

Representasi *Post Traumatic Stress Disorder* dalam Film Berbalas Kejam (Analisis Semiotika John Fiske)

Sheilla Putri Ariyanti ^{1*}, Aulia Rahmawati ²

^{1*,2} Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Budaya, dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

article info

Article history:

Received 2 July 2025

Received in revised form

20 July 2025

Accepted 20 September 2025

Available online January 2026.

Keywords:

PTSD; Analysis Film;

Vigilantism; Representation of

Mental Health.

Kata Kunci:

PTSD; Analisis Film;

Vigilantisme; Representasi

Kesehatan Mental.

abstract

Films are not only a medium of entertainment, but also reflect social and psychological issues in society. Film Berbalas Kejam (2023) raises the issue of Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD) through the main character named Adam, a victim of violence and a witness to the murder of his wife and child who experienced deep trauma for two years. The study aims to determine how PTSD is represented in this film. The approach used is John Fiske's semiotics, which includes levels of reality, representation, and ideology. The results of the study show that PTSD in the film is represented through 31 scenes that display symptoms such as re-experiencing symptoms, avoidance symptoms, arousal and reactivity symptoms, and cognition and mood symptoms. Cinematic elements such as dark lighting, silent space, and close-up camera composition strengthen the representation of psychological trauma. Ideologically, this film raises criticism of the system that passively handles victims as a whole, and shows a tendency towards vigilantism as a result of untreated trauma. This research is crucial for understanding how popular media, particularly films, can shape public perceptions of mental health and violence. The findings can also open up discussions about the importance of ethical and accurate representation of psychological conditions in audiovisual media.

abstract

Film tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga merefleksikan isu-isu sosial dan psikologis dalam masyarakat. Film Berbalas Kejam (2023) mengangkat isu Post Traumatic Stress Disorder (PTSD) melalui tokoh utama bernama Adam, seorang korban kekerasan sekaligus saksi pembunuhan istri serta anaknya yang mengalami trauma mendalam hingga dua tahun lamanya. Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana PTSD direpresentasikan dalam film ini. Pendekatan yang digunakan adalah semiotika milik John Fiske, yang mencakup level realitas, representasi, dan ideologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PTSD dalam film direpresentasikan melalui 31 adegan yang menampilkan gejala-gejala seperti yaitu re-experiencing symptoms, avoidance symptoms, arousal and reactivity symptoms, serta cognition and mood symptoms. Unsur sinematik seperti pencahayaan gelap, ruang hening, dan komposisi kamera close-up memperkuat representasi trauma psikologis. Secara ideologis, film ini mengangkat kritik terhadap sistem yang pasif menangani korban secara menyeluruh, serta memperlihatkan kecenderungan vigilantisme sebagai akibat dari trauma yang tidak tertangani dengan baik. Penelitian ini penting untuk memahami bagaimana media populer, khususnya film, dapat membentuk persepsi publik terhadap isu kesehatan mental dan kekerasan. Temuan ini juga dapat membuka ruang diskusi tentang pentingnya representasi yang etis dan akurat mengenai kondisi psikologis dalam bentuk audiovisual.

Corresponding Author. Email: halosheillaputri@gmail.com ^{1}.

1. Pendahuluan

Media massa memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi kepada publik, membentuk opini, serta merefleksikan kondisi sosial yang berkembang di masyarakat. Cara media memilih dan menyusun berita tidak hanya menentukan penyampaian fakta, tetapi juga memengaruhi cara khalayak menafsirkan realitas sosial (McQuail, 2011). Dalam proses komunikasi massa, media tidak sekadar berfungsi sebagai penyampai pesan, tetapi juga sebagai jembatan antara kebutuhan sosial dan informasi masyarakat. Proses ini melibatkan tahap seleksi, evaluasi, dan interpretasi yang membentuk konstruksi makna dalam benak audiens (Ibrahim & Samsiah, 2022). Salah satu bentuk media massa yang memiliki daya pengaruh tinggi adalah film. Melalui narasi, karakter, serta kekuatan visual, film berperan sebagai medium komunikasi yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai representasi realitas sosial, psikologis, dan budaya. Di Indonesia, film berperan penting dalam mengangkat isu-isu sosial yang dekat dengan kehidupan masyarakat.

Hal ini sejalan dengan meningkatnya popularitas platform *streaming* seperti *Nefflix*, *Disney+*, *Vidio*, dan *Prime Video*, yang memperluas akses masyarakat terhadap berbagai genre film, termasuk *psychological thriller*. Genre ini menggabungkan ketegangan emosional dan misteri, dengan fokus pada dinamika batin dan ketakutan psikologis tokohnya. Perkembangan tersebut tidak terlepas dari realitas sosial yang hidup dalam kebudayaan kontemporer. Salah satu film Indonesia yang menarik perhatian dalam konteks ini adalah *Berbalas Kejam* (2023). Film ini mengisahkan Adam (diperankan oleh Reza Rahardian), korban sekaligus saksi pembunuhan terhadap istri dan anaknya. Tragedi yang ia saksikan secara langsung menimbulkan trauma mendalam yang terus menghantuinya selama dua tahun. Film ini menjadi menarik karena menggambarkan trauma psikologis secara realistis dan kompleks dalam konteks sosial Indonesia. Meskipun tidak populer secara komersial di platform *Prime Video*, *Berbalas Kejam* memperoleh pengakuan di sejumlah festival film nasional. Analisis terhadap film semacam ini memungkinkan peneliti memahami bagaimana trauma dikonstruksi dan dimaknai melalui tanda-

tanda visual serta naratif dalam medium sinematik (Ayub, 2023). Fenomena kekerasan dan kriminalitas di Indonesia, seperti perampokan dan pembunuhan, masih menjadi persoalan serius yang berdampak langsung pada kondisi psikologis korban dan saksi. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023, kasus pencurian dengan kekerasan meningkat dari 4.335 kejadian pada 2022 menjadi 6.573 kejadian pada 2023 kenaikan sekitar 51 persen. Kasus pembunuhan juga naik dari 854 kasus menjadi 1.129 kasus pada periode yang sama. Sementara data Pusat Informasi Kriminal Nasional (Pusiknas) Kepolisian Republik Indonesia (Polri) menunjukkan bahwa *pencurian dengan pemberatan* menjadi bentuk kejahatan paling banyak pada 2024, dengan total 52.449 kasus. Kekerasan semacam ini tidak hanya menyebabkan kerugian material, tetapi juga meninggalkan luka psikologis yang mendalam. Banyak korban enggan mengungkapkan pengalaman traumatis karena rasa bersalah, ketakutan terhadap pembalasan, atau ketidakpercayaan bahwa kisah mereka akan didengar. Akibatnya, beban emosional dan fisik sering kali ditanggung sendirian.

Gejala yang umum dialami meliputi depresi, gangguan tidur, mimpi buruk, rasa panik, serta kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial. Kondisi tersebut dapat mengganggu fungsi dan produktivitas individu (American Psychiatric Association, 2013). Gambaran serupa tampak jelas dalam karakter Adam, yang memperlihatkan berbagai tanda *Post-Traumatic Stress Disorder* (PTSD). Di Indonesia, gangguan mental seperti PTSD cukup banyak dialami oleh remaja dan orang dewasa muda. Menurut Artha dan Ardan (2013), PTSD merupakan gangguan psikologis yang muncul sebagai respons terhadap pengalaman traumatis yang memunculkan gejala penghayatan ulang, penghindaran, hingga perilaku agresif. Secara global, jumlah penderita PTSD diperkirakan mencapai sekitar 200 juta orang (Chand & Marwaha, 2023). Sementara itu, survei kesehatan mental nasional memperkirakan sekitar 2,45 juta remaja Indonesia mengalami gangguan psikologis, dengan sekitar 12.250 di antaranya menunjukkan gejala PTSD (Sari, Fatimah, & Permata Sari, 2023). Kondisi ini memperlihatkan bahwa gangguan stres pascatrauma menjadi persoalan kesehatan masyarakat yang memerlukan perhatian lintas disiplin, terutama karena dapat meningkatkan risiko depresi dan

kecenderungan bunuh diri (Suryaningrum, 2022). Pemilihan film *Berbalas Kejam* sebagai objek penelitian didasarkan pada relevansinya dengan tema trauma psikologis dalam konteks sosial Indonesia. Dibandingkan dengan film internasional seperti *My Dead Friend Zoe* (2024), *Aftermath* (2024), dan *Exterritorial* (2025), film ini menampilkan representasi PTSD yang lebih eksplisit dan personal, dengan latar budaya lokal. Di Indonesia sendiri, tema serupa muncul dalam *Perang Kota* (2025) dan serial *Katarsis* (2023), namun dengan pendekatan yang lebih tersirat. Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa PTSD dapat muncul dalam berbagai konteks dari trauma perang hingga kehilangan keluarga dan bahwa *Berbalas Kejam* menghadirkan dimensi representasi yang kontekstual dengan kondisi masyarakat Indonesia. Meningkatnya kasus kekerasan di masyarakat menegaskan urgensi penelitian yang mengkaji hubungan antara trauma psikologis dan representasinya dalam film. Penelitian ini berfokus pada bagaimana narasi dan unsur sinematografi termasuk warna, komposisi, dan tipografi membentuk pengalaman emosional penonton dan menyampaikan pesan yang berkaitan dengan gangguan psikologis (Uyunniya, 2024). Pendekatan semiotika memberikan alat analisis yang memungkinkan peneliti menelusuri korelasi antara tanda, makna, dan konteks sosial. Melalui teori semiotika John Fiske, penelitian ini mengkaji konstruksi makna PTSD dalam *Berbalas Kejam* melalui tiga level utama: realitas, representasi, dan ideologi (Patriansah *et al.*, 2023). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bagaimana *Post-Traumatic Stress Disorder* direpresentasikan dalam film *Berbalas Kejam* berdasarkan analisis semiotika John Fiske. Pendekatan ini tidak hanya mengungkap tanda-tanda visual dan naratif yang membentuk gambaran trauma, tetapi juga menelaah ideologi dan pesan sosial yang terkandung di dalamnya.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berorientasi pada pemahaman terhadap proses, makna, dan interpretasi dari data yang dikumpulkan. Pendekatan ini menekankan pada pemahaman fenomena secara holistik, bukan pada pengukuran kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017), penelitian

kualitatif menempatkan peneliti sebagai instrumen utama yang terlibat langsung dalam proses pengumpulan, interpretasi, dan analisis data. Melalui interaksi langsung dengan objek kajian, peneliti dapat memahami konteks sosial dan budaya yang melatarbelakangi fenomena yang diteliti. Metode pengumpulan data yang digunakan terdiri atas dokumentasi dan studi pustaka. Dokumentasi dilakukan dengan menonton dan mencatat setiap adegan dalam film *Berbalas Kejam* yang menunjukkan gejala *Post-Traumatic Stress Disorder* (PTSD). Sementara itu, studi pustaka dilakukan dengan mengkaji teori-teori dan penelitian terdahulu yang relevan, termasuk konsep PTSD dari disiplin psikologi, teori semiotika John Fiske dari bidang komunikasi, serta kajian sinematografi yang berkaitan dengan analisis representasi dalam film. Melalui dua metode tersebut, data diperoleh secara sistematis dan terverifikasi dari sumber yang sah. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh adegan dalam film *Berbalas Kejam*, sedangkan sampel dipilih secara purposive, yaitu berdasarkan adegan yang menampilkan gejala-gejala PTSD sebagaimana dijelaskan dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5) yang diterbitkan oleh *American Psychiatric Association* (2013). Kriteria pemilihan meliputi adegan yang memperlihatkan reaksi emosional ekstrem, kilas balik traumatis, gangguan tidur, dan perubahan perilaku akibat pengalaman traumatis.

Untuk menjamin validitas dan reliabilitas, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi teori, yaitu membandingkan hasil analisis dengan teori PTSD dari psikologi dan teori semiotika dari komunikasi (Chandler, 2007; Fiske, 2010). Pendekatan ini membantu menghindari bias interpretatif karena peneliti meninjau hasil analisis dari lebih dari satu sudut pandang keilmuan. Hasil interpretasi kemudian direfleksikan secara berulang hingga diperoleh konsistensi makna. Penelitian ini juga memperhatikan prinsip etika akademik: seluruh materi film hanya digunakan untuk kepentingan ilmiah, dan setiap kutipan visual maupun naratif bersumber dari bahan resmi, dengan tetap menghormati hak cipta dan pihak-pihak yang terlibat dalam produksi film. Analisis data dilakukan menggunakan tiga level kode semiotik menurut kerangka John Fiske (2010). Semiotika dipahami sebagai kajian tentang tanda dan proses penandaan (*signification*), yang menelaah

bagaimana tanda-tanda digunakan untuk membangun makna dalam sosial dan budaya tertentu (Chandler, 2007). Ketiga level semiotika tersebut meliputi: Level realitas, yaitu identifikasi terhadap objek atau fenomena sosial yang direpresentasikan dalam film, termasuk perilaku tokoh, ekspresi, kostum, dan lingkungan visual yang mencerminkan realitas psikologis. Level representasi, yang menelaah bagaimana fenomena tersebut dikemas melalui unsur sinematik seperti pencahayaan, komposisi gambar, penyuntingan, dan dialog untuk menimbulkan makna tertentu. Level ideologi, yang mengkaji gagasan dan nilai-nilai yang melatarbelakangi representasi, termasuk pandangan film terhadap keadilan, trauma, dan institusi sosial. Melalui penerapan tiga level analisis ini, penelitian bertujuan untuk memahami bagaimana *Post-Traumatic Stress Disorder* direpresentasikan secara visual dan naratif dalam *Berbalas Kejam*, serta bagaimana film tersebut menyampaikan kritik sosial terhadap sistem hukum dan layanan kesehatan mental, khususnya terkait penanganan korban trauma di masyarakat.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan hasil analisis terhadap objek penelitian, yaitu film *Berbalas Kejam*, dari total 113 adegan yang dianalisis, peneliti mengidentifikasi 31 adegan yang menampilkan tanda-tanda *Post-Traumatic Stress Disorder* (PTSD). Pemilihan adegan dilakukan dengan merujuk pada kriteria gejala PTSD sebagaimana tercantum dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5) yang diterbitkan oleh

American Psychiatric Association (2013). Untuk menjaga konsistensi interpretasi, peneliti menyusun tabel kategorisasi adegan berdasarkan jenis gejala PTSD serta mengelompokkannya ke dalam tiga level semiotika menurut kerangka John Fiske (2010): realitas, representasi, dan ideologi. Setiap adegan dianalisis secara sistematis dengan memperhatikan tiga dimensi utama:

- 1) Level realitas, yang memfokuskan pada aspek tampilan visual seperti ekspresi, perilaku, kostum, dan lingkungan tokoh.
- 2) Level representasi, yang menelaah bagaimana unsur-unsur sinematik seperti pencahayaan, komposisi gambar, warna, suara, serta teknik pengambilan gambar digunakan untuk membangun makna tertentu.
- 3) Level ideologi, yang menguraikan pesan sosial, nilai, atau gagasan yang terkandung di balik konstruksi visual dan naratif film.

Hasil identifikasi menunjukkan bahwa film ini merepresentasikan 31 adegan yang menampilkan gejala PTSD yang dialami tokoh utama, Adam, sebagai bentuk trauma berat akibat kehilangan istri dan anaknya. Adegan-adegan tersebut kemudian diklasifikasikan ke dalam empat kategori gejala utama, yaitu *re-experiencing symptoms*, *avoidance symptoms*, *arousal and reactivity symptoms*, serta *cognition and mood symptoms*. Klasifikasi ini menjadi dasar dalam proses analisis lebih lanjut untuk menelusuri bagaimana film *Berbalas Kejam* membangun representasi visual dan naratif tentang trauma psikologis melalui tiga level semiotik yang digagas oleh Fiske.

Tabel 1. Analisis Tanda PTSD dalam film

Kategori	Gejala	Scene
<i>Re-experiencing symptoms</i>	Kilas balik trauma	19, 26, 31, 33, 50, 63, 68
	Gangguan tidur	35, 68
	Pikiran mengganggu	19, 26, 31, 63
	Distres karena pemicu kecemasan	33, 50, 99, 100
	Serangan panik	99, 100
<i>Avoidance symptoms</i>	Isolasi sosial	13, 24
	Menyangkal bantuan psikologis	21, 28
	Menghindari pemicu trauma	42, 97
<i>Arousal and reactivity symptoms</i>	Waspada dan cemas berlebihan	22, 30, 55, 58
	Tindakan agresif/impulsif	44, 54, 59

<i>Cognition and mood symptoms</i>	Ketegangan emosional	55, 58, 97, 111
	Kehilangan gairah hidup	16, 17, 24, 25
	Sulit berkonsentrasi	20, 76
	Menyalahkan diri sendiri	25, 47

Berdasarkan hasil pengelompokan pada tabel, gejala *Post-Traumatic Stress Disorder* (PTSD) yang teridentifikasi dalam film mencakup gangguan kilas balik terhadap peristiwa masa lalu, gangguan tidur seperti mimpi buruk dan kesulitan untuk beristirahat, pikiran negatif yang muncul secara tiba-tiba, stres akibat paparan pemicu trauma, serangan panik, penghindaran sosial, kecemasan berlebihan, ketegangan emosional maupun fisiologis, tindakan impulsif atau agresif seperti upaya bunuh diri, serta perasaan bersalah yang berlangsung terus-menerus. Seluruh tanda tersebut kemudian dianalisis melalui tiga level kode televisi sebagaimana dijelaskan oleh John Fiske (2010), yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Teori Fiske dipilih karena memberikan kerangka yang komprehensif untuk memahami pembentukan makna dalam film melalui hubungan antara elemen visual, naratif, dan konteks sosial-budaya.

Level realitas mencakup aspek yang dapat diamati secara langsung seperti ekspresi, kostum, dialog, serta lingkungan yang menjadi latar adegan. Level representasi menelaah bagaimana unsur-unsur tersebut dikonstruksi secara sinematik melalui teknik pencahayaan, sudut pengambilan gambar, warna, dan penyuntingan visual yang menciptakan makna tertentu. Sementara level ideologi berfokus pada nilai, gagasan, dan pesan sosial yang tersirat di balik konstruksi sinematik tersebut, termasuk pandangan moral, politik, atau psikologis yang diartikulasikan oleh film. Ketiga level ini saling berkelindan dan memungkinkan analisis yang menyeluruh terhadap bagaimana *Berbalas Kejam* membangun representasi mengenai trauma dan PTSD. Melalui hubungan antara realitas, representasi, dan ideologi, film ini tidak hanya menampilkan gejala psikologis secara visual, tetapi juga menyampaikan pesan sosial tentang penderitaan, keadilan, serta cara masyarakat memandang penyintas trauma dalam kerangka budaya Indonesia kontemporer.



Gambar 1. Cuplikan *Scene* 24

Pada level realitas, tokoh utama Adam dikonseptualisasikan sebagai individu yang mengalami kemunduran fisik dan emosional akibat trauma berat. Penampilannya menunjukkan kondisi yang tidak terawat: tubuh tinggi dan kurus, rambut keriting yang berantakan, serta wajah kusam dengan bibir pucat dan lingkaran mata yang gelap. Riasan (*make-up*) yang digunakan memperkuat kesan kelelahan mental dan fisik. Pemilihan kostum yang konsisten dengan warna-warna gelap seperti hitam dan biru tua menegaskan suasana muram yang menyelimuti kehidupannya, sekaligus menjadi simbol keterpurukan psikologis yang dialaminya. Lingkungan tempat tinggal Adam juga menjadi representasi konkret dari kekacauan batin yang ia rasakan. Pada adegan-adegan tertentu (misalnya *scene* 16, 24, dan 28), rumah digambarkan dalam kondisi berantakan dan tidak terurus mesin cuci rusak, keran air bocor, tumpukan piring dan pakaian kotor, serta makanan basi yang dibiarkan begitu saja. Pemilihan *setting* dan properti tersebut tidak hanya menggambarkan kondisi ekonomi atau sosial, tetapi juga merefleksikan kekosongan motivasi dan hilangnya kendali diri yang umum terjadi pada individu dengan gangguan stres pascatrauma. Dari aspek ekspresi dan gerak tubuh, Adam sering ditampilkan dengan pandangan kosong, tatapan hampa, serta minim reaksi emosional. Ia tampak sering melamun dengan ekspresi murung dan gestur cemas seperti menggigit jari atau menggenggam tangan secara berulang. Postur tubuh yang sedikit bungkuk dan gerakan yang lemah memperkuat kesan keputusasaan dan kehilangan energi vital. Secara

visual, perilaku ini menunjukkan gejala umum *Post-Traumatic Stress Disorder*, yaitu kehilangan gairah hidup, penarikan diri dari lingkungan sosial, dan ketidakmampuan menunjukkan emosi positif (American Psychiatric Association, 2013). Melalui penggambaran ini, film *Berbalas Kejam* membangun realitas psikologis yang autentik: trauma tidak hanya dimanifestasikan dalam perilaku verbal, tetapi juga melalui bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan disintegrasi ruang personal. Setiap detail visual dari pakaian lusuh hingga rumah yang kacau berfungsi sebagai tanda yang memperlihatkan keterpurukan batin dan hilangnya makna hidup tokoh utama, sekaligus menghadirkan bentuk visual dari kondisi PTSD yang dialami Adam.



Gambar 2. Cuplikan *Scene 25*

Pada level representasi, dari hasil analisis keseluruhan scene, mayoritas menggunakan sudut pengambilan gambar dengan *angle eye level*. Metode pencahayaan yang digunakan adalah *low key lighting* dimana sorotan pencahayaan dibuat seminim mungkin, serta penggunaan warna *cool tone* seperti biru dan hijau yang mendominasi untuk menampilkan kesan kehampaan pada visualisasi gambar. Sedangkan *hardkey lighting* digunakan ketika tokoh Adam merasakan titik temu harapan dan semangat hidupnya kembali dengan tetap menggunakan warna biru dingin yang mendominasi. Pergerakan kamera didominasi dengan *still*, *panning*, *tilt*, *tracking*, akan tetapi *still* dan *panning* menjadi mayoritas pergerakan kamera yang paling sering digunakan. Keseluruhan adegan yang ditampilkan dalam scene memiliki *scoring* atau *music* sebagai pendukung suasana atau peristiwa. Mayoritas suara dan music yang ditampilkan berupa instrumen misterius, menegaskan, dramatis, dan sedih. Penyuntingan dalam film secara keseluruhan menggunakan *straight cut* dan beberapa tambahan

seperti *cut to cut* dengan transisi tambahan. Sedangkan, ukuran frame yang digunakan pada sepanjang film didominasi dengan ukuran *medium*, mulai dari *medium long-shot*, *medium shot*, *medium close up shot*, *close up shot* dan *extreme close up shot*. Namun, dalam film ini kebanyakan menggunakan frame *medium*, *medium close up*, serta *close up shot*.



Gambar 3. Cuplikan *Scene 33*



Gambar 4. Cuplikan *Scene 33*

Pada level representasi, teknik sinematik yang digunakan dalam *Berbalas Kejam* berfungsi secara simbolik untuk menegaskan kondisi psikologis tokoh utama. Penggunaan *close-up shot* tidak hanya memperlihatkan ekspresi sedih, tetapi juga mengundang penonton untuk memasuki ruang batin karakter, menciptakan hubungan emosional yang lebih intens. Pilihan *color grading* dengan dominasi warna dingin seperti biru dan abu-abu menandakan jarak emosional, kehilangan, dan kehampaan dalam kehidupan Adam. Sementara itu, penggunaan *still camera* pada adegan ketika Adam duduk seorang diri memperkuat kesan stagnasi dan keterjebakan dalam masa lalu yang traumatis. Teknik sinematik yang diterapkan tidak berdiri secara terpisah, melainkan saling melengkapi untuk membentuk konstruksi makna trauma yang kompleks. Setiap elemen visual pencahayaan redup, sudut pengambilan gambar statis,

dan ritme naratif yang lambat menciptakan atmosfer yang menegangkan sekaligus mencekam. Kondisi ini sejalan dengan ciri khas individu yang mengalami tekanan psikologis berat akibat peristiwa traumatis, ditandai dengan rasa cemas, takut, dan kewaspadaan berlebih terhadap lingkungan sekitarnya (Ledoux, 1998). Selain itu, interaksi antara level realitas dan representasi memperlihatkan bagaimana tokoh utama menarik diri dari lingkungan sosial dan menghindari situasi yang memicu ingatan traumatis. Penghindaran terhadap pemicu ini merupakan salah satu indikator klinis *Post-Traumatic Stress Disorder*, di mana individu cenderung mengisolasi diri, menghindari kontak sosial, dan merasa tidak nyaman saat berinteraksi dengan orang lain (Artha & Ardan, 2013). Melalui teknik sinematik yang terukur, film berhasil memvisualisasikan kondisi psikologis tersebut secara subtil namun kuat, menampilkan pengalaman trauma bukan hanya sebagai narasi verbal, tetapi sebagai pengalaman visual dan emosional yang dapat dirasakan penonton.



Gambar 5. Cuplikan *Scene 63*

Pada level ideologi, kode representasi ditarik menjadi bentuk gagasan yang memuat sistem nilai dan keyakinan sosial yang diartikulasikan melalui media (Piliang, 2010). Dalam sejumlah adegan seperti *scene 26, 31, 33, 50, 63, dan 68*, *Berbalas Kejam* menampilkan Adam sebagai figur traumatis yang terus dihantui masa lalunya. Sebagai korban yang gagal memperoleh keadilan melalui jalur hukum, Adam memilih jalan balas dendam sebagai upaya untuk memulihkan kendali atas hidupnya. Keputusan tersebut merepresentasikan pergeseran trauma personal menjadi bentuk perlawanan terhadap sistem hukum yang dianggap tidak mampu memberikan rasa keadilan. Secara naratif, film ini mengusung gagasan *vigilantisme* penegakan keadilan secara pribadi serta

kecenderungan *anti-institusionalisme*, yaitu hilangnya kepercayaan terhadap lembaga formal seperti kepolisian dan layanan psikologis. Fenomena *main hakim sendiri* di Indonesia bukan hal baru. Tindakan tersebut sering kali muncul sebagai respons terhadap ketidakpuasan masyarakat terhadap sistem hukum yang dianggap lamban dan tidak transparan (Malik & Hosnah, 2024). Dalam film ini, *vigilantisme* Adam lahir dari perasaan tidak berdaya dan kehilangan kepercayaan terhadap institusi sosial. Setelah dua tahun tanpa kejelasan hukum terhadap pelaku pembunuhan istri dan anaknya, Adam menyaksikan sang pelaku hidup bebas dan bahkan menikmati kehidupan yang lebih baik. Situasi ini memperkuat keyakinannya bahwa hukum formal gagal menegakkan keadilan. Di sisi lain, pengalaman gagal dalam terapi psikologis memperdalam keterasingan Adam terhadap sistem medis yang seharusnya menjadi ruang pemulihan. Akibatnya, ia terjebak dalam siklus trauma dan kesendirian yang menuntunnya pada tindakan destruktif. Namun, representasi ideologis semacam ini menimbulkan implikasi sosial yang perlu dikritisi.

Pertama, penggambaran trauma yang selalu berujung pada kekerasan berpotensi menciptakan stigma terhadap penyintas *Post-Traumatic Stress Disorder* (PTSD) sebagai individu yang berbahaya dan tidak terkendali. Hal ini bertentangan dengan pemahaman psikologis yang menempatkan PTSD sebagai gangguan yang kompleks, dengan gejala bervariasi mulai dari kilas balik, mimpi buruk, hingga penghindaran sosial tanpa selalu melibatkan agresi (American Psychiatric Association, 2013). Kedua, penokohan institusi hukum sebagai lembaga pasif dan tidak efisien dapat menurunkan kepercayaan masyarakat terhadap sistem keadilan formal. Dalam jangka panjang, hal ini berpotensi memperkuat sentimen *anti-institusionalisme* di tengah masyarakat yang rentan terhadap ketidakadilan sosial. Meskipun secara ideologis film ini berpihak pada korban dan berupaya membangkitkan empati terhadap penderita trauma, interpretasi kritis tetap diperlukan. *Berbalas Kejam* tidak semestinya dipahami sebagai legitimasi terhadap tindakan balas dendam, melainkan sebagai refleksi atas kegagalan sistem hukum dan kesehatan mental dalam memberikan dukungan yang memadai. Representasi visual dan naratif yang dihadirkan bukan hanya membangun makna artistik, tetapi juga

memengaruhi cara publik menafsirkan relasi antara trauma psikologis dan keadilan sosial. Jika dibandingkan dengan film bertema serupa seperti *My Dead Friend Zoe* (2024) dan *Aftermath* (2024), *Berbahas Kejam* menampilkan pendekatan yang lebih eksplisit terhadap trauma sebagai pemicu tindakan ekstrem. Dalam *My Dead Friend Zoe*, trauma digambarkan melalui halusinasi dan rasa bersalah pascaperang, sedangkan *Aftermath* memperlihatkan kesulitan regulasi emosi dalam situasi krisis. Kedua film tersebut menampilkan kompleksitas PTSD tanpa menempatkan kekerasan sebagai resolusi utama. Hal ini menunjukkan bahwa PTSD tidak selalu berujung pada agresi atau perilaku destruktif, sebagaimana dijelaskan dalam kriteria DSM-5 (American Psychiatric Association, 2013). Oleh karena itu, film *Berbahas Kejam* perlu dibaca secara kritis agar tidak menimbulkan generalisasi bahwa setiap penyintas trauma akan menunjukkan perilaku berbahaya. Secara keseluruhan, film ini merepresentasikan Adam sebagai figur yang hidup dalam penderitaan pascatrauma dengan tubuh kurus, pakaian lusuh, gestur gemetar, dan lingkungan yang kacau sekaligus sebagai simbol kegagalan sistem sosial yang tidak berpihak pada korban. Ideologi *vigilantisme* dan *anti-institusionalisme* muncul sebagai respons terhadap ketiadaan keadilan yang diharapkan. Namun pada akhirnya, film menegaskan bahwa tindakan Adam tidak didorong oleh niat jahat, melainkan oleh keputusan emosional. Dalam adegan penutup, ia menyadari kesalahannya dan menghentikan tindakannya, menyiratkan pesan moral bahwa balas dendam tidak pernah menjadi jalan penyembuhan bagi luka psikologis.

Pembahasan

Representasi *Post-Traumatic Stress Disorder* (PTSD) dalam film *Berbahas Kejam* memperlihatkan hubungan erat antara tanda-tanda sinematik dan gejala psikologis yang dialami oleh karakter utama, Adam. Berdasarkan kerangka semiotika John Fiske (2010), film sebagai teks audiovisual memuat tiga lapisan makna yang saling berhubungan, yakni level realitas, representasi, dan ideologi. Ketiga level ini membantu memahami bagaimana gejala PTSD tidak hanya dihadirkan sebagai unsur naratif, tetapi juga dikonstruksikan melalui tanda visual, perilaku karakter, dan sistem nilai yang bekerja di dalam alur cerita. Dengan memanfaatkan kode sinematik seperti

warna, pencahayaan, dan komposisi kamera, film ini membangun citra trauma sebagai pengalaman yang menyentuh ranah emosional, sosial, sekaligus moral. Pada level realitas, kondisi psikologis Adam diwujudkan melalui tubuh dan lingkungan yang mengalami disfungsi. Tubuh Adam tampak kurus, lemah, dan gerakannya kaku, sementara raut wajahnya menampilkan ekspresi kosong dan kehilangan vitalitas.

Keadaan tersebut menggambarkan gejala *cognition and mood symptoms* sebagaimana dijelaskan dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5) (American Psychiatric Association, 2013), di mana penderita PTSD menunjukkan penurunan minat terhadap aktivitas, kesulitan merasakan emosi positif, serta perasaan bersalah yang berkepanjangan. Rumah yang berantakan dan pencahayaan yang suram menjadi ekstensi dari kondisi psikisnya—ruang personal berubah menjadi cermin ketidakstabilan mental. Sejalan dengan pendapat Chandler (2007), setiap objek visual dalam teks budaya bekerja sebagai tanda yang membawa makna simbolik, sehingga citra lingkungan tidak sekadar latar, melainkan representasi dari chaos internal tokoh. Hal tersebut memperlihatkan bahwa trauma dalam film tidak dibatasi pada dimensi naratif, tetapi hadir secara material melalui tubuh dan ruang, menegaskan bahwa pengalaman psikologis dapat diindeks oleh wujud fisik. Pada level representasi, film memanfaatkan elemen sinematografi untuk menciptakan suasana batin yang menekan dan mencekam. Dominasi *low-key lighting* membangun atmosfer gelap yang mencerminkan kehampaan psikologis, sementara *color grading* bernuansa biru dingin menegaskan jarak emosional antara tokoh dengan lingkungannya.

Komposisi kamera yang sering menempatkan Adam dalam *close-up shot* membuat penonton berhadapan langsung dengan ekspresi ketakutan, kebingungan, dan kelelahan yang tidak terucap. Menurut Fiske (2010), sistem representasi bekerja melalui konvensi teknis dan estetika untuk membangun makna yang dapat diakses oleh penonton. Melalui teknik visual tersebut, film menciptakan pengalaman *emotional realism*, yakni bentuk realitas emosional yang memungkinkan penonton turut merasakan trauma tokoh tanpa harus mengalami peristiwa yang sama. Musik berirama lambat dan jeda panjang dalam dialog

turut memperkuat sensasi kekosongan batin, menghadirkan ruang waktu yang stagnan sebagaimana dijelaskan Ledoux (1998) bahwa pengalaman emosional pascatrauma sering kali membuat individu terjebak dalam memori dan ketakutan yang sulit diatasi secara rasional. Oleh karena itu, bahasa sinematik yang digunakan film tidak hanya berfungsi sebagai ilustrasi, tetapi juga sebagai mekanisme representasi trauma yang bersifat afektif. Sementara itu, pada level ideologi, *Berbalas Kejam* membongkar trauma sebagai konsekuensi dari kegagalan sistem hukum dan medis dalam memulihkan korban kekerasan. Adam yang kehilangan kepercayaan terhadap psikolog maupun aparat penegak hukum akhirnya menempuh jalan kekerasan sebagai upaya mencari keadilan pribadi.

Fenomena ini merefleksikan kecenderungan *vigilantism*, yaitu tindakan main hakim sendiri akibat ketidakpercayaan terhadap sistem formal yang dianggap tidak adil (Malik & Hosnah, 2024). Dalam hal ini, film tidak hanya menampilkan trauma sebagai penderitaan individu, tetapi juga sebagai kritik sosial terhadap institusi yang gagal menjalankan fungsinya. Seperti dikemukakan McQuail (2011), media memiliki kekuatan untuk membentuk persepsi sosial melalui cara mereka mengonstruksi realitas, termasuk dalam hal representasi keadilan dan moralitas. Namun, representasi ideologis tersebut juga perlu dibaca secara hati-hati karena dapat memperkuat stereotip bahwa penyintas PTSD cenderung berperilaku agresif.

Padahal, sebagaimana dijelaskan oleh Artha dan Ardan (2013), tidak semua penderita PTSD mengekspresikan gejalanya melalui kekerasan; sebagian justru mengalami penarikan diri, gangguan tidur, dan penghindaran terhadap interaksi sosial. Representasi Adam sebagai sosok yang terperangkap antara rasa bersalah dan keinginan untuk menegakkan keadilan menunjukkan kompleksitas hubungan antara trauma, moralitas, dan struktur sosial. Film menempatkan penonton dalam dilema moral antara empati terhadap korban dan penolakan terhadap tindak balas dendam. Lapisan ideologis ini memperlihatkan bahwa trauma tidak hanya menimpa individu, tetapi juga menyingkap cacat sistemik dalam masyarakat yang menormalisasi kekerasan sebagai bentuk penyelesaian. Sebagaimana dijelaskan Ayub

(2023), media populer berperan penting dalam membentuk pemahaman masyarakat terhadap gangguan mental, sehingga representasi yang keliru dapat berdampak pada persepsi publik terhadap penyintas. Oleh karena itu, *Berbalas Kejam* dapat dibaca sebagai teks budaya yang mengundang refleksi etis tentang bagaimana masyarakat memandang trauma, keadilan, dan penyembuhan. Film ini juga menunjukkan bagaimana pengalaman traumatik dapat menimbulkan disonansi antara memori masa lalu dan realitas masa kini. Gejala *re-experiencing* seperti kilas balik, mimpi buruk, dan *intrusive thoughts* ditampilkan berulang kali untuk menegaskan bahwa ingatan traumatis tidak pernah benar-benar berakhir, melainkan terus beresonansi dalam kesadaran tokoh.

Menurut Ledoux (1998), sistem emosi bekerja dengan cara mempertahankan ingatan terhadap bahaya sebagai bentuk mekanisme pertahanan diri. Dalam film, hal tersebut tercermin melalui pengulangan visual adegan tertentu ditampilkan kembali dalam konteks yang berbeda untuk memperkuat kesan bahwa Adam hidup dalam siklus trauma yang tidak terputus. Mekanisme pengulangan semacam ini bukan sekadar efek artistik, melainkan cara sinema memperlihatkan bagaimana memori traumatis bekerja di dalam pikiran manusia. Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa *Berbalas Kejam* memanfaatkan bahasa sinematik sebagai medium reflektif yang menggabungkan aspek psikologis dan sosial.

Film ini menggambarkan trauma sebagai realitas multidimensi: tubuh yang kehilangan kendali, lingkungan yang menyedihkan, sistem yang tidak berfungsi, dan moralitas yang goyah. Pendekatan semiotika Fiske membantu mengungkap bagaimana ketiga level makna tersebut saling berkelindan untuk menghasilkan wacana tentang trauma yang bersifat kritis sekaligus humanistik. Representasi PTSD dalam film bukan sekadar dramatik, melainkan juga menjadi bentuk kritik terhadap cara masyarakat dan institusi memandang penderitaan psikologis. Narasi semacam ini penting dalam Indonesia, di mana isu kesehatan mental masih sering dipandang sebelah mata, sementara penyintas kekerasan kerap menghadapi stigma dan minim dukungan pemulihan yang komprehensif.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis, film *Berbalas Kejam* (2023) merepresentasikan *Post-Traumatic Stress Disorder* (PTSD) secara sistematis melalui konstruksi visual, naratif, dan ideologis. Penelitian ini mengidentifikasi 31 adegan yang menggambarkan empat kategori gejala utama berdasarkan *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5), yakni *re-experiencing symptoms*, *avoidance symptoms*, *arousal and reactivity symptoms*, serta *cognition and mood symptoms*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa film ini tidak sekadar mengangkat tema trauma, melainkan membentuk wacana sinematik yang menautkan pengalaman psikologis dengan kritik sosial terhadap sistem hukum dan kesehatan mental di Indonesia. Pada level realitas, gangguan psikologis Adam divisualisasikan melalui gestur tubuh yang kaku, ekspresi datar, dan lingkungan rumah yang kacau, menggambarkan kondisi individu yang kehilangan kontrol diri dan motivasi hidup. Level representasi menunjukkan bagaimana unsur sinematografi seperti pencahayaan *low-key lighting*, nuansa warna dingin, komposisi kamera *medium shot* dan *close-up shot*, serta penggunaan ruang hening menjadi bahasa visual yang menegaskan perasaan kehilangan, ketakutan, dan keterasingan. Sementara pada level ideologi, film ini menampilkan gagasan *vigilantism* dan *anti-institutionalism* sebagai bentuk respons terhadap kegagalan sistem hukum dan medis dalam memberikan perlindungan serta pemulihan bagi korban kekerasan.

Kritik yang muncul bukan hanya terhadap ketidakadilan sosial, tetapi juga terhadap minimnya perhatian terhadap kesehatan mental sebagai bagian dari kesejahteraan manusia. Secara keseluruhan, *Berbalas Kejam* tidak memperlakukan PTSD sekadar sebagai latar dramatik, tetapi membingkainya sebagai realitas kompleks yang memengaruhi tubuh, pikiran, hubungan sosial, dan moralitas individu. Representasi ini berhasil membangun empati penonton terhadap penyintas trauma tanpa mengabaikan konteks sosial yang melingkupinya. Melalui tiga level semiotika John Fiske, film ini menegaskan bahwa trauma bukan sekadar pengalaman personal, melainkan juga produk dari struktur sosial yang gagal menyediakan ruang penyembuhan. Pendekatan semacam ini

memperlihatkan bagaimana media populer dapat menjadi sarana reflektif untuk memahami relasi antara penderitaan psikologis, ketidakadilan, dan moralitas publik. Fenomena PTSD yang digambarkan dalam film memperlihatkan urgensi kesadaran kolektif terhadap kesehatan mental di Indonesia. Tanpa penanganan yang memadai, penderita berisiko mengalami krisis psikologis yang berujung pada tindakan destruktif seperti kekerasan, balas dendam, atau upaya bunuh diri. Film ini dengan demikian berperan sebagai teks budaya yang mengingatkan publik akan pentingnya dukungan psikososial yang berkelanjutan bagi penyintas kekerasan. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama karena hanya menganalisis satu objek film tanpa melibatkan pembuat film atau penyintas PTSD sebagai informan langsung. Kajian juga belum menyinggung aspek produksi secara teknis akibat keterbatasan akses terhadap sumber primer. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar analisis diperluas dengan membandingkan beberapa film bertema serupa guna memperoleh gambaran yang lebih representatif mengenai bagaimana media Indonesia merepresentasikan gangguan mental.

Kolaborasi dengan psikolog klinis diperlukan agar interpretasi terhadap gejala trauma tidak hanya berbasis teks visual, tetapi juga memiliki validitas ilmiah dari perspektif medis. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menggabungkan pendekatan semiotika dengan studi resepsi audiens untuk menelusuri bagaimana penonton menafsirkan representasi trauma dan bagaimana interpretasi tersebut membentuk sikap mereka terhadap isu kesehatan mental. Kerja sama lintas disiplin dengan praktisi film juga berpotensi memperkaya analisis, khususnya terkait dimensi etis, estetis, dan naratif dalam konstruksi trauma di layar lebar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan awal bagi pengembangan kajian interdisipliner yang menghubungkan film, psikologi, dan komunikasi. Melalui pendekatan kritis terhadap representasi *Post-Traumatic Stress Disorder*, diharapkan muncul kesadaran bahwa sinema tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan juga sebagai medium sosial yang mampu memperluas pemahaman masyarakat tentang penderitaan mental dan pentingnya pemulihan yang manusiawi.

5. Daftar Pustaka

- Amir, Y. P. (2010). *Semiotika dan Hipersemiotika*.
- Chand, S. P., & Marwaha, R. (2023). *Anxiety*. National Library of Medicine.
- Chandler, D. (2022). *Semiotics: the basics*. Routledge.
- Fikri, M. K. (2024). *Representasi post traumatic stress disorder dalam film 27 steps of may: implikasi konseling preventif* (Doctoral dissertation, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan).
- Fiske, J. (2010). *Television culture*. Routledge.
- Ibrahim, I., & Samsiah, S. (2022). FUNGSI MEDIA MASSA BAGI MASYARAKAT DI DESA MOIBAKEN (Studi Fungsi Dan Media Massa Di Masyarakat Desa Moibaken). *Copi Susu: Jurnal Komunikasi, Politik & Sosiologi*, 4(1), 38-49.
- Ledoux, J. (1998). *The emotional brain: The mysterious underpinnings of emotional life*. Simon & Schuster.
- Malik, R., & Hosnah. (2024). Tinjauan yuridis terhadap tindakan main hakim sendiri dan implikasinya bagi kehidupan masyarakat. *Jurnal Hukum Indonesia*.
- McQuail, D. (2011). *McQuail's mass communication theory* (6th ed.). London: SAGE Publications.
- Mulyani, A., EF, A., & Nursakinah, R. M. (2023). REPRESENTATION SIGNS OF POST-TRAUMATIC STRESS DISORDER IN SMILE FILM BY PARKER FINN: A SEMIOTIC ANALYSIS OF CHARLES SANDERS PIERCE. *Lakon: Jurnal Kajian Sastra dan Budaya*, 12(2).
- Patriansah, M., Aini, A., & Fitriani, R. (2023). Semiotika Roland Barthes dalam iklan layanan masyarakat 'Stop Hoax' Indosiar. *Artchive: Indonesia Journal of Visual Art and Design*, 4(1), 92-111. <https://doi.org/10.53666/artchive.v4i1.3767>.
- Sari Wardanhi Dh Pasha, S., Fatimah, J., & Permata Sari, Z. (2023). Memahami dinamika konseling post-traumatic stress disorder (PTSD) pada remaja Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Sosial dan Informasi*, 8(4), 656-669.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suryaningrum, C. (2022). Menuju sehat mental: Mengenal gangguan psikologis. *Psychology Forum Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Uyunnisya, M. (2024). Analisis Semiotika Poster Film "How To Make Millions Before Grandma Dies" Berdasarkan Teori Saussure. *VisArt: Jurnal Seni Rupa dan Design*, 2(1), 229-241. <https://doi.org/10.61930/visart.v2i1.685>.