Karya-karya seperti *Kuldesak* (1998), *Petualangan Sherina* (2000), dan *Ada Apa Dengan Cinta* (2002) tidak hanya memperoleh keberhasilan di pasar domestik, tetapi juga berkontribusi pada revitalisasi industri perfilman Indonesia.

Pada tahun 2010-an, industri perfilman Indonesia mengalami percepatan perkembangan seiring dengan adanya teknologi digital yang meluas, yang turut memengaruhi proses produksi dan konsumsi film. Hal ini ditandai dengan kemunculan platform digital dan streaming yang memungkinkan film-film Indonesia untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Film Indonesia kini semakin beragam dalam hal genre dan tema, dari drama, komedi, horor, hingga genre psikologi thriller, serta mulai mendapat pengakuan internasional melalui berbagai festival film. Memasuki awal tahun 2020, industri perfilman nasional mengalami

lonjakan pertumbuhan yang signifikan, mencapai rekor tertinggi dalam sejarah perkembangan industrinya.

Film sebagai seni visual dan hiburan telah berkembang pesat dari segi teknologi, narasi, sinematografi hingga genre. Awalnya, film dianggap sebagai bentuk hiburan yang sederhana, namun seiring waktu, teknologi seperti sinematografi, efek khusus, dan suara membawa perubahan signifikan. Dalam perkembangannya, film kini sering mengangkat isu-isu yang berhubungan erat dengan fenomena sosial di masyarakat. Dengan demikian, film tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan semata, melainkan juga sebagai medium komunikasi yang menyampaikan pesan-pesan sosial, psikologis, dan budaya kepada penontonnya.

Film memiliki banyak pesan yang terkandung di dalamnya. Bagi beberapa orang memiliki anggapan bahwa film hanya sebagai karya seni yang bersifat menghibur. Seiring perkembangan waktu, sebagian kalangan memandang film bukan hanya sebagai karya seni, melainkan sebagai cermin realitas sosial yang secara nyata menggambarkan dan merefleksikan nilai-nilai sosial yang berlangsung di masyarakat. Hal ini selaras dengan definisi film yang merupakan suatu bentuk seni representatif karena menyajikan sebuah tayangan yang mencerminkan kehidupan sebenarnya.

Genre-genre film pun berkembang, mencakup berbagai tema seperti drama, aksi, komedi, horor, thriller, dan *psychology thriller*. Genre psikologi thriller adalah jenis film yang menggabungkan ketegangan psikologis dengan elemen misteri, serta berfokus pada konflik batin, kecemasan, atau ketakutan karakter. Film dalam

genre ini sering kali menampilkan karakter utama yang berjuang melawan gangguan mental, atau dilema psikologis yang membingungkan dan menciptakan suasana tegang bagi penonton.

Di Indonesia, meskipun genre ini tidak sepopuler film drama atau horror, beberapa film mampu memikat audiens dengan narasi yang kuat serta penggambaran mendalam mengenai dinamika psikologis karakter-karakternya. Salah satu contoh film Indonesia yang masuk dalam genre psikologi thriller adalah *Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak* (2017) yang menceritakan tokoh Marlina, janda yang tinggal di Sumbawa, mendapat perlakuan kekerasan fisik, seksual dan verbal oleh sekelompok perampok.

Adapun film Indonesia yang mengeksplorasi tema-tema psikologi thriller lainnya, seperti *Sleep Call* (2023) yang menceritakan tokoh Dina, terjebak dalam hubungan adiktif di aplikasi kencan online hingga menyebabkan nyawa melayang seiring dengan adanya sebuah misteri dibalik ceritanya. Film-film ini menunjukkan bagaimana genre psikologi thriller dapat mengangkat tema ketegangan psikologis yang dikombinasikan dengan ketakutan dan konflik internal karakter. Film-film ini juga menggambarkan tekanan mental yang dialami oleh karakter-karakternya yang mencoba bertahan dalam situasi yang sangat menekan.

Perkembangan genre dalam perfilman Indonesia juga diikuti oleh munculnya karya-karya yang mengangkat tema-tema sensitif, termasuk pelecehan seksual, tindakan kriminal, serta kekerasan (Sobur, 2003). Perkembangan tersebut tidak terlepas dari realitas sosial yang ada dalam budaya kita. Banyak film yang menggambarkan tindak kriminal atau kekerasan, salah satunya adalah film *Berbalas*

Kejam. Meskipun jumlah penonton film ini di Indonesia, terutama melalui platform Prime Video terbilang tidak cukup populer, film tersebut telah tayang dan meraih penghargaan di sejumlah festival film nasional.

Film ini dipilih sebagai objek penelitian oleh peneliti karena isu didalamnya menggambarkan dan merefleksikan realitas sosial yang ada dalam masyarakat. Tindak kekerasan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari beragam bentuknya dan berpotensi menimbulkan dampak pada individu maupun masyarakat, baik secara langsung maupun dalam jangka waktu yang lebih panjang. Film yang dipilih adalah “Berbalas Kejam” yang dirilis pada tahun 2023, ditulis sekaligus disutradarai oleh Teddy Soerjaatmadja yang berpartner dengan Baim Wong. Film ini mengisahkan trauma mendalam yang dialami oleh tokoh Adam (diperankan oleh Reza Rahardian), yang menyaksikan secara langsung peristiwa kekerasan berupa perampokan oleh orang asing, yang berujung pada kematian istri dan anaknya. Peristiwa tragis tersebut terjadi tepat di hadapannya. Akibat trauma yang mendalam, Adam tidak lagi memiliki arti kehidupan dalam dirinya. Adam mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan emosional dan komunikasi yang sehat dengan orang-orang di sekitarnya. Trauma yang dialaminya memengaruhi kehidupannya, membuatnya merasa sangat terguncang dan dipenuhi rasa bersalah akibat ketidakberdayaannya dalam melindungi istri dan anaknya. Sejak saat itu, Adam terus terjebak dalam perasaan bersalah dan kecemasan emosinya selama dua tahun lamanya.

Film ini dipilih sebagai objek penelitian karena penggambaran narasinya yang sesuai dengan kondisi sosial saat ini. Walaupun sejarah merekam berbagai

peristiwa kekerasan yang mengesankan, kejadian serupa masih terus terjadi dalam masyarakat. Film ini memberikan representasi yang nyata mengenai tindak kriminal yang umum terjadi di Indonesia. Selain itu, film ini juga menjadi salah satu film nasional yang mengangkat isu trauma psikologis secara kompleks.

Trauma psikologis yang dialami Adam akibat kekerasan tersebut berdampak tidak hanya pada dirinya sendiri, tetapi juga memengaruhi interaksi sosialnya, sehingga lingkungan kerjanya turut merasakan perubahan kinerja Adam. Hal ini menunjukkan bahwa kejadian kekerasan dan kriminalitas dapat meninggalkan dampak psikologis jangka panjang bagi korban yang terlibat langsung dalam peristiwa tersebut. Menyaksikan kekerasan ekstrem, seperti pembunuhan, dapat memicu respons psikologis yang sama dengan korban langsung. Fenomena kekerasan dan kriminalitas di Indonesia, termasuk perampokan dan pembunuhan, masih menjadi masalah krusial yang dapat menimbulkan dampak traumatis bagi korban maupun saksi.

Berdasarkan data yang diperoleh dari badan pusat statistik nasional mengenai kejahatan kriminal pada tahun 2023, kejahatan terhadap hak milik/barang dengan penggunaan kekerasan, khususnya pencurian dengan kekerasan, mengalami peningkatan. Jumlah kejadian pencurian dengan kekerasan pada tahun 2022 tercatat sebanyak 4.335 kejadian, sementara pada tahun 2023 meningkat menjadi 6.573 kejadian. Peningkatan ini menunjukkan adanya kenaikan sekitar 51 persen. Sedangkan, kasus pembunuhan meningkat dari 854 pada tahun 2022 menjadi 1.129 pada tahun 2023, menunjukkan peningkatan dalam jumlah kejadian. Bukan hanya itu, data dari Pusat Informasi Kriminal Nasional (Pusiknas) Kepolisian Republik

Indonesia (Polri) menunjukkan bahwa pencurian dengan pemberatan menjadi jenis kejahatan yang paling banyak ditemukan di Indonesia selama tahun 2024, tercatat sebanyak 52.449 kasus. (Pusat Informasi Kriminalitas Nasional Polri, 01 Januari - 31 Desember 2024).

Angka tersebut menggambarkan tingkat ancaman serius dari kejahatan terhadap harta benda masyarakat. Pencurian dengan pemberatan, yang kerap melibatkan perencanaan yang terencana dan tindakan kriminal yang agresif, tidak hanya menimbulkan kerugian material, tetapi juga menyebabkan trauma psikologis yang signifikan bagi para korban. Pada kasus pencurian pemberatan yang melayangkan nyawa seseorang, tentu akan memakan korban yang menyaksikan kejadian tersebut. Korban tidak hanya mengalami luka fisik, tetapi juga mengalami trauma psikologis yang mendalam. Selain itu, sebagian besar korban enggan untuk mengungkapkan pengalaman yang dialaminya. Keengganan ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti perasaan bersalah, ketidakmampuan untuk mengingat kembali kejadian traumatis, rasa malu, ketidakpercayaan terhadap pendengar, ketakutan akan pembalasan, serta kekhawatiran bahwa pengalaman mereka tidak akan dipercaya. Tak jarang, akhirnya beban psikologis dan fisik harus ditanggung sendiri oleh korban. Korban trauma umumnya mengalami berbagai gejala psikologis, seperti depresi, perasaan seolah peristiwa traumatis terus berulang (*re-experiencing*), kepanikan dan kecemasan yang berlebihan, gangguan tidur disertai mimpi buruk, serta perubahan perilaku seperti menangis tanpa sebab, menarik diri dari lingkungan sosial, menghindari interaksi, dan mengalami kilas balik (*flashback*) atas peristiwa traumatis. Kondisi ini juga dapat berdampak pada

penurunan fungsi dan kinerja individu. Gejala-gejala tersebut tergambar secara nyata dalam karakter Adam dalam film Berbalas Kejam.

Dalam film, *post-traumatic stress disorder* (PTSD) sendiri sering digambarkan trauma melalui karakter-karakter yang mengalami reaksi emosional dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa tanda-tanda PTSD yang biasanya muncul \ seperti mimpi buruk, *flashback*, menjauhkan diri dari orang lain, perubahan emosional yang drastis, menghindari orang, tempat, atau situasi yang mengingatkan pada trauma, dan menyalahkan dirinya sendiri. Beberapa film atau series Indonesia yang relevan dengan topik ini seperti 27 Steps Of May yang menceritakan trauma tokoh May akibat pelecehan seksual, kemudian series Katarsis yang menunjukkan trauma seorang anak akibat melihat peristiwa pembunuhan. Film-film ini menunjukkan bahwa trauma tidak selalu terkait dengan sakit secara fisik, tetapi lebih pada kerusakan emosional dan psikologis yang mendalam.

Secara keseluruhan, film Berbalas Kejam karya Teddy Soeriaatmadja menyajikan kisah tentang dampak psikologis trauma yang tidak terselesaikan, yang kemudian berkembang menjadi misteri kelam yang berujung pada tindakan balas dendam. Dalam film ini, secara implisit menceritakan kehidupan Adam setelah menyaksikan peristiwa traumatis yang dialaminya. Tentunya gangguan jiwa yang dialami ditandai dengan depresi berlarut-larut yang dialami oleh Adam. Pada realitanya, depresi memang kerap kali dialami terutama anak muda. Pada tahun 2023, prevalensi depresi di Indonesia secara nasional mencapai 1,4%, dengan kelompok usia 15–24 tahun menunjukkan angka tertinggi sebesar 2%. Sementara itu, hasil survei kesehatan mental remaja pada tahun 2022 mengungkapkan bahwa

5,5% remaja berusia 10–17 tahun mengalami gangguan kejiwaan. Di antara mereka, 1% menderita depresi, 3,7% mengalami gangguan kecemasan, 0,9% terdiagnosis mengalami gangguan stres pascatrauma (PTSD), dan 0,5% mengalami *attention-deficit/hyperactivity disorder* (ADHD) (Laporan Survei Kesehatan Indonesia, 2023).

Di Indonesia, gangguan mental banyak dialami oleh kalangan remaja, salah satunya adalah gangguan stres pascatrauma atau *post-traumatic stress disorder* (PTSD). PTSD merupakan gangguan psikologis yang muncul sebagai respons terhadap pengalaman atau paparan langsung terhadap peristiwa traumatis. Secara global, jumlah penderita PTSD diperkirakan mencapai 200 juta orang. Sementara itu, berdasarkan data Survei Kesehatan Mental Nasional Indonesia, sekitar 2,45 juta remaja mengalami gangguan mental, dengan 0,5% di antaranya setara dengan sekitar 12.250 remaja teridentifikasi mengalami PTSD. (Pasha et al., 2023). Penderita PTSD juga memiliki risiko yang lebih tinggi untuk mengalami gangguan depresi serta munculnya pikiran atau perilaku bunuh diri. Pada kasus depresi murni, diagnosis dapat ditegakkan apabila gejala berlangsung setidaknya selama dua minggu. Sementara itu, gejala PTSD umumnya berkaitan langsung dengan pengalaman traumatis yang terjadi dalam enam bulan sebelum timbulnya gejala, dan sering kali disertai dengan pengalaman kilas balik (*flashback*) serta gejala intrusif lainnya (Marwaha, 2023).

Dengan semakin tingginya peristiwa kekerasan kriminal yang terjadi di Indonesia, dan bagaimana dampaknya terhadap fisik dan psikis seseorang, maka penelitian mengenai PTSD akibat tindakan kekerasan menjadi sangat penting. Dari

penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai trauma akibat tindak kekerasan dalam kriminalitas dapat memengaruhi individu, serta bagaimana sistem perawatan kesehatan mental di Indonesia dapat lebih efektif dalam menangani kasus PTSD. Ketertarikan penulis untuk menganalisis film *Berbalas Kejam* sebagai objek penelitian didasari oleh unsur psikologis dalam karakter utama. Dengan perpaduan genre thriller, psikologis, romansa, dan kekerasan, film ini menghadirkan isu kejiwaan yang kompleks, sehingga relevan untuk dianalisis melalui kajian representasi dalam film.

Dilansir dari laman *Elle Indonesia*, ulasan dalam film ini penonton dibuat geram dan ikut merasakan kerapuhan psikologis dari seorang suami sekaligus ayah yang melihat tewasnya istri dan anaknya sekaligus, ditunjukkan bagaimana sisi kelam Adam yang tak pernah diketahuinya. Dalam siaran pers, Teddy Soeriaatmadja mengungkapkan, “Kekerasan itu ada dan nyata, tapi ketika kita melihat dari sudut pandang Adam, terlihat tindakan kekerasan dan balas dendam tampak digambarkan sebagai sesuatu yang dapat dibenarkan secara emosional, seolah-olah selaras dengan batin yang dialami oleh tokoh utama. Ledakan emosi dan rasa kehilangan yang ditampilkan menjadi sesuatu yang dapat dipahami oleh siapa pun, terutama oleh mereka yang memiliki ikatan keluarga seperti seorang ayah atau ibu”.

Menyorot pengalaman traumatis seorang ayah sekaligus suami yang sedang berduka bukan hal mudah bagi Teddy Soeriaatmadja untuk membuat film *Berbalas Kejam*. Tingkat psikologisnya pun berkembang menjadi lima tahap kesedihan, membuat karakter Adam menjadi sangat manusiawi. Adam sebagai karakter utama tidak digambarkan sebagai sosok *hero*. Ia terus dihantui oleh rasa bersalahnya yang

tidak mampu melindungi keluarganya sendiri. Dia hanya seorang laki-laki yang kehilangan segalanya dan situasi membawanya ke sekelompok orang yang bertanggung jawab atas lukanya. Hal inilah yang menjadi alasan ketertarikan penulis juga dalam mengambil film Berbalas Kejam sebagai objek penelitian.

Sebagaimana fungsinya sebagai bagian dari media massa, film berperan sebagai sarana yang bersifat informatif, edukatif, sekaligus menghibur. Dalam konteks ini, film memuat pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada penonton melalui berbagai bentuk representasi. Pesan tersebut dikomunikasikan melalui sistem tanda dan simbol yang terbentuk dalam pikiran manusia, seperti isi narasi, dialog, suara, serta elemen visual lainnya. Mengingat film kaya akan symbol dan makna-makna tersirat, penulis tertarik untuk meninjau film ini melalui pendekatan semiotik. Pendekatan ini relevan untuk menelaah kedalaman makna komunikasi yang tersimpan dalam film serta membantu penulis menemukan pesan-pesan implisit yang ingin disampaikan.

Secara sederhana, semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tanda dan simbol. Tanda-tanda yang terdapat dalam film memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan tanda dalam format lain, seperti yang bersifat tekstual atau visual. Kompleksitas hubungan antar tanda dalam film dapat terlihat karena berbagai elemen seperti efek visual, audio, dan teks dapat muncul dalam satu waktu. Hal ini juga terlihat pada tanda-tanda yang terkandung dalam film Berbalas Kejam.

Istilah semiotika berasal dari bahasa Yunani, *semeion*, yang berarti tanda. Istilah ini kemudian berkembang menjadi *semiotics* dalam bahasa Inggris. Dalam bahasa Indonesia, semiotika atau semiologi diartikan sebagai ilmu yang

mempelajari tentang tanda. Dalam proses komunikasi, tanda memegang peranan penting karena kemampuannya dalam menghadirkan berbagai makna sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh penonton.

Analisis semiotik berperan penting dalam melihat representasi PTSD dalam film ini. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan pemahaman mendalam terhadap penggambaran karakter serta konflik yang berkaitan dengan gangguan jiwa yang diangkat dalam film. Analisis ini juga dapat mengidentifikasi bagaimana cerita yang dibangun dalam film memengaruhi persepsi masyarakat terhadap isu kesehatan mental. Dengan menggali tema-tema, karakter, dan narasi yang terkandung dalam *Berbalas Kejam*, penelitian ini bertujuan untuk melihat tanda-tanda PTSD yang direpresentasikan dalam film tersebut.

Analisis semiotika menurut John Fiske memiliki kerangka tertentu dalam menganalisis film, yang sering dikaitkan dengan konsep narasi Propp. Dalam kerangka tersebut, sebuah film dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu *prolog*, *ideological content*, dan *epilog*. Prolog terdiri atas dua urutan (*sequence*), yakni *preparation* dan *complication*. *Ideological content* meliputi urutan *transference* dan *struggle*, sedangkan *epilog* mencakup urutan *return* dan *recognition*. Berdasarkan kerangka ini, peneliti menggunakan metode analisis semiotika John Fiske dalam 3 level yakni realitas, representasi, dan ideologi untuk melihat bagaimana representasi *post-traumatic stress disorder* (PTSD) dalam film *Berbalas Kejam*, yang berdurasi sekitar 108 menit dan terdiri dari beberapa *sequence*.

Berdasarkan paparan di atas, penulis tertarik melakukan penelitian terhadap film yang memuat isu kesehatan mental, dengan fokus pada gangguan stres pasca

trauma (PTSD) dalam film yang berjudul “Berbalas Kejam” untuk memperdalam pemahaman bagaimana gangguan PTSD dibangun dan direpresentasikan menggunakan metode analisis semiotika film.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana *post-traumatic stress disorder* (PTSD) direpresentasikan dalam film Berbalas Kejam (2023)?

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Teoritis

Mengacu pada permasalahan yang telah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana gangguan *post-traumatic stress disorder* (PTSD) direpresentasikan dalam film Berbalas Kejam dengan menggunakan metode analisis semiotika John Fiske.

1.3.2. Tujuan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan perhatian mendalam masyarakat terkait pentingnya kesadaran akan gangguan kesehatan mental terutama yang disebabkan oleh adanya trauma berat akibat terjadinya sebuah peristiwa kekerasan yang membuat psikis seseorang terganggu.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman dalam pengembangan ilmu komunikasi, khususnya yang berkaitan dengan tema *post-traumatic stress disorder* (PTSD) yang dipicu oleh kekerasan atau kriminalitas.

Dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya, serta dapat menambah literatur penelitian kualitatif khususnya pada studi ilmu komunikasi yang menggunakan metode semiotika film.

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran mengenai pentingnya perhatian terhadap kondisi individu yang mengalami trauma berat akibat kekerasan. Diharapkan nantinya penelitian ini dapat memberikan kontribusi kritik maupun saran bagi rumah produksi film agar karya-karya yang dihasilkan memiliki kualitas yang lebih baik, sehingga mampu memberikan dampak positif bagi penonton serta menyampaikan pelajaran berharga lewat temuan dari penelitian ini.