

## Representasi Emosional Joker Sebagai Korban kekerasan Dalam Film Joker 2019 (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure)

Rizkyka Hamama Madhona, Yenny  
Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Dr. Soetomo  
Jalan Semolowaru No. 84 Surabaya, Indonesia  
yenny@unitomo.ac.id

**Abstrak** Dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan representasi emosional Joker sebagai korban kekerasan dalam film Joker 2019 berdasarkan teorinya Ferdinand De Saussure. Joker adalah cerita film psikologis bergenre *thriller*. Film ini dibuka dengan adegan Arthur Fleck mencoba berbagai ekspresi. Dengan wajah bermake up ala badut Arthur menarik wajahnya dengan gerakan menarik sudut bibirnya ke atas untuk memunculkan ekspresi wajah tersenyum. Arthur kemudian menurunkannya sudut bibirnya ke bawah untuk memunculkan ekspresi wajah sedih dengan bibir turun, dan kemudian kembali menarik bibirnya untuk tersenyum. Setetes air matanya mengalir diantara riasan matanya yang hitam. Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah kualitatif deskriptif. Artinya data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data secara kualitatif (data yang tidak terdiri atas angka-angka) merupakan berupa kata-kata dan gambar yang kemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang diteliti. Kemudian data data yang ada didiskripsikan dari sejumlah aspek tanda atau semiotika pada sejumlah *scene*. Seperti misalnya dari sisi emosional yang dimunculkan dalam suatu adegan, ekspresi wajah pemeran, dialog yang disampaikan oleh pemeran, musik latar dan lain sebagainya. Representasi emosional juga ditunjukkan melalui pesan yang dimaknai secara semiotika berdasarkan teori Ferdinand de Saussure melalui perubahan kostum (penanda), dari yang awalnya berwarna monokrom (dominan gelap) menjadi lebih berwarna, dan perubahan karakter seseorang dari yang awalnya tertutup menjadi lebih ekspresif dalam mengungkapkan perasaannya (petanda).

**Kata kunci:** representasi, emosional joker, korban kekerasan, film joker 2019, semiotika.

**Abstract** *This study aims to explain the emotional representation of the Joker as a victim of violence in the 2019 Joker film based on Ferdinand De Saussure's theory. Joker is a psychological thriller genre film. The film opens with Arthur Fleck trying out various expressions. With a clown-style make-up, Arthur pulled his face in a motion pulling the corners of his lips up to create a smiling facial expression. Arthur then lowered the corners of his lips down to make a sad expression with his lips down, and then pulled his lips back into a smile. A few tears flowed between her black eye makeup. The research method used in this paper is descriptive qualitative. This means that the data used in this study is qualitative data (data that does not consist of numbers) in the form of words and pictures that may be the key to what is being studied. Then the existing data are described from a number of aspects of signs or semiotics in a number of scenes. For example, from the emotional side that appears in a scene, the facial expressions of the actors, the dialogue delivered by the actors, background music and so on. Emotional representation is also shown through messages that are interpreted semiotically based on Ferdinand de Saussure's theory through changes in costumes (markers), from being originally monochrome (dark dominant) to being more colorful, and changes in a person's character from being closed to being more expressive in expressing their feelings sign).*

**Keywords:** representation, emotional joker, victim of violence, joker 2019 film, semiotics.

## PENGANTAR

Joker adalah cerita film psikologis bergenre *thriller*. Film produksi Amerika Serikat tahun 2019 ini disutradarai oleh Todd Phillips, dan diproduksi oleh Todd Phillips, Bradley Cooper dan Emma Tillinger Koskoff. Naskah film Joker ditulis langsung oleh Todd Phillips dan Scott Silver berdasarkan karakter Joker karya DC Comics. Film ini ditayangkan secara perdana di Amerika Serikat pada festival film Venesia ke-76 tanggal 31 Agustus 2019. Sedangkan di Indonesia, film Joker resmi tayang serentak di bioskop tanggal 2 Oktober 2019.

Film Joker diperankan oleh aktor Amerika Joaquin Phoenix sebagai Arthur Fleck dan Joker, aktor utama dalam film ini. Sejumlah aktor profesional lainnya seperti Robert De Niro, Zazie Beetz dan Frances Conroy turut mendukung film ini. Film Joker dikisahkan pada kehidupan masyarakat Kota Gotham di tahun 1981. Film ini dibuka dengan adegan Arthur Fleck mencoba berbagai ekspresi. Dengan wajah bermake up ala badut Arthur menarik wajahnya dengan gerakan menarik sudut bibirnya ke atas untuk memunculkan ekspresi wajah tersenyum. Arthur kemudian menurunkannya sudut bibirnya ke bawah untuk memunculkan ekspresi wajah sedih dengan bibir turun, dan kemudian kembali menarik bibirnya untuk tersenyum. Setetes air matanya mengalir diantara riasan matanya yang hitam.

Dentingan musik pengiring, mengantarkan Arthur masuk ke dalam adegan selanjutnya. Kali ini tidak hanya piano yang menjadi latar adegannya melainkan juga muncul suara dari sebuah stasiun televisi yang menyiarkan tentang kondisi Kota Gotham dimasa itu. Kota Gotham yang penuh dengan sampah disetiap sudut kota. Tidak hanya sampah, Kota Gotham juga diliputi dengan sejumlah masalah lainnya. Diantaranya, yakni tindak kriminalitas yang tinggi. Di dalam Kota Gotham yang suram, hiduplah seorang pria berusia 40 tahun bernama Arthur Fleck. Tinggal di Kota Gotham yang kejam, Arthur bekerja di sebuah agensi badut. Arthur yang saat itu sedang bekerja di sebuah toko yang menjual barang diskon kemudian dibully oleh sekelompok remaja. Papan tulis yang ia angkat direbut tanpa alasan, hingga akhirnya ia harus berlari mengejar sekelompok remaja tersebut. Arthur kemudian berhasil merebut kembali papan tulisnya di sebuah gang sepi, namun Arthur kemudian dipukuli oleh sekelompok remaja. Arthur yang kalah jumlah dan lemah kemudian hanya bisa tersungkur memeluk papan tulis yang juga dirusak oleh geng remaja di kotanya. Tidak ada satu orang pun yang menolong Arthur. Di tempatnya bekerja Arthur juga memiliki atasan yang kerap berkata kasar padanya. Ted Marco yang merupakan atasan Arthur juga kerap tidak memberikan kesempatan seseorang untuk membela diri. Dalam kondisi ini, Arthur yang berusaha menjelaskan alasan mengapa papan tulisnya rusak. Namun sang atasan malah mengancam akan memotong gajinya dan memecatnya bila kejadian yang sama terulang. Arthur saat itu hanya bisa memendam emosinya. Arthur memiliki penyakit kejiwaan. Ia akan tertawa kencang jika dirinya dalam kondisi tertekan. Arthur tertawa meskipun situasinya tidak tepat.

Aksi *bully* yang diterima Arthur membuat salah seorang rekan kerjanya Randall (Glenn Fleshler) bersimpati. Randall memberi Arthur sebuah pistol, untuk berjaga-jaga bila ia dibully lagi. Pistol tersebut yang kemudian menjadi awal kejahatan Arthur Fleck.

Suatu hari ketika Arthur mengisi acara di salah satu rumah sakit anak di Gotham, ia tidak sengaja menjatuhkan pistol yang dibawa di sakunya. Kejadian ini membuat Arthur kemudian dipecat. Di tengah kekalutan pikirannya, Arthur yang saat itu masih berwajah badut, sedang perjalanan pulang dengan kereta kemudian melihat kasus pelecehan terhadap seorang wanita di depannya. 3 orang laki laki sedang melecehkan seorang wanita diatas kereta. Di tengah peristiwa tersebut, penyakit tertawa Arthur kemudian kambuh dan tidak terkendali. Arthur tertawa kencang, membuat 3 orang pelaku pelecehan akhirnya marah karena merasa aksinya ditertawakan. Ketiga pelaku tersebut kemudian mengeroyok Arthur. Arthur kemudian menembakkan pistol kepada 3 orang pelaku hingga ketiganya meninggal dunia.

Selain sebagai awal tindak kejahatannya, pembunuhan yang dilakukan Arthur Fleck diatas kereta juga menjadi awal terjadinya pergerakan massa dengan topeng badut di Kota Gotham. 3

orang yang dibunuh Arthur ternyata adalah para pekerja bank yang kaya raya. Sehingga memunculkan gerakan anti orang kaya di Gotham. Orang kaya dianggap sebagai penindas, memanfaatkan masyarakat. Tidak terkecuali Thomas Wayne seorang miliarder, yang juga merupakan calon wali kota Gotham.

Kasus pembunuhan orang kaya yang dilakukan Arthur dengan wajah pertopeng badut, mendapat dukungan dari sebagian masyarakat Gotham. Merasa tindak kejahatannya mendapat dukungan dari masyarakat Arthur pun bangkit sebagai pembunuh berdarah dingin. Ia juga tidak segan membunuh psikiaturnya saat sedang konsultasi rutin di ruangnya. Ia membunuh karena merasa sang psikiater telah meremehkannya.

Kekecewaan Arthur semakin menumpuk karena ia mengetahui, Penny Fleck (Frances Conroy) yang telah ia anggap sebagai ibu dan dirawatnya ternyata bukanlah ibu kandungnya. Penny yang juga kerap berhalusinasi dan sakit jiwa, bahkan pernah menyiksanya hingga ia nyaris mati saat masih kecil. Arthur hanyalah anak adopsi Penny Fleck dan Pasangannya. Penny kemudian dibunuh setelah ia berbohong bahwa Thomas Wayne (Dante Pereira Olson) adalah ayah kandung Arthur. Kondisi ini membuat Arthur sangat kecewa. Ia semakin tega, dan tidak kenal menyesal. Di salah satu adegannya ia bahkan mengaku bahwa saat membunuh ia justru menemukan kepuasan.

Selain tertawa sama seperti ibu angkatnya, Arthur juga kerap menderita gangguan delusi. Ia juga susah membedakan antara khayalan dan kenyataan. Cita-citanya adalah menjadi seorang komedian tunggal. Ia bermimpi suatu saat ia bisa menjadi bintang tamu di acara televisi yang dipandu Murray Franklin (Robert De Niro). Mimpi tersebut kemudian menjadi nyata. Video komedi tunggalnya ditayangkan di acara Murray Franklin. Namun bukan apresiasi yang ia dapat, justru olok-an Murray yang lagi-lagi membuat Arthur tersinggung. Meski demikian saat diundang Arthur kemudian datang ke acara televisi Murray Franklin, sebagai komedian tunggal. Bukan sebagai Arthur Fleck, ia justru minta diperkenalkan sebagai Joker (dalam bahasa Inggris (Joke+Er: pelawak). Murray Franklin memenuhi permintaan Joker. Joker tampil sebagai badut penghibur dalam acara yang dipandu Murray. Ia mulai menceritakan lelucon yang membuat seisi studio hening tanpa tawa. Ketika Murray bertanya bagian mananya yang lucu, Joker kemudian membunuh Murray, saat siaran langsung. Joker juga mengakui bahwa pembunuhan orang kaya di Gotham selama ini dilakukan atas nama Joker. Kejadian ini berlangsung saat di jalanan Kota Gotham ricuh penuh dengan aksi anarkis masyarakat dengan topeng badut yang mengecam orang-orang kaya. Kejadian ini juga membuat kasus pembunuhan orang-orang kaya semakin meningkat di Gotham.

Di akhir cerita, Joker kemudian ditangkap polisi Gotham, dan kemudian kembali dirawat di rumah sakit Arkham Gotham, karena ia menderita kelainan jiwa. Film Joker 2019 dipilih sebagai objek penelitian karena film ini sangat populer di tahun 2019. Selain itu karakter dan perjalanan hidup Joker yang sangat menonjol sebagai musuh terberat Batman diceritakan dengan lugas dan menarik. Sejumlah makna semiotika yang ditunjukkan melalui setting lokasi, warna visual dan berbagai macam karakter dari masing-masing pemeran menggambarkan berbagai emosi yang sangat kuat dalam film tersebut. Terutama pada saat Arthur yang awalnya adalah seorang pria baik kemudian tersakiti, muncul nuansa yang berbeda pada visual film yang kemudian didominasi dengan setting lokasi berubah menjadi lebih gelap. Visual ini menunjukkan sisi emosional Arthur yang juga berubah menjadi lebih hitam (jahat) setelah tersakiti. Pada plot poin ke 3 film juga terdapat sebuah pesan moral yang dimunculkan sutradara film secara gamblang melalui sebuah dialog, bahwa orang jahat adalah orang baik yang tersakiti. Pesan moral inilah yang ingin digaris bawahi oleh pembuat film sebagai benang merah yang dapat disampaikan kepada masyarakat atau penonton. Makna dari film ini juga sarat dengan nilai moral yang digambarkan baik secara eksplisit maupun implisit yang dapat dimaknai melalui analisis semiotika, mengenai hubungan sebab-akibat di masyarakat. Bahwa tindak kejahatan di lingkungan masyarakat bersumber dari perilaku manusia itu sendiri.

Semiotika komunikasi dapat merepresentasikan bahasa secara tidak langsung (Laksono, 2021). Dalam penelitian ini kami menggunakan teori semiotika dari Ferdinand de Saussure sebagai dasar analisis penelitian. Ini karena sesuai dengan teori dari Ferdinand de Saussure mengenai semiotika signifikasi yakni sebuah sistem tanda yang mempelajari relasi elemen tanda dalam sebuah sistem berdasarkan aturan atau konvensi tertentu. Dalam teorinya Ferdinand Saussure juga menyebut bahwa kesepakatan sosial diperlukan untuk memaknai tanda tersebut. Adapun tanda tersebut meliputi bunyi bunyian dan gambar (*signifier* atau penanda) dan konsep dari bunyi bunyian dan gambar (*signified*).

Film memiliki misi menyuarkan nilai kemanusiaan kepada masyarakat. Beberapa film bahkan mengangkat topik yang aneh, seperti isu kekerasan (Nurulita, & Primadini, 2021). Sehingga materi penelitian ini akan berfokus pada analisa representasi emosional karakter Arthur dan Joker sebagai korban kekerasan yang dimunculkan pada film berupa tanda bunyi (*background*) dan gambar yang memunculkan ambience atau nuansa tertentu dalam film tersebut. Rumsan dalam penelitian ini sebagai berikut: "Bagaimana representasi emosional Joker sebagai korban kekerasan berdasarkan analisa semiotika Ferdinand de Saussure?", "Representasi emosional Joker sebagai korban kekerasan (analisis semiotika Ferdinand de Saussure)" adalah untuk mengetahui: representasi emosional Joker sebagai korban kekerasan, sehingga mempengaruhi kondisi psikologis Joker dalam film tersebut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Representasi memiliki 3 arti. Diantaranya: perbuatan mewakili; keadaan mewakili; dan apa yang mewakili atau perwakilan. Sedangkan dalam teori komunikasi visual, representasi diartikan sebagai salah satu konsep penting dalam komunikasi visual yang berkaitan erat dengan semiotika, fenomenologi dan retorika. Terdapat sejumlah konsep representasi menurut para ahli, diantaranya konsep representasi Saussure, dan konsep representasi Peirce. Berdasarkan teori semiotika Ferdinand de Saussure, representasi didefinisikan tanda linguistik sebagai entitas psikologi dua sisi yang terdiri dari alat tanda dan makna tanda. Saussure menggunakan kata *signifier* untuk alat tanda dan *signified* untuk makna tanda. Yang termasuk alat tanda menurut Saussure meliputi pengalaman antededen, kata-kata, ekspresi atau suara saat berbicara. Sedangkan yang termasuk makna tanda meliputi konsekuensi pengalaman, benda, isi atau tanggapan.

Sedangkan menurut konsep Charles Sanders Peirce, representasi didefinisikan sebagai hubungan antara tanda, obyek, dan interpretasi atau penafsir. Bagi Peirce, semiotika terjadi ketika keberadaan tanda penghubung dengan makna tanda obyek untuk menghasilkan makna dalam pemikiran penafsir atau interpretasi. Hal penting yang menjadi pertimbangan dalam menganalisis representasi dalam komunikasi visual adalah hubungan antara tanda dan obyek. Sebagian besar representasi menggunakan lebih dari satu jenis hubungan tanda dan obyek. Hubungan antara tanda dan obyek ini kemudian dikaji lebih dalam oleh para ahli melalui berbagai macam teori representasi yang dirumuskan oleh para ahli.

Emosi adalah perasaan intens yang ditujukan kepada seseorang atau sesuatu. Emosi adalah reaksi terhadap seseorang atau kejadian. Emosi dapat ditunjukkan ketika merasa senang mengenai sesuatu, marah kepada seseorang, ataupun takut terhadap sesuatu. Kata "emosi" diturunkan dari kata bahasa Prancis, *emotion*, dari *emouvoir*, 'kegembiraan' dari bahasa Latin *emovere*, dari e-(varian eks-) 'luar' dan *movere* 'bergerak'. Kebanyakan ahli yakin bahwa emosi lebih cepat berlalu daripada suasana hati.

Dalam "*The Expression of the Emotions in Man and Animals*" Charles Darwin menyatakan bahwa emosi berkembang seiring waktu untuk membantu manusia memecahkan masalah. Emosi sangat berguna karena memotivasi orang untuk terlibat dalam tindakan penting agar dapat bertahan hidup, tindakan-tindakan seperti mengumpulkan makanan, mencari tempat berlindung, memilih pasangan, menjaga diri terhadap pemangsa, dan memprediksi perilaku. Emosi sangat berpengaruh terhadap tingkah laku manusia dan manusia lain.

Dalam komunikasi, emosi memiliki peranan yang sangat penting. Timbulnya gangguan emosional dalam komunikasi dapat menyebabkan proses komunikasi kurang efektif.

Sedangkan emosi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari individu. Dalam proses komunikasi, emosi bisa timbul begitu saja terutama terkait dengan pengiriman informasi. Bila terjadi gangguan emosional maka komunikasi yang berlangsung bisa saja menjadi rusak dan kurang begitu dipahami.

Ada beberapa jenis gangguan emosional yang merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi. Berikut ini diantaranya:

- Obsesif kompulsif: Merupakan salah satu bentuk gangguan emosional yang mengganggu proses komunikasi. Seseorang mungkin akan banyak berdecek atau melakukan hal-hal lain yang sifatnya sangat mendistraksi. Untuk mengatasinya, kita perlu memfokuskan pihak yang terlibat dalam komunikasi dan membuat suasana yang nyaman, sehingga gejala obsesif kompulsif ini tidak muncul.
- Kecemasan: Seseorang yang cemas akan memiliki persepsi lebih sempit. Ini akan membuat proses komunikasi tidak berjalan dengan baik. Seseorang dengan persepsi yang menyempit akan sulit menerima informasi baru. Oleh karena itu, perlu mengatur supaya seseorang lebih tenang dahulu baru melanjutkan proses komunikasi.
- Panik: Akumulasi dari kecemasan yang berlebihan adalah panik. Panik biasanya akan mempersempit persepsi seseorang hingga hampir semua jenis informasi yang diterimanya akan ditolak.
- Konflik: Konflik yang terjadi akan menimbulkan suatu hal yang lebih sensitif bagi seseorang. Seseorang mungkin akan cenderung memberikan sikap penolakan karena sedang menghadapi konflik.
- Frustrasi: Biasanya disebabkan oleh penyampaian pesan yang gagal atau kegagalan dalam menerima pesan tersebut. Frustrasi akan menyebabkan seseorang dalam keadaan stress tinggi.
- Marah: Bentuk frustrasi yang terkumpul kemudian direpresentasikan dalam amarah. Ini adalah gangguan emosi yang biasanya akan memicu terjadinya konflik.
- Pasif: Sikap pasif juga bisa ditunjukkan sebagai bentuk dari pengabaian terhadap proses komunikasi yang kurang berhasil. Seseorang akan cenderung menunjukkan sikap yang tidak peduli dan tidak berminat sama sekali terhadap proses komunikasi.
- Agresif: Sebetulnya hampir mirip dengan marah. Namun agresivitas tidak selalu berarti negatif. Seseorang yang hiperaktif mungkin akan selalu banyak bicara dan mendominasi, sehingga jalannya komunikasi tidak efektif.

Semiotika adalah ilmu yang mengkaji tentang tanda. Semiotika diambil dari kata bahasa Yunani: *semeion*, yang berarti tanda. Tanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu; metafora. Proses mewakili itu terjadi pada saat tanda itu ditafsirkan hubungannya dengan yang diwakilinya, bisa berupa bentuk atau warna dalam karya seni rupa. Proses tersebut disebut *semiosis*, Semiosis adalah suatu proses dimana suatu tanda berfungsi sebagai perwakilan dari apa yang ditandainya. Proses semiosis sering disebut sebagai signifikansi/*signification*. Dalam berkomunikasi tidak hanya dengan bahasa lisan saja namun dengan tanda tersebut juga dapat berkomunikasi. Ada atau tidaknya peristiwa, struktur yang ditemukan dalam sesuatu, suatu kebiasaan semua itu dapat disebut tanda. Sebuah bendera, sebuah isyarat tangan, sebuah kata, suatu keheningan, gerak syaraf, peristiwa memerahnya wajah, rambut uban, lirikan mata dan banyak lainnya, semua itu dianggap suatu tanda. Semiotika berkaitan erat dengan bidang linguistik, yang untuk sebagian, mempelajari struktur dan makna bahasa yang lebih spesifik. Semiotika juga mempelajari tanda-tanda non linguistik dan semiotika dalam kajian budaya (Susilo & Primatama, 2018). Ada 3 cabang semiotika menurut Charles Morris: Semantik: hubungan antara tanda dan hal-hal yang mereka lihat. Denotata mereka atau makna. Sintaksis: hubungan antara tanda-tanda dalam struktur formal Pragmatik: hubungan antara tanda dan tanda menggunakan agen.

Dalam pemuatan makna tertentu pada objek seni, terdapat tiga aspek yang harus diperhatikan, yaitu kode, yaitu cara memilih, menyusun dan mengombinasikan tanda-tanda, makna yang diharapkan (bisa konvensional, kontradiktif atau ironis, dan ekspresi atau idiom, yaitu cara elemen-elemen bentuk dan tanda dikombinasikan sehingga menghasilkan totalitas bentuk, baik yang berupa elemen linguistik ataupun non-linguistik; Semiotika Komunikasi Visual. Teori Semiotik ini dikemukakan oleh Ferdinand De Saussure (1857-1913). Dalam teori ini semiotik dibagi menjadi dua bagian (dikotomi) yaitu penanda (*signifier*) dan pertanda (*signified*).

Penanda dilihat sebagai bentuk/wujud fisik dapat dikenal melalui wujud karya arsitektur, sedang pertanda dilihat sebagai makna yang terungkap melalui konsep, fungsi dan/atau nilai-nilai yang terkandung di dalam karya arsitektur. Eksistensi semiotika Saussure adalah relasi antara penanda dan pertanda berdasarkan konvensi, biasa disebut dengan signifikasi. Semiotika signifikasi adalah sistem tanda yang mempelajari relasi elemen tanda dalam sebuah sistem berdasarkan aturan atau konvensi tertentu. Kesepakatan sosial diperlukan untuk dapat memaknai tanda tersebut. Menurut Saussure, tanda terdiri dari: Bunyi-bunyian dan gambar, disebut *signifier* atau penanda, dan konsep-konsep dari bunyi-bunyian dan gambar, disebut *signified*. Dalam berkomunikasi, seseorang menggunakan tanda untuk mengirim makna tentang objek dan orang lain akan menginterpretasikan tanda tersebut. Objek bagi Saussure disebut "*referent*". Hampir serupa dengan Peirce yang mengistilahkan *interpretant* untuk *signified* dan *object* untuk *signifier*, bedanya Saussure memaknai "objek" sebagai *referent* dan menyebutkannya sebagai unsur tambahan dalam proses penandaan. Contoh: ketika orang menyebut kata "anjing" (*signifier*) dengan nada mengumpat maka hal tersebut merupakan tanda kesialan (*signified*). Begitulah, menurut Saussure, "*Signifier* dan *signified* merupakan kesatuan, tidak dapat dipisahkan, seperti dua sisi dari sehelai kertas."

Film adalah suatu media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan pada sekelompok orang yang sedang berkumpul di lokasi tertentu. Pesan film dalam komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi dan tujuan film tersebut. Biasanya pesan dalam film dimunculkan dalam bentuk lambang-lambang atau simbol yang ada pada pemikiran manusia. Hal tersebut bisa berbentuk pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya. Film seringkali dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya. Melalui film, cerita interaktif dikembangkan (Fatina & Irwansyah, 2020), dan salah satu *platform* media sosial, menjadi media alternatif yang digunakan para pegiat film misalnya seperti Youtube (Rospitasari, 2021). Hal ini karena dengan durasi tertentu dan media berupa audio visual film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Sehingga penonton seakan akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan mempengaruhi penonton atau audiens. Alam pengelompokannya film dibagi menjadi 2, yaitu: Film cerita: adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Biasanya film cerita bersifat komersial. Film non cerita: adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya. Seperti merekam kenyataan daripada fiksi tentang kenyataan.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah kualitatif deskriptif. Artinya data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data secara kualitatif (data yang tidak terdiri atas angka-angka) merupakan berupa kata-kata dan gambar yang kemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang diteliti. Kemudian data data yang ada didiskripsikan dari sejumlah aspek tanda atau semiotika pada sejumlah *scene*. Seperti misalnya dari sisi emosional yang dimunculkan dalam suatu adegan, ekspresi wajah pemeran, dialog yang disampaikan oleh pemeran, musik latar dan lain sebagainya. Metode kualitatif ini muncul karena terjadi perubahan paradigma dalam memandang suatu realitas fenomena. Sugiyono dalam bukunya *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* mengemukakan. Metode kualitatif melalui analisa

semiotika yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui sistem tanda yang ada pada film Joker 2019. Dimana tanda tersebut berkemungkinan menjadi kunci untuk penelitian representasi emosional Joker dalam film tersebut. Sumber data dibagi menjadi 2:

- Data Primer: Data yang diperoleh dari rekaman video berupa film “Joker 2019”, yang kemudian dipilih visual atau gambar dari sejumlah adegan film yang diperlukan untuk penelitian. Dalam penelitian ini sumber video diambil dari situs Terbit21.com.
- Data Sekunder: Data yang diperoleh dari sejumlah literature yang mendukung data primer, seperti sejumlah link internet yang berhubungan dengan penelitian. Diantaranya studi pustaka berupa artikel yang mengulas mengenai film Joker 2019.; sinopsis film Joker 2019 pada situs Rottentomatoes.com; serta data mengenai film Jokoer 2019 pada situs Wikipedia.com.
- Observasi: Pengamatan langsung terhadap obyek penelitian dan unit analisis dengan cara menonton dan mengamati dengan teliti dialog-dialog serta adegan dalam film “Joker 2019”. Kemudian mencatat, meneliti dan menganalisa sesuai dengan model penelitian yang digunakan.
- Dokumentasi: Mencari data mengenai hal hal yang berkaitan dengan film “Joker 2019” melalui berbagai sumber. Salah satunya adalah *link* internet yang berkaitan dengan penelitian ini.

## PEMBAHASAN

Dalam film Joker 2019 terdapat sejumlah *sequence* film yang merepresentasikan emosional Joker sebagai korban kekerasan. *Sequence* film tersebut akan kami uraikan dan di analisis semiotikanya berdasarkan Ferdinand de Saussure, yang meliputi *signifier* atau alat tanda (penanda) yang berupa contoh adegan, dan *signified* atau makna tanda (petanda) yang berupa makna atau pesan dari adegan tersebut. (Berikut ini kami uraikan adegan tersebut per *sequence* beserta analisis semiotikanya berdasarkan Ferdinand de Saussure:

### 1. *Sequence*: 00;01;20 – 00;01;27 (Kesedihan yang terpendam)

Pada *sequence* di menit tersebut terdapat adegan Arthur merias wajahnya sendiri dengan riasan ala badut yang ceria dengan senyum riasan di wajahnya. Arthur kemudian menarik sudut bibirnya ke atas membentuk sebuah senyuman di wajah. Namun pada saat yang bersamaan air matanya menetes bersamaan dengan lunturnya riasan matanya.



*Signifier*: Ekspresi wajah Arthur dengan wajah penuh riasan. Senyum yang dibentuk dari kedua jarinya yang menarik sudut bibir sehingga membentuk senyuman. Riasan mata yang luntur berwarna hitam karena ada air mata yang menetes.

*Signified*: Kesedihan yang terpendam inilah makna yang ingin ditunjukkan melalui adegan ini. pada adegan tersebut Arthur berusaha menyembunyikan kesedihannya melalui riasan wajahnya. Arthur juga berusaha menutupi perasaannya dengan senyuman yang dipaksakan

lewat kedua jari tangan yang menarik sudut bibirnya. Namun kemudian air matanya menetes dan membuat riasan wajahnya meluntur pada bagian matanya.

2. *Sequence* 00;03;01 – 00;03;39 (Mendapatkan kekerasan fisik)

Pada *sequence* ini terdapat adegan Arthur dipukuli oleh sekelompok remaja yang usil akan merebut papan iklannya. Arthur sempat berlari mengejar remaja tersebut. Namun saat sudah dekat Arthur justru dikeroyok dan ditendang hingga tidak berdaya.

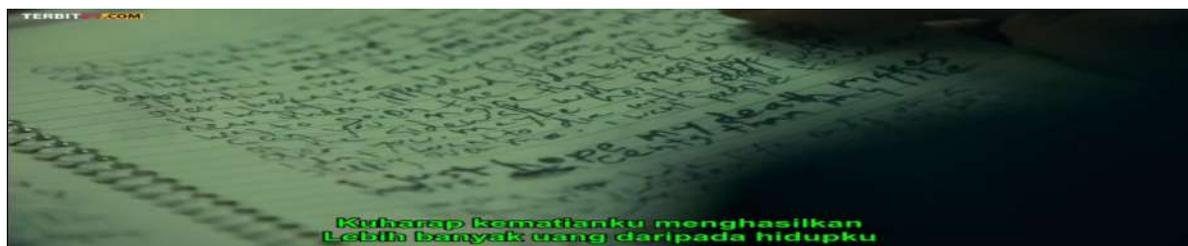


*Signifier*: Arthur dikeroyok oleh sekelompok remaja. Ia berusaha melindungi anggota tubuhnya saat dipukuli. Usai dipukul Arthur hanya tersungkur dan tidak terbangun hingga akhirnya sekelompok remaja tersebut meninggalkannya sendirian di ujung gang.

*Signified*: Arthur mendapatkan kekerasan fisik dari orang-orang yang ada disekelilingnya. Dari *gesture*-nya saat dipukuli yang hanya berusaha melindungi diri dengan kedua tangannya tanpa membalas orang-orang tersebut maka bermakna bahwa Arthur lemah. Arthur tidak memiliki kekuatan untuk melawan orang-orang yang menyakitinya.

3. 00;06.;20 – 00;06;30 (Putus asa)

Ini adalah *sequence* saat Arthur sedang berkonsultasi mengenai kondisi psikologisnya. Saat itu ia diminta untuk menunjukkan buku harian yang telah ditulisnya setiap hari sebagai bagian dari metode terapi. Di dalam buku tersebut terdapat catatan Arthur yang berisi "*I just hope my death makes more cents than my life*" (kuharap kematianku menghasilkan lebih banyak uang daripada hidupku).



*Signifier*: Tulisan di dalam catatan harian Arthur yang berisi "*I just hope my death makes more cents than my life*" (kuharap kematianku menghasilkan lebih banyak uang daripada hidupku).

*Signified*: Di dalam catatan harian tersebut kalimat "*I just hope my death makes more cents than my life*" (kuharap kematianku menghasilkan lebih banyak uang daripada hidupku) mengarah pada makna perasaan emosional dan rasa putus asa yang dirasakan oleh Arthur.

4. 01;20;49 – 01;20;56 (Kekecewaan pada hidup)

Ini adalah *sequence* saat Arthur mengunjungi ibunya yang sedang sakit di rumah sakit. Arthur yang saat itu baru mengetahui bahwa ia sebetulnya bukan anak kandung ibunya,

melainkan anak adopsi, mendatangi ibunya untuk menyampaikan bahwa ia benci dengan panggilan dari ibunya yaitu *happy*. Karena dalam hidupnya ia tidak pernah merasakan kebahagiaan. Bahkan ibunya juga telah membohonginya.



*Signifier:* Kalimat dalam dialog Arthur yang menyatakan bahwa ia tidak pernah bahagia satu menit pun dalam hidupnya meskipun namanya adalah *Happy*. Ia menyampaikan kalimat tersebut kepada ibunya saat berada di rumah sakit. Tatapan mata Arthur yang kosong, alisnya yang meninggi namun sudut bibirnya menurun.

*Signified:* Perasaan hampa tampak dari ekspresi wajah Arthur saat berbicara dengan ibunya. Alisnya yang meninggi namun sudut bibirnya menurun. Ditambah lagi dengan tatapan kosong saat ia menyampaikan potongan kalimat dalam dialognya yaitu aku tidak pernah bahagia semenitpun dalam hidupku. Menunjukkan perasaan yang hampa dan kesepian karena tidak dianggap.

5. 01;41;54 – 01;42;13 (Mengakui perbuatan)

Setelah berulang ulang menjadi korban kekerasan, Arthur akhirnya memiliki keberanian untuk membalas orang-orang yang menyakitinya. Ia membunuh dengan cara menembak 3 orang pemuda di dalam kereta bawah tanah saat sedang dalam perjalanan pulang ke apartemennya. Dalam potongan *sequence* ini, berisikan adegan saat Arthur berubah menjadi Joker dan menghadiri undangan sebagai bintang tamu untuk siaran langsung televisi program favoritnya Murray Franklin. Di dalam siaran langsung tersebut ia mengakui bahwa telah membunuh 3 orang pemuda tersebut karena tidak ingin lagi disakiti.



*Signifier:* Riasan wajah Joker menyerupai badut. Dialog Joker pada adegan ini "Asal kamu tahu ini adalah minggu yang begitu berat, Murray. Setelah aku membunuh 3 pria *Wall-street* itu. Tidak ada lelucon. Ini bukan gurauan. Aku tidak akan kehilangan apapun. Tidak ada yang bisa melukaiku lagi". Serta *gesture* Joker yang menunduk saat mengatakan hal tersebut.

*Signified:* dengan bersembunyi dibalik riasan wajahnya dan nama barunya yakni Joker, Arthur mengakui perbuatannya membunuhnya. Dengan intonasi dan *gesture* wajah yang menunduk Joker mengakui kejahatannya. Ekspresi tersebut merepresentasikan kesedihan karena ia telah disakiti oleh orang disekelilingnya dan ia berusaha membalasnya dengan membunuh ketiganya. kesedihan juga tampak saat ia menyampaikan dialognya dengan

intonasi yang menurun mengenai alasan mengapa ia membunuh ke 3 pria tersebut. Hal itu tampak dari ekspresi wajahnya yang menunduk yang berarti kesedihan.

6. 01;43;56 – 01;43;30 (Kemarahan Joker di muka publik)

Joker menyampaikan kekesalannya karena orang-orang tidak peduli padanya. Dia menyesalkan orang-orang yang hanya peduli kepada 3 orang yang telah dibunuhnya. Padahal jika hal tersebut sampai terjadi padanya, orang-orang tidak akan peduli dan hanya akan melangkahi mayatnya.



*Signifier:* Dialog Joker pada adegan ini "Oh. Mengapa semua orang bersedih untuk mereka? Jika aku yang mati disana, kalian akan melangkahiku. Aku melewatimu setiap hari tapi kau tidak mengenalku. Tapi mereka? Cuma karena Thomas Wayne menangi mereka." Serta gesture Joker dengan wajah terangkat saat berbicara dan nadanya meninggi.

*Signified:* Perasaan cemburu Arthur kepada orang lain yang dianggapnya lebih penting dibanding dirinya. Joker merasa marah dan kecewa karena dirinya tidak dianggap oleh sekelilingnya. Kemarahan itu nampak dari nadanya yang meninggi, ekspresi wajahnya yang nampak meremehkan diri sendiri, dengan wajah yang terangkat saat berbicara.

7. 01;44;33 – 01;44;37 (Kebencian yang diungkapkan langsung)

Dalam scene ini Joker marah pada Murray karena Murray sengaja memutar videonya dan mengundangnya dalam acara tersebut hanya untuk menghina Joker.



*Signifier:* Dialog Joker pada adegan ini "Tapi kau jahat Murray, memutar videoku, mengundangku dalam acara ini. Kau Cuma ingin mengejekku. Kau sama seperti yang lainnya". *Gesture* Joker melalui tatapan matanya yang melirik sinis.

*Signified:* Dalam adegan ini Joker ingin menunjukkan perasaan kebenciannya pada Murray. Hal itu ia sampaikan melalui kata-kata dengan nada sinis serta tatapan melirik dengan penuh kebencian.

8. 01;44;59 – 01; 45;07 (Pembalasan)

Dalam adegan ini Joker menawarkan lelucon lain kepada Murray setelah ia membuat pengakuan mengenai aksi pembunuhan yang telah dilakukannya. Namun ketika ditolak nadanya justru meninggi dan berakhir dengan tembakan yang diarahkannya kepada Murray.



*Signifier:* Intonasi Joker yang semakin tinggi setelah ditolak oleh Murray untuk menyampaikan lelucon lainnya dalam adegan ini. Selain itu dialog dalam *sequence* ini yakni “Bagaimana dengan lelucon lain Murray? (kemudian ditolak) apa yang kau dapat saat kau melewati sakit mental menyendiri dari masyarakat yang membuangnya dan memperlakukannya seperti sampah? Ku beritahu apa yang kau dapat. Kau dapat yang sudah sepantasnya”. Kemudian Joker menembak Murray.

*Signified:* Intonasi Joker yang tinggi menandakan kemarahan Joker setelah ditolak oleh Murray. Meningginya intonasi tersebut juga berarti kekesalan Joker karena ia merasa diabaikan dan tidak didengarkan. Intonasi tersebut semakin tinggi dan memuncak pada adegan Joker menembak Murray tepat di kepala yang artinya Joker tidak mampu lagi menguasai emosi kemarahan dalam dirinya. Hingga akhirnya ia melampiaskan dengan melakukan tindakan yang kejam yakni membunuh Murray.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, ditemukan adanya representasi emosional Arthur/Joker dalam film Joker 2019. Menurut WJT Mitchell, representasi diartikan sebagai budaya yang bisa merujuk pada karakter artifisial yang terkonstruksi. Film dan gambar termasuk representasi visual. Dalam film Joker 2019, representasi visual terkait emosional tersebut tampak dalam 8 *sequence* yang kami sebutkan pada bab sebelumnya. Dari representasi tersebut ditemukan sejumlah makna semiotika yang kami analisis kemudian menggunakan teori Ferdinand de Saussure yang menggunakan penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*).

Secara keseluruhan, film Joker 2019 memiliki makna bahwa orang yang tersakiti bukan berarti tidak bisa membalas, dan jika pada waktunya mereka membalas maka pembalasan akan lebih mengerikan. Hal tersebut nampak ditunjukkan oleh pembuat film melalui perubahan emosi yang dialami oleh Arthur yakni tokoh utama dalam film ini. Karakter utama dalam film ini yakni Arthur awalnya direpresentasikan sebagai tokoh yang penakut, lemah dan pendendam. Kemudian ia disakiti oleh orang-orang disekelilingnya. Dengan bersembunyi dibalik kostum badutnya, ia kemudian membalas kejahatan orang-orang yang menyakitinya tersebut dengan pembalasan yang keji. Kostum badut dalam film ini dimaknai sebagai sisi lain dari diri Arthur yang kejam. Dengan menggunakan kostum badut tersebut ia bersembunyi dengan berbagai warna ceria dan kelucuan karakter badut, ia justru menyembunyikan rasa dendamnya dan membalas orang-orang yang menyakitinya tanpa rasa bersalah. Dalam hal ini kostum pemeran utama yakni Arthur menjadi *signified* atau petanda. Saat menjadi Arthur, warna kostumnya didominasi dengan warna gelap seperti cokelat dan putih. Setelah ia menjadi Joker kostumnya berubah menjadi lebih berwarna yakni merah, kuning dan hijau atau warna-warna tegas. Artinya makna dari perubahan kostum tersebut menjadi *signifier* atau petanda, yang menandakan bahwa ketika ia berganti kostum menjadi lebih berwarna maka terjadi perubahan secara emosional juga, dari yang awalnya Arthur penakut (kostum berwarna gelap), berubah menjadi lebih berani (kostum warna-warni).

Sementara itu Arthur juga merubah namanya dari Arthur menjadi Joker. Saat namanya berubah menjadi Joker terlihat jelas bagaimana perubahan emosinya. Dari Arthur yang hanya diam ketika disakiti menjadi pembantah dan berani mengungkapkan perasaannya pada orang lain saat ia menjadi Joker. Ia pun menjadi lebih implusif ketika disakiti, yakni langsung membalas orang yang menyakitinya dengan kejam bahkan hingga membunuh. Sehingga nama menjadi penanda, dan perubahan emosi dari Arthur yang canggung menjadi Joker yang emosional menjadi petanda. Sehingga kekerasan secara fisik maupun psikologis sangat berdampak dan merubah kondisi emosional seseorang. Dalam film ini kekerasan telah merubah sosok Arthur yang lemah menjadi Joker yang emosional dan nekat.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis representasi emosional Joker sebagai korban kekerasan dalam film Joker 2019 analisis teori semiotika Ferdinand de Saussure yang telah dilakukan terhadap film Joker 2019 ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Film Joker 2019 merupakan gambaran mengenai kerasnya kehidupan seorang pria bernama Arthur yang kerap menjadi korban kekerasan baik secara fisik maupun psikis. Di dalam film tersebut terdapat representasi emosional Joker sebagai korban kekerasan yang ditunjukkan melalui perubahan secara menyeluruh karakter utama. Dari yang awalnya bernama Arthur saat kondisi emosionalnya berubah dari korban menjadi pelaku kejahatan ia merubah namanya menjadi Joker. Tidak hanya nama representasi emosional juga ditunjukkan melalui pesan yang dimaknai secara semiotika berdasarkan teori Ferdinand de Saussure melalui perubahan kostum (penanda), dari yang awalnya berwarna monokrom (dominan gelap) menjadi lebih berwarna. Berdasarkan analisis semiotika ini mengartikan perubahan karakter seseorang dari yang awalnya tertutup menjadi lebih ekspresif dalam mengungkapkan perasaannya (petanda).

Dari film ini ada pesan yang disampaikan oleh pembuat film. Yakni agar tidak menyakiti orang lain meski mereka terlihat lemah. Karena orang yang lemah bukan berarti tidak memiliki kekuatan untuk membalas, hanya saja mereka menunda pembalasan hingga waktunya tepat. Selain itu menghargai kesehatan mental juga menjadi pesan dari film ini. Karena orang yang memiliki kondisi gangguan mental juga perlu didengar dan dihargai agar mereka juga merasa bahwa dirinya aman. Karena orang yang memiliki kondisi gangguan mental cenderung nekat. Artinya jika mereka dalam kondisi tidak aman maka tidak menutup kemungkinan hal yang terburuk bisa terjadi seperti dalam film Joker 2019.

Pada bagian ini ingin kami sampaikan bahwa secara keseluruhan film Joker 2019 telah berhasil membawa para penontonnya untuk larut dalam emosinya. Namun yang masih perlu diperhatikan dalam film ini yaitu:

Film ini mengambil sudut pandang pemeran utama yang kemudian menjadi jahat setelah tersakiti. Seakan akan mengajak penonton untuk menjadi jahat bila disakiti, jika penonton tidak mengetahui makna yang sesungguhnya dalam film ini. Karena jika dilihat secara polos saja film ini seakan membenarkan tindak kejahatan jika seseorang disakiti. Sehingga pesan moral dari film ini seharusnya bisa lebih diperjelas lagi agar tidak menimbulkan makna yang negatif.

Saat menonton film sebaiknya penonton bisa lebih memaknai dari sisi positif dari cerita yang disuguhkan, meskipun film ini lebih banyak mengambil sudut pandang negatif dari pikiran dan reaksi pemeran utama saat menghadapi tindak kejahatan.

Batman menjadi film yang digemari oleh anak-anak hingga dewasa. Sehingga kemunculan film Joker 2019 yang sebelumnya sangat dikenal sebagai musuh Batman, sangat ditunggu oleh semua kalangan. Oleh sebab itu, bagi anak-anak dan remaja yang menonton film ini hendaknya didampingi oleh orang tua. Karena dikhawatirkan salah mengartikan makna dari film ini.

## REFERENSI

- Fatina, N., & Irwansyah. (2020). Persepsi inter-aktivitas khalayak terhadap film interaktif "Bandersnatch". *Jurnal Studi Komunikasi*, 4(2), 453-466. <https://doi.org/10.25139/jsk.v4i2.1887>
- Kenney, Keith. 2005. *Handbook of Visual Communication*. Lawrence Erlbaum Associates, publishers.
- Laksono, Y. T. (2021). Communication and ritual on jaranan pogogan: The semiotics of performing arts. *Jurnal Studi Komunikasi*, 5(2), 493-508.
- Nurulita, F. S., & Primadini, I. (2021). Peran key opinion leader dalam pemasaran film bertema kekerasan seksual. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 5(2).
- Primadini, I., & Pradana, N.J. (2021). Peran Komunikasi Korporat dari PT Angkasa Pura I dalam mengimplementasikan Strategi Media Relations. *Soetomo Communication and Humanities*, 2(2).
- Rospitasari, M. (2021). Youtube as alternative media for digital activism in documentary film creative industry. *Jurnal Studi Komunikasi*, 5(3), 665 - 692. <https://doi.org/10.25139/jsk.v5i3.3779>
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Susilo, D., Indrasari, M., Iristian, J., & Yunus, E. (2020, June). Managing uncertainty during disaster: Case on typhoon hagibis japan. In IOP Conference Series: Earth and Environmental Science (Vol. 519, No. 1, p. 012015). IOP Publishing.
- Susilo, D., & Putranto, T. D. (2021). Content analysis of instagram posts related to the performance of the national search and rescue agency in early 2021. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 5(1).
- Susilo, D., & Primatama, M. (2018). City Architecture as the Production of Urban Culture: Semiotics Review for Cultural Studies. *Humaniora*, 30(3), 248-262.
- Susilo, D., Rhamadany, O. C., Farida, F., & Fitriyah, I. (2021). Conflict of female sex workers in films Moammar Emka's Jakarta Undercover. *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi dan Sosial*, 5(1), 1-14.