



Representasi Gangguan Mental Pseudobulbar Affect Karakter Arthur Fleck di Film Joker (2019) pada Unsur Sinematografi (Analisis Semiotika Roland Barthes)

INFO PENULIS

Dimas Nur Riffa'i
Universitas Esa Unggul
sabetron.zero@student.esaunggul.ac.id
+6282123605636

Yumelda Sari
Universitas Esa Unggul
yumelda.sari@esaunggul.ac.id
+6287786050651

INFO ARTIKEL

ISSN: 2808-1307
Vol. 6, No. 2, Agustus 2026
<https://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh>

© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi

Rifaa'I, D. N., & Sari, Y. (2026). Representasi Gangguan Mental Pseudobulbar Affect Karakter Arthur Fleck di Film Joker (2019) pada Unsur Sinematografi (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 6 (2), 2171-2178.

Abstrak

Film sebagai produk media komunikasi massa memiliki kekuatan besar untuk merepresentasikan isu sosial secara mendalam, termasuk memengaruhi pandangan publik terhadap fenomena gangguan mental. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis representasi gangguan mental karakter Arthur Fleck yang digambarkan secara eksklusif melalui operasionalisasi unsur sinematografi visual dalam film fiksi *Joker* (2019). Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan metode analisis Semiotika Roland Barthes melalui tiga tahapan signifikasi: denotasi, konotasi, dan mitos. Unit analisis difokuskan pada sekuens adegan yang secara eksplisit memperlihatkan momen serangan gangguan saraf *Pseudobulbar Affect* (PBA). Analisis data ditekankan pada pembedahan bahasa kamera, seperti ukuran gambar, sudut pandang, tata cahaya, dan komposisi warna, dalam merepresentasikan paradoks emosi tawa, tangis, sedih, dan bahagia. Hasil penelitian membuktikan bahwa instrumen sinematik beroperasi secara otonom sebagai sistem tanda untuk mengonstruksi evolusi mental karakter, dari isolasi dan penderitaan mendalam hingga lahirnya identitas anarki. Secara tingkat mitos, penelitian ini membongkar ideologi bahwa penolakan masyarakat dan kegagalan institusi sosial secara sistematis memproduksi kekerasan akibat ketiadaan ruang empati bagi penyandang disabilitas mental.

Kata Kunci: Representasi, Gangguan Mental, *Pseudobulbar Affect*, Sinematografi, Semiotika Roland Barthes, *Joker*.

Abstract

Film as a mass communication media product has immense power to deeply represent social issues, including influencing public perception regarding mental health phenomena. This study aims to determine and analyze the representation of Arthur Fleck's mental disorder as depicted exclusively through the operationalization of visual cinematography elements in the fictional film *Joker* (2019). The research approach is descriptive qualitative, utilizing Roland Barthes' Semiotics analysis method through three levels of signification: denotation, connotation, and myth. The unit of analysis focuses on scene sequences explicitly showing moments of the main character's Pseudobulbar Affect (PBA) neurological disorder attacks. Data analysis emphasizes the dissection of camera language, such as shot size, camera angle, lighting, and color grading, in representing the emotional paradoxes of laughter, crying, sadness, and happiness. The results prove that cinematic instruments operate autonomously as a sign system to construct the character's mental evolution, from isolation and deep suffering to the birth of an anarchic identity. At the myth level, this study uncovers the ideology that societal rejection and social institution failure systematically produce violence due to the absence of empathy for individuals with mental disabilities.

Keywords: Representation, Mental Disorder, Pseudobulbar Affect, Cinematography, Roland Barthes Semiotics, *Joker*.

A. Pendahuluan

Film merupakan salah satu bentuk karya sastra sekaligus media komunikasi massa yang memiliki kekuatan besar dalam memengaruhi cara pandang masyarakat terhadap berbagai isu sosial, termasuk gangguan mental. Sebagai media massa, film mampu menjembatani komunikator dengan komunikan secara massal melalui bahasa visual yang disajikannya. Dalam konteks representasi gangguan mental, industri perfilman dunia telah menjadikan isu kejiwaan sebagai komoditas naratif yang menarik, salah satunya melalui film *Joker* (2019) karya sutradara Todd Phillips. Karya yang memenangkan berbagai penghargaan bergengsi ini memicu diskusi publik secara masif karena dinilai sangat berani dan kontroversial dalam menampilkan representasi gangguan mental secara mendalam melalui karakter utamanya, Arthur Fleck.

Dari perspektif klinis, Arthur Fleck digambarkan secara eksplisit menunjukkan gejala *Pseudobulbar Affect* (PBA), yakni gangguan neurologis yang ditandai dengan tawa atau tangis yang tidak terkendali dan tidak sesuai dengan kondisi emosi batin yang sedang dirasakan. Karakter ini sering kali memanifestasikan tawa yang meledak-ledak di luar kendali saat merasa sedih, hancur, atau ketakutan. Paradoks emosi antara kebahagiaan artifisial dan kesedihan yang mendalam ini dikonstruksi secara kuat melalui lensa kamera. Instrumen sinematografi visual bekerja sebagai sistem tanda untuk mentransmisikan kedalaman rasa sakit yang tidak mampu diutarakan karakter melalui kata-kata.

Meskipun sejumlah studi terdahulu telah mengkaji film *Joker* dari berbagai perspektif, seperti representasi klinis PBA, pembedahan elemen tata rias, hingga respons diskriminatif masyarakat, masih terdapat celah penelitian akademis yang perlu diisi. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya membahas representasi naratif secara luas atau elemen artistik secara parsial. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk membedah bagaimana instrumen teknis seperti kamera, cahaya, dan warna beroperasi murni sebagai sebuah sistem komunikasi visual.

Representasi gangguan mental dalam film populer memiliki implikasi sosial yang sangat signifikan, terutama dalam konteks literasi kesehatan mental generasi muda yang kerap menginternalisasi nilai-nilai tontonan visual secara tidak sadar. Representasi visual mengenai alienasi dan gangguan mental dalam film *Joker* memiliki urgensi untuk dikritisi secara akademis agar tidak disalahartikan sebagai pembenaran atas tindak kekerasan, maupun memperkuat stereotip dan stigma sosial terhadap penyandang disabilitas mental di dunia nyata.

Untuk mengkaji makna-makna yang terkandung dalam tanda-tanda visual tersebut, penelitian ini menggunakan Semiotika Roland Barthes sebagai kerangka analitis. Semiotika Barthes menawarkan kerangka analisis dua tahap signifikasi (denotasi dan konotasi), serta dimensi mitos yang memungkinkan peneliti untuk mengungkap tidak hanya makna harfiah dari sebuah tanda visual, tetapi juga makna-makna ideologis dan kultural mengenai kesehatan mental. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis representasi gangguan mental *Pseudobulbar Affect* karakter Arthur Fleck yang digambarkan melalui operasionalisasi unsur sinematografi murni dalam film *Joker* (2019).

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang berpijak pada paradigma konstruktivisme. Paradigma ini memandang bahwa media film tidak sekadar merekam realitas secara pasif, melainkan secara aktif merekayasa, menyusun, dan mengonstruksi realitas melalui tanda-tanda visual. Objek utama kajian ini adalah film fiksi *Joker* (2019), dengan unit analisis yang difokuskan pada satuan *shot* dan *scene* yang secara eksplisit memperlihatkan ledakan serangan gangguan saraf *Pseudobulbar Affect* (PBA) pada karakter Arthur Fleck. Guna menjaga kedalaman analisis, penarikan sampel unit analisis dilakukan menggunakan teknik *purposive* (sengaja/bertujuan). Pengumpulan data primer dilakukan melalui metode pemutaran intensif (*intensive screening*) dan dokumentasi tangkapan layar (*screen capture*), sementara data sekunder diperoleh melalui penelusuran studi kepustakaan (*library research*).

Teknik analisis data yang digunakan adalah metode Semiotika Roland Barthes, yang mengeksekusi korpus data visual melalui tiga tahapan pembacaan yang hierarkis. *Pertama*, analisis tingkat Denotasi, yakni mendeskripsikan secara objektif makna literal dari operasionalisasi empat indikator sinematografi kamera: ukuran gambar (*shot size*), sudut kamera (*camera angle*), tata cahaya (*lighting*), dan palet warna (*color grading*). *Kedua*, analisis tingkat Konotasi, yaitu menafsirkan makna psikologis implisit di balik komposisi keempat elemen sinematik tersebut untuk mengungkap alienasi dan penderitaan batin tokoh. *Ketiga*, analisis tingkat Mitos, yang bertujuan mengekstraksi konklusi ideologis dari makna konotasi tersebut untuk membongkar bagaimana unsur penyiaran (*broadcasting*) merepresentasikan wacana serta stigma kesehatan mental di tengah masyarakat luas.

C. Hasil dan Pembahasan

Analisis terhadap 12 sekuens adegan yang menampilkan serangan *Pseudobulbar Affect* (PBA) pada Arthur Fleck menunjukkan bahwa instrumen sinematografi beroperasi secara otonom untuk mengonstruksi tiga fase evolusi mental karakter, yaitu fase isolasi, fase disosiasi, dan fase deifikasi. Ringkasan temuan denotasi-konotasi pada beberapa sekuens representatif.

Fase Isolasi (Sekuens 1-4): Komposisi Visual sebagai Pembatas

Pada empat sekuens awal (ruang birokrasi, bus, gerbong kereta, dan klub komedi), realitas denotatif secara konsisten didominasi oleh ukuran gambar Extreme Close-Up dan Close-Up disertai sudut High Angle. Pada tataran konotasi, ukuran gambar yang sangat intim ini memotong interaksi Arthur dari lingkungan sekitarnya dan memaksa penonton berfokus pada wajahnya yang kesakitan saat tertawa, menegaskan bahwa ledakan tawa tersebut adalah siksaan fisik involunter, bukan kegembiraan (Merchán-del-Hierro dkk., 2021). Sudut High Angle secara konotatif memosisikan Arthur sebagai entitas yang inferior, lemah, dan tak berdaya menghadapi tekanan struktur sosial Gotham.

Sekuens 1 – Ruang Pelayanan Sosial (00:03:45–00:05:00)

Sekuens ini dibuka dengan Extreme Close-Up berlensa tele (350mm) yang menyorot wajah Arthur dengan soft light dan top light berpendar (fluorescent) serta palet warna pucat dan dingin. Kamera kemudian mundur menjadi Medium Shot yang memperlihatkan posturnya di tengah ruangan sempit dan berantakan oleh tumpukan dokumen, sebelum beralih ke Medium Close-Up over-the-shoulder yang menyorot tatapan kosong (blank stare) petugas sosial dalam balutan cahaya neon cyan. Secara konotatif, transisi ukuran gambar ini memampatkan ruang visual audiens pada kerutan dahi dan air mata Arthur, menerjemahkan rasa sakit fisik di balik tawa PBA, sementara tatapan apatis petugas sosial mentransmisikan hilangnya kehangatan empati institusi terhadap penyandang disabilitas mental dari kelas marjinal.

Sekuens 2 – Bus Umum (00:08:29–00:09:06)

Rangkaian enam shot pada sekuens ini bergerak dari Medium Shot Arthur yang tertawa terbahak, Close-Up tangannya membekap mulut dengan latar belakang kabur (long lens), Extreme Close-Up kartu bertuliskan pesan permintaan maaf atas kondisinya, hingga tatapan sinis seorang ibu yang duduk di depannya. Cahaya berganti dari hard light senja menjadi backlight yang menyiluetkan wajah Arthur saat ia akhirnya membuang muka ke jendela bus. Secara konotatif, latar belakang yang kabur merepresentasikan bagaimana serangan PBA memutuskan koneksi penderita dari realitas sekitarnya, sementara tatapan sinis dan penolakan yang diterima menegaskan hilangnya toleransi sosial di ruang publik terhadap individu dengan disabilitas neurologis.

Sekuens 3 – Gerbong Kereta (00:31:18–00:31:49)

Close-Up dengan sudut Low Angle menyorot wajah badut Arthur yang tertawa meringis di bawah cahaya top light fluorescent berwarna hijau neon jenuh, kemudian beralih ke komposisi over-the-shoulder yang membingkainya dari balik bahu pemuda Wall Street. Secara konvensional, low angle mestinya membuat subjek terlihat kuat, namun di sini justru menciptakan distorsi visual yang meresahkan sekaligus menangkap paradoks tragis PBA, topeng “kebahagiaan” yang mengunci penderitaan batin. Palet hijau yang terlihat toksik mentransmisikan atmosfer ruang publik yang menekan, sementara komposisi over-the-shoulder menempatkan Arthur pada posisi inferior di hadapan kelas sosial yang lebih superior.

Sekuens 4 – Klub Komedi (00:43:24–00:43:45)

Sekuens ini diawali Medium Close-Up berlensa wide dengan Low Angle dan palet warna hangat (oranye-kuning) yang menandakan secercah harapan Arthur di atas panggung, sebelum kamera menyorot spotlight bertegangan tinggi yang mengisolasinya di tengah kegelapan klub. Transisi menuju Close-Up buram dengan lens flare menangkap kepanikan Arthur saat membekap wajahnya. Secara konotatif, cahaya sorot yang seharusnya menjadikannya bintang panggung justru mengekspos kelemahan neurologisnya secara telanjang di depan publik, mengonfirmasi bagaimana ruang hiburan yang mestinya memberi validasi sosial justru berubah menjadi tempat eksekusi mental bagi penyandang disabilitas.

Fase Disosiasi dan Narasi Tubuh (Sekuens 5–8)

Memasuki fase transisi (sekuens kamar mandi, apartemen, dan tangga), elemen denotatif bergeser pada Medium Shot dengan pencahayaan kontras tinggi (low-key lighting) dan dominasi warna suram (desaturated). Bayangan pekat yang menyelimuti tubuh Arthur secara konotatif merepresentasikan keretakan ego atau disosiasi akibat trauma psikologis (Nyfors, 2025). Gerakan tarian spastik yang terekam pada fase ini merupakan sebuah “narasi tubuh” (body narrative), upaya pelepasan energi trauma yang tertahan akibat hilangnya kemampuan Arthur memverbalisasikan rasa sakitnya kepada masyarakat. Pada paruh kedua fase ini (sekuens 7–8), pola visual berangsur bergeser dari kegelapan menuju pembebasan, menandai transisi Arthur dari keterasingan menuju penerimaan atas identitas barunya sebagai Joker.

Sekuens 5 – Kamar Mandi Wayne (01:05:39–01:06:44)

Melalui komposisi over-the-shoulder ke arah cermin, kamera menampilkan refleksi Thomas Wayne yang mendominasi bingkai depan berbalut tuxedo, sementara Arthur berjaket kusam hanya terpantul di belakangnya. Sekuens berlanjut ke 2-shot Low Angle dengan pencahayaan soft light dan backlight yang mengontraskan postur tegap Thomas dengan Arthur yang membungkuk tertawa histeris. Secara konotatif, cermin bertindak sebagai pemisah realitas antara ilusi keluarga yang dipercaya Arthur dengan penolakan mutlak dari figur ayah yang diharapkannya, sementara sudut Low Angle memperkuat hierarki kekuasaan kelas elit yang direpresentasikan Thomas Wayne.

Sekuens 6 – Apartemen (01:19:14–01:19:32)

Wide Shot menampilkan Arthur bertelanjang dada duduk membungkuk di sofa dengan pencahayaan minim dan palet hijau gelap kusam yang mendominasi seluruh ruangan, sebelum kamera mendekat menjadi Medium Close-Up berlensa panjang yang menyorot profilnya tertawa histeris dengan latar belakang buram. Secara konotatif, postur telanjang dan membungkuk merepresentasikan kerapuhan (vulnerability) mutlak, sementara hard light yang menyinari tawa menyakitkannya menegaskan bahwa bahkan di ruang privat sekalipun, tubuh Arthur tetap memberontak melalui PBA, titik balik (turning point) menuju keputusan yang nihilistik.

Sekuens 7 – Tangga (01:30:48–01:31:23)

Wide Shot berlensa telephoto dengan sudut High Angle menangkap sosok Joker menari menuruni tangga dari kejauhan, kontras dengan setelan jas merah menyala di tengah latar urban yang kusam. Transisi ke Medium Shot dan Close-Up dengan Low Angle di bawah cahaya matahari alami menangkap senyum dan tawanya yang kini dibiarkan lepas. Secara konotatif, tangga yang sebelumnya selalu direkam dari bawah saat Arthur bersusah payah mendaki kini disorot dari atas saat ia menuruninya dengan luwes, konotasi visual dari pelepasan beban moral dan awal kelahiran identitas baru sebagai Joker yang mulai berdamai dengan kejatuhannya.

Sekuens 8 – Stasiun (01:34:17–01:34:21)

Wide Shot dengan Low Angle dan komposisi over-the-shoulder dari balik kerumunan massa yang tengah memukuli aparat menampilkan Joker berdiri diam di tengah frame mengenakan topeng badut plastik sebelum membukanya untuk memperlihatkan wajah badut lain di baliknya. Secara konotatif, posisi Joker di tengah kekacauan yang diburamkan pada latar depan memisahkannya secara psikologis dari konsekuensi tindakan massa, sementara tindakan

membuka topeng—hanya untuk mengungkap wajah badut lain, merepresentasikan matinya dualitas: tidak ada lagi Arthur Fleck yang bersembunyi, sang badut kini adalah identitas aslinya yang sejati.

Fase Deifikasi dan Kematian Identitas (Sekuens 9–12)

Pada klimaks narasi (sekuens studio TV, mobil polisi, dan rumah sakit), denotasi visual berubah drastis menjadi Extreme Wide Shot dan Low Angle dengan palet warna hangat dan jenuh. Transisi sudut pandang ke Low Angle membalikkan hierarki kekuasaan secara radikal; Arthur tidak lagi inferior, melainkan direpresentasikan sebagai sosok superior yang memegang kendali atas kekacauan (Mascelli, 1998). Senyum dan tawa yang kini rileks serta tidak lagi dibekap tangannya menegaskan bahwa penderitaan PBA telah digantikan sepenuhnya oleh agresi psikopati yang nihilistik (Skryabin, 2021).

Sekuens 9 – Studio TV (01:45:09–01:45:26)

Medium Close-Up over-the-shoulder menyorot Joker menodongkan senjata ke arah Murray sebelum kamera mundur drastis menjadi Extreme Wide Shot berestablis dari sudut High Angle yang secara sengaja memasukkan monitor siaran dan siluet kamera broadcasting ke foreground. Secara konotatif, pilihan sinematografi ini menegaskan bahwa pembunuhan tersebut bukan tragedi personal, melainkan pertunjukan (spectacle) yang tengah disiarkan ke jutaan penonton, batas antara realitas berdarah dan program hiburan televisi telah hancur sepenuhnya, mengkritik tajam industri media yang mengeksploitasi individu marjinal demi rating.

Sekuens 10 – Jalanan Terbakar (01:47:03–01:47:27)

Wide Shot dengan Low Angle dan siluet backlight menampilkan jalanan kota yang terbakar dan demonstran bertopeng badut berdiri di atas mobil polisi, diselingi Dutch Angle berlensa fisheye yang menyorot mobil polisi melaju di tengah kepungan asap. Secara konotatif, Dutch Angle pada simbol otoritas hukum mengonstruksi disorientasi dan runtuhnya keseimbangan, sementara Low Angle pada para perusuh dengan latar api raksasa menempatkan anarki sebagai entitas yang diagungkan, tatanan hukum kehilangan wibawanya ketika ketidakadilan sosial telah mencapai titik didih.

Sekuens 11 – Atas Mobil Polisi (01:51:20–01:52:19)

Medium Wide dengan Low Angle menyorot Joker menari di atas mobil polisi yang hancur, memoleskan darah dari mulutnya membentuk senyuman lebar sebelum merentangkan kedua lengan di hadapan lautan massa yang memujanya, ditutup dengan Extreme Wide Shot yang menampilkan skala kerumunan tersebut secara utuh. Secara konotatif, postur merentangkan tangan mengonstruksikan simbolisme mesianik, sementara senyum berlumur darah menandakan penerimaan total atas penderitaannya: rasa sakit PBA yang kini telah diubah sepenuhnya menjadi identitas dan kekuatan destruktif yang dipuja kaum marjinal Gotham sebagai bentuk keadilan terakhir.

Sekuens 12 – Ruang Interogasi (01:52:41–01:53:18)

Extreme Close-Up berlensa panjang menyorot tajam wajah Arthur yang tertawa lepas tanpa lagi dibekap tangan, sebelum kamera mundur drastis menjadi Wide Shot simetris berlensa fisheye di ruangan berkeramik putih steril yang diterangi hard light dari atas. Secara konotatif, tawa yang kini murni tanpa rasa sakit menandakan berdamainya Arthur dengan kegilaannya, sementara komposisi simetris dan sudut High Angle yang memosisikan penonton seolah sebagai CCTV institusi mengonstruksi alienasi visual ekstrem, institusi tidak akan pernah mampu memahami, apalagi menyembuhkan, monster yang sejak awal kelahirannya dipicu oleh kejamnya sistem itu sendiri.

Ringkasan hasil analisis denotasi dan konotasi pada keseluruhan 12 sekuens disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Ringkasan analisis semiotika denotasi dan konotasi pada 12 sekuens serangan Pseudobulbar Affect (PBA) dalam film Joker (2019).

Sekuens (Fase)	Shot Size & Angle Dominan	Tata Cahaya & Warna	Makna Konotasi Utama
Seq. 1 (Isolasi), Ruang Sosial	Extreme Close-Up ke Medium Shot; frontal	Soft/top light fluorescent; cyan dingin	Kebobrokan empati institusi pelayanan sosial
Seq. 2 (Isolasi), Bus Umum	Medium Shot ke Close-Up; Insert High Angle	Hard light senja; backlight	Penderitaan fisik PBA dan penolakan sosial di ruang publik
Seq. 3 (Isolasi),	Close-Up; Low Angle	Top light	Distorsi paradoks emosi

Sekuens (Fase)	Shot Size & Angle Dominan	Tata Cahaya & Warna	Makna Konotasi Utama
Gerbong Kereta		fluorescent; hijau neon jenuh	dan intimidasi kelas atas
Seq. 4 (Isolasi), Klub Komedi	Medium Close-Up ke Close-Up; Low Angle	Spotlight kontras tinggi; warm tones	Panggung hiburan berubah jadi tempat eksekusi mental
Seq. 5 (Disosiasi), Kamar Mandi Wayne	Medium Shot 2-Shot; Low Angle	Soft light, top light, backlight	Dominasi kelas elit dan keputusan Arthur
Seq. 6 (Disosiasi), Apartemen	Wide Shot ke Medium Close-Up; Low Angle	Low-key; hijau gelap kusam	Kerapuhan absolut; titik balik menuju nihilisme
Seq. 7 (Disosiasi), Tangga	Wide ke Close-Up; High Angle lalu Low Angle	Daylight, backlight, top light	Pelepasan beban moral dan kelahiran identitas Joker
Seq. 8 (Disosiasi), Stasiun	Wide Shot ke Medium Close-Up; Low Angle	Hard light fluorescent	Matinya dualitas; Joker sebagai pusat anarki
Seq. 9 (Deifikasi), Studio TV	Medium Close-Up ke Extreme Wide; High Angle	Hard light, top light	Tragedi yang dimediasi sebagai tontonan publik
Seq. 10 (Deifikasi), Jalanan Terbakar	Wide Shot, Dutch Angle; Low Angle	Backlight; merah api dan oranye	Kemenangan anarki dan runtuhnya supremasi hukum
Seq. 11 (Deifikasi) – Atas Mobil Polisi	Medium Wide ke Extreme Wide; Low Angle	Mixed light; hard light, backlight	Deifikasi Joker sebagai simbol mesianik kaum marginal
Seq. 12 (Deifikasi) – Ruang Interogasi	Extreme Close-Up ke Wide Shot; High Angle	Fisheye; cyan steril	Kebebasan psikologis di balik isolasi institusional

Pembahasan

Etiologi Klinis Pseudobulbar Affect

Gangguan Pseudobulbar Affect (PBA) pada Arthur Fleck bukan sekadar luapan emosi biasa, melainkan manifestasi dari kondisi neurologis yang kompleks (Finegan dkk., 2025). Secara etiologis, PBA muncul akibat diskoneksi saraf antara korteks serebral yang mengendalikan emosi dengan batang otak dan serebelum yang mengatur ekspresi motorik wajah (Merchán-del-Hierro dkk., 2021). Kondisi ini berakar pada Traumatic Brain Injury (TBI) yang dialami Arthur pada masa kanak-kanak akibat kekerasan domestik (Skryabin, 2021), dan berbeda secara klinis dari gangguan suasana perasaan (mood disorders) karena ekspresi tawa justru muncul saat Arthur merasa sedih atau tertekan (Merchán-del-Hierro dkk., 2021).

Kondisi neurologis ini berakar pada Traumatic Brain Injury (TBI) yang dialami Arthur sejak masa kanak-kanak akibat kekerasan domestik yang berat, sebagaimana terungkap melalui catatan medis dalam narasi film (Nyfors, 2025; Skryabin, 2021). Trauma fisik tersebut terjal dengan trauma psikologis akibat pengabaian dan kekerasan yang dialami selama bertahun-tahun, tersimpan dalam “narasi tubuh” (body narrative) yang terus-menerus memanifestasikan diri melalui gejala fisik involunter, termasuk tawa patologis PBA (Nyfors, 2025). Penting ditegaskan bahwa PBA merupakan entitas klinis yang berbeda dari gangguan suasana perasaan (mood disorders); diagnosis ini valid secara medis mengingat riwayat TBI Arthur, dan menegaskan bahwa kondisinya bukanlah manifestasi utama skizofrenia atau psikosis, melainkan akibat kerusakan sistem saraf yang nyata (Skryabin, 2021).

Representasi Sinematografis Tiga Fase

Dalam tataran denotasi dan konotasi, ketiga fase yang ditemukan pada Bab Hasil menunjukkan pergeseran makna yang sistematis. Fase isolasi dikonstruksi melalui Extreme Close-Up dan High Angle yang mengeliminasi ruang sosial dan memosisikan Arthur sebagai sosok inferior. Fase disosiasi dikonstruksi melalui low-key lighting dan gerakan tubuh spastik yang berfungsi sebagai “narasi tubuh” (body narrative) atas trauma yang tidak dapat diverbalisasikan (Nyfors, 2025). Fase deifikasi membalikkan seluruh pola visual sebelumnya, Low Angle dan palet warna hangat mengonstruksi Arthur sebagai sosok yang dominan, menandai matinya identitas lama dan lahirnya identitas Joker (Mascelli, 1998).

Dekonstruksi Mitos dan Ideologi Kesehatan Mental

Pada level mitos, akumulasi tanda visual tersebut mendekonstruksi stigma yang menyamakan penderita gangguan neurologis dengan kriminalitas bawaan. Representasi keterasingan Arthur yang konsisten melalui sudut kamera menekan dan palet warna kusam memberikan pesan ideologis bahwa “monster” tidak dilahirkan, melainkan diciptakan oleh kebobrokan sistem sosial yang meminggirkan warganya (Pratiwi & Koiri, 2022). Sekuens klimaks di studio televisi turut mengkritik eksploitasi media massa terhadap individu marjinal demi rating, sementara perayaan anarki di penghujung film merepresentasikan fenomena inspirational contagion, yakni potensi keputusan komunal memicu radikalisme audiens yang rentan (Chavez & McCracken, 2021).

Lebih jauh, sekuens klimaks di studio televisi (Sekuens 9) membongkar mitos tentang eksploitasi media massa. Kamera Extreme Wide Shot yang menangkap layar monitor siaran di latar depan secara tajam mengkritik industri televisi yang gemar memodifikasi dan menertawakan penderitaan kelas marjinal demi rating dan hiburan kelas atas. Eksploitasi ini berbalik menjadi bumerang fatal ketika Arthur mengambil alih siaran tersebut untuk menyuarakan penderitaannya, menandai pergeseran kekuasaan yang radikal antara subjek yang dieksploitasi dengan institusi media yang mengeksploitasinya.

Di penghujung narasi, senyum darah Joker dan perayaan anarki di tengah jalanan kota yang terbakar (Sekuens 10–11) menjadi konklusi mitologis yang kelam. Visualisasi deifikasi terhadap Joker ini merepresentasikan fenomena sosiologis inspirational contagion, di mana keputusan komunal berpotensi memicu radikalisme audiens yang rentan (Chavez & McCracken, 2021). Kamera merekam sebuah ideologi yang meresahkan: ketika struktur hukum dan masyarakat secara terus-menerus membungkam serta mengalienasi penderitaan kelas bawah, kekerasan ekstrem dan anarki dirayakan sebagai satu-satunya bentuk “keadilan” yang tersisa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan tiga hal utama. Pertama, elemen sinematografi dalam film *Joker* (2019) tidak sekadar berfungsi sebagai alat rekam teknis, melainkan beroperasi secara otonom sebagai sistem tanda (signifier) yang kompleks untuk membangun makna psikologis (signified) melalui shot size, camera angle, lighting, dan color grading.

Kedua, terdapat evolusi makna visual yang signifikan: pada tahap awal, Extreme Close-Up dan High Angle mengonstruksi perasaan tertekan dan teralienasi; pada tahap akhir, Extreme Wide Shot dan Low Angle mengonstruksi Arthur sebagai sosok dominan yang menandai lahirnya identitas baru sebagai Joker.

Ketiga, analisis semiotika Roland Barthes mengungkapkan bahwa film ini membongkar mitos sosial mengenai kesehatan mental, mengkritik bahwa penolakan institusi, media massa yang eksploitatif, dan ketimpangan kelas merupakan faktor utama yang memproduksi kekerasan, alih-alih menempatkan gangguan neurologis semata sebagai penyebab tunggal.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas kajian dengan mengintegrasikan analisis tata suara (sound design) dan mise-en-scène guna memperkaya pemaknaan representasi gangguan mental dalam media audiovisual. Bagi praktisi penyiaran, temuan ini dapat menjadi referensi teknis dalam memanfaatkan bahasa visual secara etis untuk membangun empati penonton tanpa memperkuat stigma negatif terhadap penyandang gangguan mental.

E. Referensi

- Alif Agisa, M., Oktariani Lubis, F., & Fitriana Poerana, A. (2021). Analisis semiotika Roland Barthes mengenai pseudobulbar affect dalam film *Joker*. *ProTVF*, 5(1), 39-56.
- Anom, E., Sari, Y., & Nurmala, N. (2025). Independence and Responsibility of Mass Media in Indonesia: The Sweetness and Bitterness of Freedom. *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*, 10(1), 27-44.
<https://ejournal.uinsalatiga.ac.id/index.php/inject/article/view/2433>.
- Boggs, J. M., & Petrie, D. W. (2008). *The Art of Watching Films* (7th ed.). McGraw-Hill.
https://books.google.co.id/books/about/The_Art_of_Watching_Films.html?id=Otj9PwAACAAJ&redir_esc=y.
- Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and Practice: For Cinematographers and Directors*. Routledge.
https://books.google.co.id/books/about/Cinematography_Theory_and_Practice.html?id=GiQIDwAAQBAJ&redir_esc=y.

- Chavez, W. S., & McCracken, L. (2021). "He Who Laughs Last!" Terrorists, Nihilists, and Jokers. *Journal of Religion & Film*, 25(1). <https://digitalcommons.unomaha.edu/jrf/vol25/iss1/67/>.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications. https://books.google.co.id/books/about/Research_Design.html?id=4uB76lC_pOQC&redir_esc=y.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE Handbook of Qualitative Research* (5th ed.). SAGE Publications. https://books.google.co.id/books/about/The_SAGE_Handbook_of_Qualitative_Research.html?id=k2LgDQAAQBAJ&redir_esc=y.
- Eriyanto. (2012). *Analisis Framing: Konstruksi, Ideologi, dan Politik Media*. LKiS. https://books.google.co.id/books/about/Analisis_framing.html?id=wGwj0CPSjIQC&redir_esc=y.
- Febriani Sari, T., Ruslan Ramli, M., Chaniago, Y., & Nurul Bahriyah, E. (2025). Emansipasi dalam Film Habibie Ainun 3: Studi Analisis Naratif. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 22(01). <https://komunikologi.esaunggul.ac.id/index.php/KM/article/view/1479>.
- Finegan, E., Kleinerova, J., Hardiman, O., Hutchinson, S., Garcia-Gallardo, A., Tan, E. L., & Bede, P. (2025). Pseudobulbar affect: clinical associations, social impact and quality of life implications - Lessons from PLS. *Journal of Neurology*, 272(4). <https://link.springer.com/article/10.1007/s00415-025-12971-y>.
- Fiske, J. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (3rd ed.). Rajawali Pers.
- Ginola Wangsa, B. (2023). Representation of Pseudobulbar Effect in the "Joker" Movie. *INSANIAH: Online Journal of Language, Communication, and Humanities*, 6(1). https://www.researchgate.net/profile/Altobeli-Lobodally/publication/380545327_Representation_of_Pseudobulbar_Effect_in_the_'Joker'_Movie/links/6643312208aa54017a081955/Representation-of-Pseudobulbar-Effect-in-the-Joker-Movie.pdf.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. SAGE Publications Ltd & The Open University.
- Mascelli, J. V. (1998). *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*. Silman-James Press. https://books.google.co.id/books/about/The_Five_C_s_of_Cinematography.html?id=0gBMAQAAIAAJ&redir_esc=y.
- McQuail, D. (2011). *McQuail's Mass Communication Theory*. Sage Publications.
- Merchán-del-Hierro, X., Fernandez-Boccazzi, J., & Gatto, E. M. (2021). Why is the Joker Laughing? Clinical Features for the Differential Diagnosis of Pathological Laughter. *Academic Psychiatry*, 45(4), 512-516. <https://link.springer.com/article/10.1007/s40596-021-01453-8>.
- Nyfors, M. (2025). Body narratives: The embodiment of trauma and dissociation in the character Arthur Fleck in Todd Phillips' film Joker (2019). *International Forum of Psychoanalysis*, 34(3), 167-176. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0803706X.2024.2435647>.
- Park, S. Y., Do, B., Yourell, J., Hermer, J., & Huberty, J. (2024). Digital Methods for the Spiritual and Mental Health of Generation Z: Scoping Review. *Interactive Journal of Medical Research*, 13, e48929. <https://i-jmr.org/2024/1/e48929/>.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film* (1st ed.). Homerian Ilmu. https://books.google.co.id/books/about/Memahami_Film_Edisi_1.html?id=BSOqEAAAQBAJ&redir_esc=y.
- Pratiwi, A. E., & Koiri, M. (2022). SCHIZOPHRENIA AND PSEUDOBULBAR AFFECT DISORDER IN THE FILM SCRIPT JOKER. *Language Literacy: Journal of Linguistics, Literature, and Language Teaching*, 6(1), 189-199. https://www.researchgate.net/profile/Much-Koiri-2/publication/367676144_SCHIZOPHRENIA_AND_PSEUDOBULBAR_AFFECT_DISORDER_IN_THE_FILM_SCRIPT_JOKER/links/64856461b3dfd73b7779bdf/SCHIZOPHRENIA-AND-PSEUDOBULBAR-AFFECT-DISORDER-IN-THE-FILM-SCRIPT-JOKER.pdf.
- Skryabin, V. Y. (2021). Analysing Joker: an attempt to establish diagnosis for a film icon. *BJPsych Bulletin*, 45(6), 329-332. <https://www.cambridge.org/core/journals/bjpsych-bulletin/article/analysing-joker-an-attempt-to-agnosis-for-a-film-icon/73EAAA5833A820B3B8EC1096FF55710F>.
- Sobur, A. (2004). *Semiotika Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya. https://books.google.co.id/books/about/Semiotika_komunikasi.html?id=2y4IAAAACAAJ&redir_esc=y.
- Tan, A. S. (1981). *Mass Communication Theories and Research*. Grid Publishing. https://books.google.co.id/books/about/Mass_Communication_Theories_and_Research.html?id=uKPhAAAAIAAJ&redir_esc=y.
- Wright, C. R. (1986). *Mass Communication: A Sociological Perspective* (3rd ed.). Random House. https://books.google.co.id/books/about/Mass_Communication.html?id=W1i4AAAAIAAJ&redir_esc=y.