

KONSTRUKSI KEKERASAN OLEH ODGJ DALAM FILM JOKER: ANALISIS SEMIOTIKA

Construction of Violence by ODGJ In The Film Joker: Semiotic Analysis

Ahmad Azhari

¹ Magister Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Hasanuddin. Email: ariazhar44@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Semiotic analysis, film, perception, mental disorders, violence.

Kata kunci:

Analisis semiotika, film, persepsi, gangguan kejiwaan, kekerasan.

How to cite:

Azhari, A. (2021).
Konstruksi Kekerasan
oleh ODGJ dalam
Film Joker:
Analisis Semiotika
Kareba: Jurnal Ilmu
Komunikasi, 10(1),
58-80

ABSTRACT

This study analyzes the representation of violence by individuals with Mental Disorders (ODGJ) in the film "Joker" using a semiotic analysis approach. Since its premiere in 2019, the Joker film has sparked various positive and negative reactions from different audiences. The film portrays the main character, Arthur Fleck, played by Joaquin Phoenix, experiencing violence that leads to his transformation into the Joker. The negative stigma towards ODGJ constructed through violence in this film influences the public's perception of individuals with mental disorders. Through John Fiske's semiotic analysis, this research dissects five scenes containing violent acts and narratives, revealing the symbols, signs, and codes used to represent the violence committed by ODGJ. These findings provide a profound understanding of how "Joker" shapes society's perception of ODGJ through symbolic language and visual representation.

Abstrak

Penelitian ini menganalisis representasi kekerasan yang dilakukan oleh Orang dengan Gangguan Jiwa (ODGJ) dalam film "Joker" menggunakan pendekatan analisis semiotika. Sejak pemutaran perdananya pada tahun 2019, Film Joker telah memicu berbagai reaksi positif hingga negative dari berbagai kalangan. Film ini menggambarkan karakter utama, Arthur Fleck, diperankan oleh Joaquin Phoenix, mengalami kekerasan yang mengakibatkan perubahan dirinya menjadi Joker. Stigma negatif terhadap ODGJ yang ditampilkan dengan cara dikonstruksi melalui kekerasan dalam film ini, mempengaruhi pandangan masyarakat terhadap ODGJ. Melalui analisis semiotika John Fiske, penelitian ini membedah lima Scene yang memiliki adegan dan narasi kekerasan, mengungkapkan simbol, tanda, dan kode yang digunakan untuk merepresentasikan tindakan kekerasan oleh ODGJ. Temuan ini memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana "Joker" membentuk persepsi masyarakat terhadap ODGJ melalui bahasa simbolik dan representasi visual.

PENDAHULUAN

Pada dekade terakhir, peningkatan jumlah produksi film yang mengeksplorasi tema kekerasan telah menciptakan landasan yang kuat bagi penelitian akademis. Salah satu film fenomenal dan kontroversial yang diduga membangkitkan dan memproduksi propaganda berupa kekerasan adalah film “Joker”. Sejak pemutaran perdanannya berbagai pemberitaan Joker di kolom portal berita online dan media sosial bertebaran dimana-mana, mulai dari ulasan positif sampai dengan negative. Joker resmi tayang pada pagelaran Festival Film Venesia pada tanggal 31 Agustus 2019.

Joker dinilai menjadi suatu hal yang sangat berbahaya dan merugikan beberapa golongan termasuk orang dengan gangguan jiwa (ODGJ). Stigma negative yang melekat pada ODGJ justru makin diperparah dengan tayangan Joker yang mengangkat sisi kekerasan yang dialami joker karena penyakit mentalnya, ini membuat para pemerhati kejiwaan menilai bahwa apa yang dilakukan oleh joker sangat merugikan kampanye anti kekerasan yang dituduhkan pada penderita ODGJ, karena stigma itu pula individu dengan gejala gangguan mental tak berani memeriksakan kondisi kejiwaannya. Karena stigma juga, banyak ODGJ tak terdeteksi keberadaannya. Mereka dipasung, berkeliaran di jalan tak terpelihara negara, dan mendapat diskriminasi, perlakuan buruk, serta kekerasan dari lingkungan sosialnya.

Kekerasan yang dilakukan joker justru berbanding terbalik dengan kenyataannya bahwa ODGJ cenderung melukai diri mereka sendiri ketimbang melukai orang lain. Esquire juga melontarkan kritik. Penulisnya menyebutkan adanya dua karakter dengan gangguan jiwa yang saling menyakiti satu sama lain, seolah membenarkan stigma bahwa semua orang dengan gangguan jiwa itu memang berbahaya. Mengutip sebuah penelitian, Esquire menyebut bahwa kenyataannya orang dengan gangguan jiwa lah yang justru menjadi korban kekerasan ketimbang menjadi pelakunya. Faktanya, penyebab paling kuat seseorang melakukan kekerasan juga tidak sederhana orang itu memiliki gangguan jiwa, melainkan adanya sejarah kekerasan yang dialami oleh seseorang.

Joker sendiri bercerita tentang kehidupan yang dijalani oleh Arthur Fleck yang lebih dikenal dengan sebutan Joker yang diperankan oleh aktor terkenal Joaquin Phoenix. Arthur Fleck adalah seorang komedian yang dimana kehidupannya penuh dengan ketidakadilan dan ditambah dengan kondisi kejiwaan yang buruk, ia harus menjalani kehidupan gelap, muram dan penuh kekerasan.

Arthur kini berusia 40 tahun, ia tinggal bersama ibunya disebuah apartemen sederhana di sebuah kota bernama Gotham City. Bagian awal cerita menggambarkan sosok Arthur yang penyabar dan penuh dengan kesederhanaan harus menghadapi kerasnya kehidupan Gotham City, ditendang, pukulan serta makian ia terima dalam menjalankan pekerjaan sebagai seorang badut jalanan. Lalu sebuah kesalahan kecil membuat arthur dipecat dari pekerjaannya dikarenakan membawa pistol asli dalam sebuah pertunjukan yang dilakukan disebuah rumah sakit anak-anak. Kisah kejahatan Arthur pun dimulai setelah kejadian itu, dalam perjalanan pulang Arthur di hadang oleh 3 pemuda pebisnis Wall Street yang berujung pada penembakan pistol yang oleh Arthur. Dari awal konflik inilah yang menjadi runtutan kejadian sampai Arthur pada akhirnya berubah menjadi sosok Joker yang dikenal dengan sosok penjahat dengan penyakit kejiwaan.

Hal menarik lainnya yang bisa dilihat dari film Joker adalah, sosok Joker sendiri menjadi sosok Protagonis sekaligus Antagonis film tersebut. Ia mendapatkan peran sebagai soerang yang baik sekaligus penjahat. Hal inilah yang dianggap oleh beberapa kritikus film sebagai suatu hal yang bisa di tafsirkan menggiring opini bahwa Joker berusaha mengkonstruksi kekerasan agar dapat diterima oleh audiensnya karena statusnya sebagai Tokoh utama sekaligus tokoh antagonis yang memproduksi kekerasan secara kejam

Beberapa kritikus film di Hollywood menganggap sang sutradara film, Todd Phillips terlalu mengagungkan narasi Fleck. Dalam artikel Richard Lawson, dari majalah Vanity Fair, menulis bahwa

film tersebut "mungkin merupakan propaganda yang tidak bertanggung jawab untuk orang-orang yang memang patologis".

Penelitian ini akan mengkaji simbol, tanda, dan kode yang digunakan dalam merepresentasikan tanda kekerasan yang dilakukan Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ) dalam film Joker.

Gambaran “Orang Dengan Gangguan Jiwa”

Gangguan jiwa yaitu suatu sindrom atau pola perilaku yang secara klinis berhubungan dengan penderitaan pada seseorang dan menimbulkan gangguan pada satu atau lebih fungsi kehidupan manusia (Keliat, 2011).

Gangguan jiwa merupakan manifestasi dari bentuk penyimpangan perilaku akibat adanya distorsi emosi sehingga ditemukan ketidakwajaran dalam bertingkah laku, hal ini terjadi karena menurunnya semua fungsi kejiwaan (Nasir, 2011) Gangguan jiwa adalah suatu sindrom atau pola perilaku yang secara klinis terjadi pada seseorang yang berkaitan dengan adanya peningkatan risiko kematian dan kehilangan kebebasan pada diri seseorang (Videbeck, 2008).

Kriteria Umum Gangguan Jiwa

Menurut Videbeck (2008), gangguan jiwa memiliki kriteria umum yaitu meliputi beberapa hal:

- a. Ketidakpuasan dengan karakteristik, kemampuan, dan prestasi diri
- b. Hubungan yang tidak efektif atau tidak memuaskan
- c. Tidak puas hidup di dunia
- d. Koping yang tidak efektif terhadap peristiwa
- e. Tidak terjadi pertumbuhan kepribadian
- f. Terdapat perilaku yang tidak diharapkan

Tanda dan Gejala Gangguan Jiwa

Menurut (Maramis, 2004) tanda dan gejala pada seseorang yang menderita gangguan jiwa yaitu:

- a. Gangguan kesadaran Kesadaran merupakan kemampuan seseorang individu dalam menjalin hubungan dengan lingkungannya serta memahami dirinya sendiri dan memberi batasan kepada diri sendiri dalam pergaulan di lingkungannya.
- b. Gangguan ingatan Gangguan pada salah satu atau lebih dari proses pokok ingatan, yaitu pencatatan (mencatat suatu pengalaman di dalam susunan saraf pusat), penahanan (menyimpan atau menahan suatu pengalaman di dalam susunan saraf pusat), mengingat kembali (mengingat kembali suatu pengalaman yang telah tersimpan di dalam susunan saraf pusat).
- c. Gangguan orientasi Gangguan orientasi muncul akibat gangguan kesadaran dan berhubungan dengan waktu, tempat dan orang.
- d. Gangguan afek dan emosi Afek ialah suatu pikiran yang disertai oleh sebuah perasaan menyenangkan atau tidak menyenangkan yang berlangsung secara lama dan diikuti oleh komponen fisiologi. Emosi ialah manifestasi afek ke luar yang di sertai oleh komponen fisiologik dan berlangsung tidak lama.
- e. Gangguan psikomotor Psikomotor ialah gerakan badan yang dipengaruhi oleh keadaan jiwa, hal ini merupakan efek yang sama mengenai badan dan jiwa.

- f. Gangguan proses berpikir Ada tiga aspek yang terdapat pada gangguan proses berfikir yaitu : 1) Gangguan bentuk pikiran merupakan semua penyimpangan dari pemikiran rasional, logik dan terarah kepada tujuan. 2) Gangguan arus pikiran yaitu tentang cara atau jalannya proses dalam pikiran 3) gangguan isi pikir terjadi isi pikiran non verbal dan pada isi pikiran yang dicitakan
- g. Gangguan persepsi Gangguan persepsi merupakan gangguan dalam mengenal barang, mengamati suatu perbedaan yang terjadi dan pengamatan yang didapat melalui panca indra.
- h. Gangguan intelegensi Gangguan intelegensi merupakan suatu gangguan kemampuan atau pikiran yang menyebabkan seseorang tidak dapat menyelesaikan permasalahan yang baru saja terjadi.
- i. Gangguan kepribadian Kepribadian menunjuk kepada keseluruhan pola pikir, perasaan dan perilaku yang sering digunakan oleh seseorang dalam usaha adaptasi yang terus menerus terhadap hidupnya. Gangguan kepribadian merupakan suatu gangguan yang dapat merugikan diri sendiri dan masyarakat disekitarnya.
- j. Gangguan penampilan Kemunduran dalam hal kebersihan dan kerapian, seperti cara berpakaian yang tidak wajar atau berlebihan.
- k. Gangguan pola hidup Gangguan pola hidup mencakup gangguan dalam hubungan antar manusia dan sifat-sifat dalam keluarga, pekerjaan dan masyarakat.

Film dan Fungsinya

Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada penontonnya dengan tujuan untuk menghibur ataupun memberi informasi. Film dianggap ampuh dalam proses penyampian pesan kepada massa dikarenakan sifatnya yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang terlihat seperti hidup. Dengan kemampuan itu film mampu membuat penonton hanyut dalam cerita yang dikemas secara singkat dan padat. Ketika menonton sebuah film kita sering mendapati diri menganggap apa yang di konstruksi dalam sebuah film benar adanya, karena penggadeganan film kadang menyerupai kejadian yang ada dalam kehidupan sehari hari, oleh karena itu film memiliki kemampuan yang sangat besar dalam mempengaruhi audiensnya.

Propaganda merupakan tindakan yang dilakukan secara sistematis untuk mempengaruhi ideologi, persepsi, dan pola pikir agar sesuai dengan yang dikehendaki pelaku, Film dalam penggunaannya sering dibuat demi tujuan propaganda, sebagai bagian dari keluarga media massa, film dinilai memiliki kesempatan yang besar dalam membentuk opini secara umum. Ditambah dengan kemajuan teknologi yang pesat, sehingga produksi film hari ini memiliki kemampuan yang membuat cerita dan penggadeganan sebuah film nyaris sempurna mirip dengan realitas sesungguhnya dan pada akhirnya mampu membawa emosi serta persepsi penontonnya kearah yang diinginkan para pembuatnya.

Pada awalnya film hanya menjadi sebuah penyalur bakat atau dijadikan sebagai alat hiburan bagi orang-orang tertentu, namaun dalam perkembangannya fungsi film semakin meluas diantaranya sebagai berikut

a. Film Sebagai Media Komunikasi

Film sekarang telah berubah sebagai media komunikasi atau jembatan yang digunakan untuk transportasi menjadi dua arah, yaitu sebagai perantara penyampai pesan dan juga sebagai media menjalin hubungan sosial contoh dalam bekerja sama untuk memproduksi sebuah film.

b. Film sebagai Media Pendidikan

Film dikatakan media pendidikan dikarenakan sebuah gambar-gambar berurutan dapat melukiskan suatu

peristiwa, atau realitas sehingga hal ini dapat kita pakai sebagai cara untuk menunjukkan beberapa fakta, sikap dan pemahaman. Sehingga masyarakat mengerti dan mampu untuk mengambil hikmah dari suatu hal.

c. Film Sebagai Media Hiburan

Sangat jelas sebuah film akan selamanya menjadi sebuah hiburan atau tontonan yang menarik kepala masyarakat, karena ketika orang-orang menonton sebuah film akan melupakan masalah mereka sehingga menimbulkan semangat yang baru.

d. Film Sebagai Media Transformasi Kebudayaan

Transformasi kebudayaan adalah proses perpindahan suatu kebudayaan dari generasi ke generasi yang satunya dan kebudayaan sendiri adalah hasil dari budi daya manusia sama halnya dengan film adalah sebuah hasil dari pemikiran manusia. (Heru Effendi. 2009:18).

Konstruksi sosial

Konstruksi sosial merupakan teori sosiologi kontemporer, dicetuskan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann. Teori ini merupakan suatu kajian teoritis dan sistematis mengenai sosiologi pengetahuan (penalaran teoritis yang sistematis), bukan merupakan suatu tinjauan historis mengenai perkembangan disiplin ilmu. Pemikiran Berger dan Luckmann dipengaruhi oleh pemikiran sosiologi lain, seperti Schutzian tentang fenomenologi, Weberian tentang makna-makna subjektif, Durkheimian – Parsonian tentang struktur, pemikiran Marxian tentang dialektika, serta pemikiran Herbert Mead tentang interaksi simbolik.

Berger dan Luckman berpendapat bahwa institusi masyarakat tercipta dan dipertahankan atau diubah melalui tindakan dan interaksi manusia, walaupun masyarakat dan institusi sosial terlihat nyata secara obyektif, namun pada kenyataannya semua dibentuk dalam definisi subjektif melalui proses interaksi. Objektivitas dapat terjadi melalui penegasan berulang-ulang yang diberikan oleh orang lain, yang memiliki definisi subjektif yang sama. Pada tingkat generalitas yang paling tinggi, manusia menciptakan dunia dalam makna simbolis yang universal, yaitu pandangan hidup menyeluruh yang memberi legitimasi dan mengatur bentuk-bentuk sosial, serta memberi makna pada berbagai bidang kehidupannya.

Menurut Berger & Luckman, terdapat 3 (tiga) bentuk realitas sosial, antara lain:

- a. Realitas Sosial Objektif merupakan suatu kompleksitas definisi realitas (termasuk ideologi dan keyakinan) gejala-gejala sosial, seperti tindakan dan tingkah laku yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sering dihadapi oleh individu sebagai fakta.
- b. Realitas Sosial Simbolik merupakan ekspresi bentuk-bentuk simbolik dari realitas objektif, yang umumnya diketahui oleh khalayak dalam bentuk karya seni, fiksi serta berita-berita di media.
- c. Realitas Sosial Subjektif. Realitas sosial pada individu, yang berasal dari realitas sosial objektif dan realitas sosial simbolik, merupakan konstruksi definisi realitas yang dimiliki individu dan dikonstruksi melalui proses internalisasi. Realitas subjektif yang dimiliki masing-masing individu merupakan basis untuk melibatkan diri dalam proses eksternalisasi atau proses interaksi sosial dengan individu lain dalam sebuah struktur sosial.

Setiap peristiwa merupakan realitas sosial objektif dan merupakan fakta yang benar-benar terjadi. Realitas sosial objektif ini diterima dan diinterpretasikan sebagai realitas sosial subjektif dalam diri pekerja media dan individu yang menyaksikan peristiwa tersebut. Pekerja media mengkonstruksi realitas subjektif yang sesuai dengan seleksi dan preferensi individu menjadi realitas objektif yang ditampilkan melalui media dengan menggunakan simbol-simbol. Tampilan realitas di media inilah yang

disebut realitas sosial simbolik dan diterima pemirsa sebagai realitas sosial objektif karena media dianggap merefleksikan realitas sebagaimana adanya.

Berger & Luckmann berpandangan bahwa kenyataan itu dibangun secara sosial, dalam pengertian individu-individu dalam masyarakat yang telah membangun masyarakat, maka pengalaman individu tidak dapat dipisahkan dengan masyarakat. Manusia sebagai pencipta kenyataan sosial yang objektif melalui 3 (tiga) momen dialektis yang simultan, yaitu:

- a. Eksternalisasi merupakan usaha pencurahan atau ekspresi diri manusia ke dalam dunia, baik dalam kegiatan mental maupun fisik. Proses ini merupakan bentuk ekspresi diri untuk menguatkan eksistensi individu dalam masyarakat. Pada tahap ini masyarakat dilihat sebagai produk manusia (*Society is a human product*).
- b. Objektivasi merupakan hasil yang telah dicapai (baik mental maupun fisik dari kegiatan eksternalisasi manusia), berupa realitas objektif yang mungkin akan menghadapi si penghasil itu sendiri sebagai suatu faktisitas yang berada diluar dan berlainan dari manusia yang menghasilkannya (hadir dalam wujud yang nyata). Pada tahap ini masyarakat dilihat sebagai realitas yang objektif (*Society is an objective reality*) atau proses interaksi sosial dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi.
- c. Internalisasi merupakan penyerapan kembali dunia objektif ke dalam kesadaran sedemikian rupa, sehingga subjektif individu dipengaruhi oleh struktur dunia sosial. Berbagai macam unsur dari dunia yang telah terobjektifikasi akan ditangkap sebagai gejala realitas diluar kesadarannya, sekaligus sebagai gejala internal bagi kesadaran. Melalui internalisasi manusia menjadi hasil dari masyarakat (*Man is a social product*).

Analisis Semiotika

Analisis yang digunakan peneliti untuk menganalisis preferred reading film Joker akan menggunakan analisis semiotika John Fiske. Dengan menggunakan kode-kode televisi yang disebutkan oleh John Fiske peneliti berusaha meneliti makna di balik kode-kode televisi dalam film tersebut. Dalam kode-kode televisi yang diungkapkan dalam teori John Fiske (1987:5), bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi telah di-en- kode oleh kode sosial yang terbagi dalam tiga level sebagai berikut :

a. Level Realitas (Reality)

Kode sosial yang termasuk didalamnya adalah appearance (penampilan), dress (kostum), make-up (riasan), environment (lingkungan), behaviour (kelakuan), speech (cara berbicara), gesture (gerakan) dan expression (ekspresi).

b. Level Representasi (Representation).

Kode-kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah kode teknis, yang melingkupi camera (kamera), lighting (pencahayaannya), editing (perevisian), music (musik), dan sound (suara). Serta kode representasi konvensional yang terdiri dari narrative (naratif), conflict (konflik), character (karakter), action (aksi), dialogue (percakapan), setting (layar) dan casting (pemilihan pemain).

c. Level Ideologi (ideology)

Kode sosial yang termasuk didalamnya adalah individualism (individualisme), feminism (feminisme), race (ras), class (kelas), matrealism (matrealisme), capitalism (kapitalisme) dan lain-lain.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan berparadigma Deskriptif- Kualitatif. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah film Joker yang akan dilakukan analisis berdasarkan scene kekerasan yang ditampilkannya. Film ini dirilis pada tanggal 2 Oktober 2019 di Amerika. Film ini di produksi oleh Warner Bros Picture yang merupakan Production House ternama di Hollywood dan berdurasi 122 menit.

Pada penelitian ini penulis mengumpulkan Data berupa kata-kata dan gambar dari Film Joker, kemudian menganalisis scene kekerasan yang terdapat dalam film tersebut dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske. Analisis tersebut focus pada 3 level kode sosial. Yakni level Realitas, level Representasi, dan level Ideologi.

HASIL PENELITIAN

Total keseluruhan scene yang menampilkan materi konstruksi Kekerasan yang dilakukan orang dengan gangguan kejiwaan ini yaitu delapan scene, tetapi peneliti hanya mengambil lima scene atau adegan dalam film tersebut. Adapun alasan peneliti memilih lima scene tersebut adalah karena di dalamnya terdapat unsur kekerasan yang sangat menonjol dan mewakili scene yang tidak dipilih. Peneliti menggunakan tahapan-tahapan yang dikemukakan oleh John Fiske dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasikan tanda yang ada dalam film Joker.

Konstruksi Kekerasan ODGJ

Tabel 1. Scene Kekerasan ODGJ Scene 1

Scene	Durasi	Deskripsi Scene
	32.05	Adegan dimana Arthur dihadang oleh 3 pemuda yang berada di kereta bawah tanah
	32.15	Scene menunjukkan Arthur dipukul dan dihajar oleh ketiga pemuda

Scene	Durasi	Deskripsi Scene
	32.24	Arthur mengeluarkan Pistol dan menembak ketiga pemuda
	33.39	Arthur menembak secara membabi buta pada pemuda terakhir yang ia temui
	36.13	Arthur melakukan sebuah tarian setelah ia berlari dan membunuh ketiga pemuda tersebut

a. Level Realitas

Pada scene ini terlihat Arthur sedang dalam perjalanan disebuah kereta bawah tanah yang dimana pada keadaan ini joker terlihat masih menggunakan riasan badut yang menjadi ciri khas nya saat bekerja. pada keadaan ini artur dihadapkan kepada 3 pemuda dengan setelan jas rapi khas pekerja kantor amerika, Arthur melihat ketiga pria tersebut sedang merayu seorang penumpang wanita yang tidak jauh dari tempat duduknya, seketika Arthur tertawa karena penyakit tertawanya kambuh saat itu dan pada akhirnya membuat ketiga pemuda tersebut merasa terganggu dengan gelagak ketawa milik artur, Pada akhirnya ketiga pemuda tersebut menghampiri Arthur yang masih kesulitan menahan tawanya, seketika mereka melakukan kekerasan fisik terhadap Arthur dengan memukul bagian wajah dan menendangnya. Terlihat pula pada akhirnya Arthur tidak kuasa menahan emosi dan gejolak jiwanya saat itu juga ia melepaskan sebuah tembakan dari pistol yang dia sembunyikan di salah satu kantong celananya, yang pada akhirnya berhasil membunuh ketiga pemuda tersebut.

Setelah artur melakukan penembakan yang membuat ketiga pemuda tadi mati, ia lalu berlari dengan ekspresi kepanikan menuju sebuah toilet, sesampainya ia disana terlihat Arthur menari dengan penuh penghayatan didepan sebuah cermin toilet terlihat betapa emosionalnya Arthur melakukan tarian tersebut.

b. Level Representasi

Setting khas kereta bawah tanah yang suram pada scene ini menunjukkan sisi kelam yang ingin diperlihatkan Artur setelah membunuh ketiga pemuda yang digambarkan sebagai pegawai kelas atas berpakaian rapi berbanding terbalik dengan pakaian Arthur yang memakai riasan badut.

Teknik pengambilan gambar dalam scene ini memakai beberap teknik , eye level, high angle, dan low angel. Beberapa penggambaran low angel pada saat Arthur dipukuli menyiratkan bagaimana Arthur sedang dalam keadaan lemah dan tidak berdaya karena sudut pengambilan yang mengarahkan subjek (Arthur) dari atas ke bawah, berbeda dengan high angel pada scene ini ketika Arthur pada akhirnya mengeluarkan sebuah pistol dari sakunya lalu perlahan menembak satu persatu pemuda itu, arah kamera tersebut diambil dari bawah menuju atas subjek yang dimana subjek utama adalah Arthur yang memegang pistol dan membuat efek kekuasaan dan kekuatan karena membuat subjek terlihat lebih besar.

Lighting penggambaran kereta bawah tanah khas amerika tahun 90-an dengan kedaan cahaya lampu remang remang, menambah kesan mencekam pada scene ini. Dengan latar belakang backsound “mencekam” membuat kesan menegangkan pada konflik yang tercipta dalam scene ini ketika artur dipukuli dan pada akhirnya membalas.

Dialog

Pemuda 1 : Kawan, katakana pada kami. Apanya yang lucu?

Arthur : Tak ada. Aku ... HAHAHA ..Aku punya...Aku punya penyakit.

Pemuda 1 : Aku katakana penyakitmu, berengsek.

Pemuda 1 : Tahan dia...tahan dia..

Arthur : Hentikan

Pemuda 1 : ternyata kau suka menendang? Hei pegangi dia erat erat

Pemuda 1 : tetap merunduk, aneh !!

Dialog diatas menyiratkan bagaimana penyakit Arthur telah membuat ia dicap sebagai seorang yang aneh dan cenderung menjadi objek pembullyan, dan bagaimana Arthur berusaha untuk tetap menghindari namun tidak sanggup menolak gejolak dalam hatinya untuk membalas dengan membunuh ketiga pemuda tersebut.

Tabel 2. Scene Kekerasan ODGJ Scene 2

Scene	Durasi	Deskripsi Scene
	01.20.24	Joker mengutarakan kekecewaannya pada ibunya

	1.21.38	Arthur membunuh ibunya dengan menahan aliran nafas sang ibu dengan bantal
	1.21.26	Ibu Arthur meninggal setelah kehabisan nafas

a. Level Realitas

Pada scene ini memperlihatkan sebuah percakapan yang terjadi antara Arthur dan sang ibu (Penny) yang terbaring dirumah sakit yang mengalami stroke. Percakapan ini dilakukan disebuah rumah sakit dimana ibu Arthur dirawat, dengan peralatan medis yang tersusun untuk membantu sang ibu bernapas. Arthur berpakaian santai dengan jaket dan kemeja merah didalamnya, dengan sesekali mengisap sebatang rokok ditangannya ia mulai bercerita bagaimana kehidupan dengan ibunya yang membuat ia merasa selalu dirundung kesedihan dan ketidakbahagian.

Dalam pembicaraan tersebut Arhur sangat kecewa dengan apa yang telah ibunya lakukan kepada dirinya, dengan. Gesture dan cara berbicara joker menyiratkan emosi serta perasaan kekecewaan yang amat besar terhadap ibunya dikarenakan telah membuat kebohongan palsu terhadap hidupnya selama ini, sementara sang ibu hanya terbaring lemah tidak berdaya dan hanya bisa menatapi Arthur.

Ekspresi wajah yang diperlihatkan oleh Arthur terlihat sedih namun terkesan tenang dalam membunuh ibunya membuat kesan kegembiraan dan penyesalan disaat yang bersamaan, gembira telah membunuh seorang yang telah membohonginya selama ini, namun sedih karena orang yang membohonginya itu adalah ibunya.

b. Level Representasi

Teknik pengambilan gambar dalam scene ini terlihat sangat mendramatisir proses pembunuhan yang dilakukan Arthur dengan tenang kepada ibunya. *Slide in*, *Eye Level*, *High Angle*, *Low Angle*, dan *framing*. Adegan awal dimulai dengan *Slide in* sebuah lorong kamar rumah sakit tempat Arthur dan ibunya berada, lalu *Eye level* ketika joker memulai pembicaraannya dengan sang ibu, dan berubah menjadi *High Angle* ketika sosok Arthur menjadi besar dan memiliki niatan untuk menhabisi nyawa sang ibu, lalu berpindah menjadi *Low Angel* yang memperlihatkan ketidak berdayaan sang ibu yang

berusaha melepaskan diri dari sekapan Arthur, dan diakhiri dengan Sudut pengambilan *Framing* yang mengambil Arthur dari sela tirai kamar rumah sakit yang menggambarkan kepuasan dan sedikit penyesalan atas apa yang telah diperbuatnya. *Backsound* sunyi senyap dan hanya bunyi alat pengukur tekanan jantung yang terdengar dari settingan scene ini, menggambarkan bagaimana proses pembunuhan yang dilakukan joker terlihat tenang dan seketika.

Adapun dialog yang terlihat dalam scene ini menceritakan Arthur dan kehidupannya yang menyedihkan.

Arthur : Hi penny

Arthur : Penny Fleck

Arthur : Aku selalu benci nama itu

Arthur : kau selalu bilang..bahwa tawaku adalah sebuah kondisi..dan tidak ada yang salah dari diriku. Itu benar.

Arthur : itu diriku yang sebenarnya

Penny : Happy (bahagia)

Arthur : “Happy” .. heh (lucu) ... aku tidak pernah bahagia

Dialog ini mencerminkan sebuah kontradiktif antara nama panggilan yang diberikan Penny kepada Arthur. Ia merasa bahwa kata “Happy” yang menjadi nama panggilannya tidak mencerminkan kehidupan yang dialami oleh Arthur.

Arthur : Tidak pernah sedetik pun aku bahagia selama hidupku

Arthur : Kau tau apa yang lucu ? Kau tau apa yang membuatku ketawa?

Arthur : Aku sering mengira bahwa hidupku penuh tragedy..tapi sekarang aku menyadari..

Arthur : bahwa hidupku penuh komedi

“Arthur kemudian mengambil sebuah bantal yang dipakai ibunya lalu mendudukannya dikepala ibunya dan menekannya sekuat tenaga yang membuat ibunya meninggal karena kehabisan nafas”

Dalam dialog ini terlihat jelas bagaimana perasaan kekecewaan joker yang merasa bahwa setiap detik dalam hidupnya ia merasa tidak pernah merasakan kebahagiaan yang diberikan oleh ibunya. Bahkan apa yang terjadi dalam hidupnya tidak lain hanya sebuah tragedy menyedihkan dan penuh penderitaan karena ketidakbecusan sang ibu dalam merawat dirinya, dan pada akhirnya membuat keputusan Arthur untuk membalas perbuatan Penny dengan menghabiskan nyawanya dengan menyekap wajah Penny sampai kehabisan nafas

Tabel 3. Scene Kekerasan ODGJ Scene 3

Scene	Durasi	Deskripsi Scene
	01.27.37	Arthur berbicara dengan Randall dan menahan amarahnya
	01.27.50	Arthur menancapkan sebuah gunting pada leher Randall dan seketika mati
	01.28.38	Dengan ekspresi bahagia Arhur menyampaikan bahwa ia akan tampil di TV

a. Level Realitas

Scene ini memperlihatkan dialog dan konflik yang terjadi antara Arthur, Gary dan Randall yang sedang berkunjung di rumah Arthur. Terlihat Arthur tidak mengenakan pakaian dengan wajah yang nampak putih karena makeup badut yang belum sempat terselesaikan. Ekspresi dan gesture Arthur terlihat santai ketika berbicara bahkan sempat memberi tertawa khasnya saat randall memberikan lelucon, juga tidak nampak penyesalan pada arthur ketika membunuh randall, bahkan sesekali arhur terlihat tersenyum puas.

Berbeda dengan ekspresi Gary yang sangat terkejut dengan apa yang dilakukan oleh Arthur kepada Randall, Gary terpaku pucat dengan sesekali berteriak saat melihat pembunuhan yang terjadi didepan matanya.

b. Level Representasi

Setting yang digunakan pada scene ini adalah apartemen Arthur, yang dimana saat itu Arthur tengah berbandan untuk menyiapkan dirinya tampil di acara “Murray Franklin Show”. Lighting yang nampak pada set ini menggunakan available light yang mengesankan cahaya matahari yang masuk dari sela sela jendela apartemen, berbeda dengan scene kereta bawah tanah mood warna terlihat lebih merah dengan sedikit orange yang membuah kesan panas dan menegangkan pada scene ini.

Dalam scene ini juga terdapat narasi

Randall : Untuk apa riasanmu?

Arthur : Ibuku meninggal. Aku merayakannya

Randall : Benar. Kami sudah dengar. Itu sebabnya kami datang kesini. Kurasa kau perlu teman untuk menghibur diri.

Gary memperlihatkan sebotol wine untuk menghibur Arthur.

Arthur : Itu bagus, Tapi tidak. Aku baik saja. Aku berhenti minum obatku. Aku merasa lebih baik sekarang.

Dialog diatas menunjukkan Arthur tidak menunjukkan kesedihan setelah ibunya terbunuh yang menandakan bahwa ia sama sekali tidak menyesal bahkan mengatakan “merayakan” yang bisa diartikan sebagai seorang yang telah merdeka dari sebuah penjajahan.

Randall : Okey.. bagus untukmu.. Hei dengar. Entah kau sudah dengar atau tidak , tapi polisi terus menghubungi tempat kerja .. mengintrogasi semua orang soal pembunuhan di kereta bawah tanah

Gary : Mereka tidak bicara padaku.

Randall : Itu karena tersangkanya orang dengan ukuran normal. Jika tersangkanya cebol, kau sudah pasti dipenjara.

Arthur : Hahahaha !!!

Terlihat Randall sedang menghasut Arthur agar tidak memberitahu polisi bahwa ia telah memberikan sebuah pistol padanya.

Randal : Lagipula.. Hoyt bilang kalau... mereka sudah bicara padamu dan.. sekarang mereka mencariku.. aku ingin tahu apa yang kau katakana. Memastikan cerita kita sama

Arthur : ya

Randall : supaya terlihat .. kau seperti putraku..dan..

Arthur : ya itu terlihat masuk akal bagiku

Randall : kau tau maksudku?

Arthur : terimakasih, Randall terimakasih banyak

Arthur menampatkan gunting yang ia simpan dikantong celananya lalu menancapkannya pada leher Randall

Gary : Ohh sial!! Arthur !! Tidak !! Apa ? Mengapa kau melakukan itu Arthur?

Sambil menangis Gary menjauhkan diri karena terkejut dan ketakutan melihat Arthur

Arthur : Kau menonton Murray Franklin Show ? Ya? Aku akan ada disana malam ini. Ini gila sekali kan? Aku ada di Televisi

Gary : Apa yang Telah Kau lakukan Arthur ?

Arthur: Apa ? Tidak apa Gary kau boleh pergi. Aku tak akan melukaimu. Jangan lihat...Graaaaaaa

Pada dialog ini menunjukkan Arthur melakukan pembunuhan terhadap mantan rekan kerjanya sendiri dengan sebuah benda tajam, terlihat setelah melakukan pembunuhan tersebut ia sempat memberitahu Gary dengan santai bahwa ia akan tampil di sebuah acara Stasiun Televisi, gerak dan gesture Arthur sama terlihat tenang dan seolah tidak terjadi sesuatu.

Tabel 4. Scene Kekerasan ODGJ Scene 4

Scene	Durasi	Deskripsi Scene
	38.21	Arthur muncul pada acara "Murray Franklin Show" Sebagai Joker
 Penampilan ini bukan pernyataan politik, Apa itu benar ?	43.01	Terjadi Perdebatan antara Joker dan Murray
 Kau dapat yang sudah sepatutnya !	45.10	Joker Membunuh Murray dengan sebuah pistol yang ia sembunyikan

Scene	Durasi	Deskripsi Scene
	45.17	Joker Tersenyum puas saat membunuh Murray saat Live di TV

a. Level Realitas

Pada Scene kelima ini terlihat Arthur tengah menghadiri acara Murray Franklin Show yang dimana ia diundang sebagai bintang tamu karena sebuah video yang menampilkan dirinya berusaha melakukan lelucon namun dinilai tidak lucu akan tetapi justru membuat itu video itu viral. Makeup Arthur terlihat sangat rapi dengan setelan jas berwarna merah serta dalaman orange, riasan wajah badut lengkap dengan rambut yang telah di berwarna cat hijau, ini merupakan ciri khas yang pada akhirnya melekat pada sosok joker.

Gesture Arthur sangat santai ketika ia dipanggil menuju panggung, ia melenggang dan berjoget dengan santai berlagak badut yang sedang tampil dalam acara komedi.

b. Level Representasi

Bersama dengan beberapa tamu, setting tempat berlatar disebuah studio televisi yakni “Franklin Murray Show”, perlengkapan kamera serta lighting studio khas talk show terlihat jelas menghiasan set tersebut, music awal yang menyambut joker sebagai bintang tamu terdengar bertempo cepat dan bernuansa ramai.

Konflik terlihat jelas pada Dialog yang terjadi ketika Franklin mempersilahkan joker untuk membuat sebuah lelucon pada kesempatan itu, namun ternyata lelucon joker yang terkesan “dark” dan kejam dinilai tidak patut dijadikan lelucon sehingga membuat joker pada akhirnya kecewa leluconnya tidak diterima, dan dengan mengejutkan mengakui bahwa ia telah membunuh tiga pemuda wall street yang selama ini dicari oleh pihak kepolisian dan menginspirasi pemberontakan di kota tersebut

Franklin : Apakah kau membuat meteri baru? Apa kau mau memberikan sebuah lelucon?

Joker : Ya? Okay

Franklin : Santai Saja. Kita punya waktu sepanjang malam.

Joker : Baik, Baik, ada Satu

Joker : Tok..Tok..

Franklin : Dan kau harus melihat itu?

Joker : Aku ingin leluconnya tepat....Tok...Tok...

Franklin : Siapa itu?

Joker : Ini Polisi bu. Puteramu ditabrak pengemudi Mabuk. Dia mati

Dr. Sally : Tidak. Jangan jadikan itu lelucon

Franklin : Ya. Itu tidak lucu Arthur. Itu bukan Humor yang kita lakukan dalam acara ini.

Terlihat dialog ini bagaimana Franklin memprovokasi joker untuk membuat sebuah lelucon yang dimana ia tahu bahwa dia tidak pandai membuat lelucon, tersirat bagaimana narasi Franklin yang merendahkan, dan pada akhirnya lelucon joker disambut protes oleh narasumber lain termasuk Franklin karena dinilai memiliki unsur negatif dan terkesan kejam.

Joker : Baik, aku,...Ya, Maafkan aku...asal kalian tahu, ini minggu yang begitu berat, Muray...Sejak aku

Joker : Membunuh tiga pemuda Wall Street itu

Pada dialog ini Joker merasa tidak di hargai karena lelucon yang dia utarakan tidak ditanggapi sesuai dengan keinginannya dan membuat ia merasa kecewa dan pada akhirnya mengakui bahwa dialah yang selama ini membunuh tiga pemuda yang dicari oleh polisi selama ini.

Joker : Hidupku hanyalah sebuah komedi.

Franklin : Biar kuluruskan, kau mengira membunuh mereka itu lucu ?

Joker : Benar. Aku muak berpura-pura itu tidak lucu. Komedi itu subyektif, Murray

Joker : Bukankah itu yang mereka bilang?

Joker : Kalian semua...Sistem yang banyak mengetahui.. Kau memutuskan yang benar dan salah ..cara yang sama kau memutuskan apa yang lucu dan tidak lucu

Penonton ; Keluarkan dia !!

Dialog ini menegaskan bagaimana perspektif komedi yang dimiliki joker. Ia menganggap sesuatu seperti membunuh dan menyiksa bisa menjadi lucu ketika ia lakukan hal ini pula yang membangun konsep kegilaan yang dibawa pada jalur berpikir Joker, ia juga menyinggung bagaimana konsep lucu dan tidak lucu dibangun oleh system masyarakat yang tidak adil menurutnya, karena komedia menurut Joker adalah sesuatu yang Subjektif.

Franklin : ya, baik, kurasa..aku mungkin memahamimu.. melakukan ini untuk memulai pergerakan.. untuk menjadi symbol

Joker : Ayolah Murray..apa aku terlihat seperti badut yang bisa memulai pergerakan? Aku membunuh mereka karena mereka jahat, belakangan semua orang jahat. Itu cukup membuat siapa saja gila

Franklin : Baik, begitulah, kau gila. Itu alasanmu membunuh tiga pemuda itu ?

Joker : Tidak. Mereka tak bisa melakukan apapun untuk menyelamatkan nyawa mereka

Penonton : Huuuuuuuu!!!

Joker : Oh ! kenapa semua orang bersedih untuk mereka? Jika aku yang mati di sana, Kalian akan melangkahiku. Aku melewatimu setiap hari tapi Kau tak mengenaliku ! Tapi mereka.. cuma karena Thomas Wayne menangisi mereka di TV?

Pada dialog ini joker menyinggung bagaimana perbedaan pandangan ketika seorang yang memiliki kedudukan dan pekerjaan baik di masyarakat berperilaku dengan baik pula sementara orang-orang yang memiliki tingkat pekerjaan yang lebih rendah cenderung diperlakukan sebaliknya.

Tabel 5. Scene Kekerasan ODGJ Scene 5

Scene	Durasi	Deskripsi Scene
 <p>Bukankah ini indah ?</p>	01.47.45	Joker memandang kerusuhan yang terjadi sebagai bentuk keindahan
	01.48.50	Suasana kota Gotham yang dijajah dan penuh kekacauan
 <p>- Bangunlah ! - Joker !</p>	01.50.39	Para pendukung Joker menyoraki untuk bangkit berdiri
	01.51.50	Joker membuat senyuman dari bekas darah yang menjadi icon dirinya

a, Level Realitas

Scene ini merupakan scene terakhir dari film Joker yang memperlihatkan ia tengah

mengendarai sebuah mobil polisi dalam keadaan terborgol karena mengakui telah membunuh ketiga pemuda yang dicari selama ini, terlihat *Environment* (lingkungan) dalam scene ini kota Gotham mengalami kekacauan luar biasa dimana semua orang memberontak dan menjarah seisi kota, karena terinspirasi oleh apa yang dilakukan oleh Joker. Dengan ekspresi yang bahagia Joker melihat kota dengan senyum dan tertawa melihat kota Gotham hancur dalam kekacauan yang dibuatnya.

Kekacauan semakin tidak terkendali saat mobil yang dinaiki Joker sengaja ditabrakan oleh seseorang untuk membebaskannya dari polisi tersebut, dan menariknya keluar dari mobil polisi, agar semua pendukung Joker dapat melihat sosoknya. Joker pun pada akhirnya berdiri disebuah mobil polisi dengan sorakan dari setiap orang yang mengelilinginya dan mulai menari diatas sorakan pendukungnya merayakan kemenangan atas perbuatannya.

b. Level Representasi

Background “White Room” menjadi music pembuka dalam scene ini yang memiliki sifat rock and roll, liar, dan semangat menggebu gebu selaras dengan seisi kota Gotham dalam kekacauan dan berlangsung liar. Ada beberapa scene yang menunjukkan konflik antara petugas kepolisian dan masyarakat menunjukkan betapa Joker telah menginspirasi anarkisme meskipun aksinya menurut Joker tidak memiliki unsur politis.

Pada akhir scene ini di adegankan ketika Joker naik disebuah mobil yang menunjukkan dirinya kepada para pendukungnya lalu berjoget bak merayakan kemenangan atas otoritas pemerintahan saat itu, dan pada puncaknya membuat sebuah senyuman diwajahnya menggunakan darah yang bercucuran diarea mulutnya, ini membuat simbol yang sangat kuat bagi karakter Joker sebagai badut “jahat”.

Joker : Hahaha

Polisi : Berhentilah tertawa, dasar gila ! . ini tidak lucu ! seluruh kota ini kacau karena perbuatanmu !

Joker : Aku tahu. Bukankah ini indah ?

Dialog ini menunjukkan betapa Joker telah menjadi sosok penjahat “gila” yang membuat seisi kota berantakan karena kegilaanya, terlihat dari dialog “*Bukankah ini indah?*” menegaskan bahwa Joker menyukai sesuatu yang bersifat liar, ekstrim, dan menyimpang terhadap sesuatu yang indah.

Level Ideologi dalam film Joker

Apabila membahas sebuah ideologi artinya kita akan membahas gagasan atau ide yang ada dalam perkembangan masyarakat, John Fiske mengungkapkan (1987), kode-kode sosial dan kode televisi membawa pesan kepada penonton dan keduanya akan tertanam dalam kode ideologis yang mereka bawa masing-masing. Posisi pembaca atau penonton adalah titik sosial dimana kode sosial, kode televisi, dan ideologi bercampur membentuk sesuatu yang koheren. Pada level ini peneliti akan membahas ideologi yang terkandung dalam film Joker melalui scene kekerasan yang dilakukan orang dengan gangguan jiwa yang telah peneliti pilih sebelumnya dengan memperlihatkan terlebih dahulu kode televisi dan kode sosial di masyarakat.

Pada scene pertama yang telah dipilih sebelumnya, terlihat scene ini menunjukkan ketika Arthur sedang berada disebuah stasiun kereta bawah tanah dengan setelan badut yang masi menempel pada dirinya, wajahnya terlihat murung karena mengalami hari yang buruk sebelumnya, namun hal itu diperparah ketika ia bertemu ketiga pemuda Wall-Street yang merasa terganggu dengan kondisi Joker yang tertawa sendiri karena mengalami gangguan kejiwaan, pada akhirnya ketiga pemuda tersebut melakukan serangan fisik terhadap Joker dan membuat Joker tersungkur karena hantaman dari salah

satu pemuda tersebut, dengan kondisi mental yang terganggu akhirnya joker mengeluarkan sebuah pistol yang terletak di saku celannya dan mulai menembaki ketiga pemuda tersebut, dalam scene ini terlihat beberapa gambaran perbedaan class antara Joker dan ketiga pemuda tersebut, dapat dilihat dari cara berpakaian dan tingkah laku, ketiga pemuda tersebut terlihat arrogant dan cenderung berbuat seenaknya, dapat dilihat ketika mulai mengganggu joker yang terlihat aneh dengan ketawa khasnya serta penampilannya seperti badut.

Pada scene kedua ini terlihat Arthur tengah berada di sebuah rumah sakit yang dimana sang ibu dirawat karena mengalami serangan stroke, dalam scene ini dipenuhi dialog yang mengisahkan betapa seorang Arthur sangat terpukul karena mengetahui kebenaran yang selama ini dirahasiakan penny darinya, dengan ekspresi muram dengan sesekali mengisap sebatang rokok dalam genggamannya Arthur mengeluarkan segala kekecewaan yang dirasakannya “*Arthur : Tidak pernah sedikit pun aku bahagia selama hidupku*” dari narasi ini menggambarkan bahwa Arthur memiliki kekecewaan terhadap ibunya, sehingga pada akhirnya melakukan tindakan nekad dengan membunuh ibunya sendiri dengan cara menutup aliran nafas ibunya dengan bantal. Pada scene ini terlihat jelas bahwa joker adalah seorang yang memiliki kelainan mental dan berusaha melimpahkan kesalahan kepada orang lain dengan cara membunuh orang tersebut. Hal ini menjadi tabu karena dalam kehidupan bermasyarakat, adab menghormati orangtua adalah hal paling penting dalam kehidupan sosial bermasyarakat, namun bagi Arthur hal itu tidak menjadi soal ketika kekecewaan yang terlalu besar terhadap ibunya, dan yang mengesankan membunuh merupakan metode yang paling masuk akal untuk membalas kekecewaan tersebut, meskipun orang tersebut adalah ibu yang membesarkannya.

Pada scene ketiga adalah lanjutan dari scene kedua ketika Arthur tengah bersiap untuk menghadiri undangan menjadi bintang tamu dalam acara “Murray Franklin Show”, di tengah persiapannya dia kedatangan 2 orang tamu, yakni Garry dan Randall, mereka merupakan mantan teman sekantor Arthur ketika masi bekerja di “The Haha’s”, Garry dan Randall mengetahui bahwa Ibu Arthur telah berpulang dan berencana mengunjunginya guna menghibur kesedihannya, tetapi yang dia temui justru Arthur terlihat baik baik saja bahkan dia mengatakan tengah “merayakan” kematian sang ibu. Lalu Randall akhirnya mencoba memulai pembicaraan dengan mengatakan bahwa polisi tengah berkeliling dan menyakan siapa badut yang membuat ketiga pemuda itu, Randall khawatir pistol yang ia berikan kepada Arthur merupakan barang bukti yang dicari, ia berusaha membujuk Arthur untuk membuat kesaksian yang sama ketika nanti di tanyai oleh polisi, dengan gaya santai Arthur akhirnya menusukkan sebuah pisau pada mata Randall karena merasa kesal karena pistol pemberiannya yang membuat ia dipecat dari pekerjaannya. Pada scene ini terlihat dengan jelas bagaimana Arthur telah terperangkap dalam sebuah perspektif kehidupan bermasyarakat yang ekstrim, karena tidak bisa menilai kesalahan dan kekecewaan terhadap orang lain, membunuh adalah satu satunya jalan untuk menebus kesalahan, dalam scene ini menegaskan bahwa konstruksi orang yang memiliki gangguan kejiwaan cenderung melakukan aktivitas kekerasan secara aktif, scene 2 dan 3 ini telah memberi gambaran bahwa sadisme merupakan hal yang ada pada diri Arthur yang mengalami gangguan kejiwaan.

Dalam scene kekerasan keempat memperlihatkan Arthur telah berada dalam Talk Show “Murray Franklin Show” yang menjadikan dia sebagai bintang tamu, dengan perasaan bangga Arthur mengenalkan dirinya sebagai “Joker” pada ada tersebut, dalam scene ini terjadi perbebatan perspektif komedi antara Joker dengan narasumber lain, Joker mengutarakan sebuah lelucon yang terkesan kelam dan berbau tragedy, tidak terima dengan penolakan leluconnya Joker akhirnya membuat sebuah statement yang mengakui bahwa dialah yang selama ini membunuh ketiga pemuda tersebut, Joker menganggap bahwa komedi adalah sesuatu yang sangat subjektif, bahkan ketika Murray bertanya “apakah membunuh mereka bertiga adalah sesuatu yang lucu” sontak Joker menjawab “Ya, dan aku muak berpura-pura itu tidak lucu” joker terlihat seperti psikopat nihilistik yang berpikir bahwa

kekejaman dan kekacauan sebagai sebuah humor, menurut Sigmund Freud setiap manusia memiliki hasrat yang besar untuk melakukan sebuah kekerasan namun, karena membahayakan kelangsungan hidup, masyarakat sepakat membuat seperangkat aturan untuk mengekang pelampiasan hasrat tersebut. Inilah cikal bakal peradaban dan seperangkat normanya. Setelah berdebat dengan Murray Joker pada akhirnya menembak kepala Murray dengan sebuah pistol yang ia sembunyikan, scene ini menunjukkan norma tidak lagi berarti bagi Joker, sebagai seorang yang mengalami gangguan jiwa, Joker dibentuk dan dipoles menjadi sosok badut “gila” yang siap membunuh siapa saja yang tidak sepeham dengan dia.

Pada scene konstruksi kekerasan terakhir ini, terjadi ketika Joker dibawa menggunakan sebuah mobil polisi yang menuju pusat kekacauan kota, pada adegan selanjutnya digambarkan kota Gotham telah dipenuhi massa yang terinspirasi oleh Joker, terlihat mereka membakar dan menjarah seisi kota, dapat dilihat bahwa pada akhirnya apa yang dilakukan Joker menyetujui konsep “satu-satunya cara paling waras untuk bertahan di dunia adalah tanpa aturan”? Sebuah sikap yang secara tak langsung menerjemahkan konsep Nietzsche mengenai "Kematian Tuhan". dihadirkan untuk menjadi simbol segala malapetaka. Lalu pada scene selanjutnya Joker dibebaskan oleh beberapa simpatisannya dengan menabrakan sebuah mobil ambulance pada mobil yang ditempati Joker, sehingga membuat Joker terbebas dan menggunakan momen ini untuk merayakan kebebasannya bersama simpatisan yang sudah dari tadi menunggu kedatangannya, mereka menganggap bahwa Joker mampu mewakili sifat jahat manusia yang disembunyikan dibalik ketiak normalitas, anggapan tersebut makin sempurna dengan menggambar garis darah di bibir yang membuat Joker tampak selalu menyeringai.

Melihat karakter Joker pada penggambaran diatas tidak terlepas dari pembentukan yang diciptakan oleh DC selaku pemilik karakter ini, dari awal pembuatannya Joker memang telah dari awal didapat sebagai musuh utama dari “Batman” yang membawa ideology kekerasan dan kegilaannya, namun hal yang berbeda terlihat pada film Joker pada tahun 2019 ini, hal ini bisa dilihat dari scene awal film ini yang membawa penonton pada kesan tertindas dari seorang Joker, diawal scene terlihat ia berperan sebagai *protagonist* yang dimana peran ini biasanya disematkan pada tokoh utama atau pahlawan dalam film, namun seiring perjalanan film ini karakter Joker justru berubah menjadi seorang *antagonist* yang justru bertolak belakang dengan karakternya diawal scene. Film ini juga membawa konsep berbeda dengan film Joker dari masa ke masa, sebut saja Heath Ledger yang pernah memerankan Joker pada tahun 2008, pada saat itu Heath Ledger hanya memerankan Joker sebagai *antagonist*, yang membuat kesan Joker pada saat itu sebagai seorang yang memang jahat dan memiliki kepribadian gangguan mental, namun pada tahun 2019 dimana Joaquin Phoenix memerankan Joker justru sangat berbeda dari sifat dan pembawaan Joker.

Sudah sejak lama kepribadian Joker dikenal sebagai orang-orang mengalami gangguan mental. Sosok Joker pun identik dengan simbol Joker dalam permainan kartu remi. Contohnya adalah dalam film *The Dark Knight*. Tapi, dalam film Joker garapan dari sutradara Todd Phillips memiliki makna yang berbeda dari nama tersebut, perbedaannya jelas bahwa Joker versi Joaquin Phoenix tidak berkaitan dengan simbol Joker dalam permainan kartu remi seperti Joker pada umumnya. Nama Joker pada versi Joaquin Phoenix berasal dari kata *Joke* yang berarti lelucon Tapi, sebenarnya sosok Joker versi Joaquin Phoenix ini memiliki beberapa kesamaan cerita dengan komik *Batman: The Killing Joke*. Dalam komik tersebut, kita diperlihatkan *origin story* dari seorang Joker.

Cerita *The Killing Joke* tersebut sama dengan kisah hidup Arthur Fleck yang merupakan seorang penghibur, komedian tunggal, yang sayangnya tidak semua orang memahami apa maksud dari lelucon yang dia buat. Sehingga terkadang Arthur mengeluarkan tawa spontan yang tidak terkendali, yang membuatnya dinilai aneh oleh orang-orang di sekitarnya.

PEMBAHASAN

Scene kekerasan ODGJ 1 menunjukkan adegan ketika Arthur sedang menaiki kereta bawah tanah dan bertemu ketiga pemuda yang bekerja di Wall-Street yang pada akhirnya membully Arthur karena tertawa dengan tindakan mereka, dan berujung pada pemukulan yang dilakukan oleh salah satu pemuda, seketika Arthur tersungkur yang membuatnya dihajar habis habisan oleh ketiga pemuda tersebut, pada akhirnya Arthur mengeluarkan sebuah pistol dari sakunya lalu mulai melakukan perlawanan diri dengan menembak pemuda tersebut satu per satu.

Selanjutnya dalam hasil analisis memperlihatkan adegan pembunuhan yang dilakukan Arthur pada ibunya sendiri yang mengalami stroke disebuah rumah sakit, Ekspresi wajah yang diperlihatkan oleh Arthur terlihat sedih namun terkesan tenang dalam membunuh ibunya membuat kesan kegembiraan dan penyesalan disaat yang bersamaan, gembira telah membunuh seorang yang telah membohonginya selama ini, namun sedih karena orang yang membohonginya itu adalah ibunya

Selanjutnya pada scene kekerasan ODGJ 3 Scene ini memperlihatkan dialog dan konflik yang terjadi antara Arthur, Gary dan Randall yang sedang berkunjung dirumah Arthur. Terlihat Arthur tidak mengenakan pakaian dengan wajah yang nampak putih karena makeup badut yang belum sempat terselesaikan, pada scene ini diperlihatkan bagaimana Arthur membunuh Randall yang merupakan mantan teman kerjanya dengan menggunakan sebuah gunting yang disembunyikan dalam celanya dengan alasan ingin membalas perbuatan Randall karena menfitnah Arthur.

Selanjutnya pada scene kekerasan ODGJ keempat Pada Scene kelima ini terlihat Arthur tengah menghadiri acara Murray Franklin Show yang dimana ia diundang sebagai bintang tamu karena sebuah video yang menampilkan dirinya berusaha melakukan lelucon namun dinilai tidak lucu akan tetapi justru membuat itu video itu viral. Konflik terlihat jelas pada Dialog yang terjadi ketika Murray mempersilahkan joker untuk membuat sebuah lelucon pada kesempatan itu, namun ternyata lelucon joker yang terkesan “dark” dan kejam dinilai tidak patut dijadikan lelucon sehingga membuat joker pada akhirnya kecewa leluconnya tidak diterima, dan dengan mengejutkan mengakui bahwa ia telah membuah tiga pemuda wall street yang selama ini dicari oleh pihak kepolisian dan menginspirasi pemberontakan di kota tersebut, sontak ketika perdebatan antara Joker dan Murray semakin memuncak pada akhirnya Joker mengeluarkan sebuah pistol lalu menembak Murray dengan beberapa tembakan yang membuatnya tewas seketika.

Pada scene kekerasan ODGJ terakhir menggambarkan Joker tengah mengendarai sebuah mobil polisi dalam keadaan terborgol karena mengakui telah membunuh ketiga pemuda yang dicari selama ini, terlihat Environment (lingkungan) dalam scene ini kota Gotham mengalami kekacauan luar biasa dimana semua orang memberontak dan menjarah seisi kota, karena terinspirasi oleh apa yang dilakukan oleh joker. Dengan ekspresi yang bahagia joker melihat kota dengan senyum dan tertawa melihat kota Gotham hancur dalam kekacauan yang dibuatnya. Backsound “White Room” menjadi music pembuka dalam scene ini yang memiliki sifat rock and roll, liar, dan semnagat menggebu gebu selaras dengan seisi kota gotham dalam kekacauan dan berlangsung liar. Ada beberapa scene yang menunjukkan konflik antara petugas kepolisian dan masyarakat menunjukkan betapa Joker telah menginspirasi anarkisme meskipun aksinya menurut Joker tidak memiliki unsur politis.

Adapun terlihat dari gaya sinematik yang memakai gaya noir dalam film ini terlihat bagaimana atmosfir pesimisme, sinime yang terlihat jelas dalam film ini terutama pada penokohan karakter utamanya, serta gaya pencahayaan yang terkesan gelap dan kelam dalam berbagai scene yang menggambarkan karakternya yang mengalami masalah pada diri dan lingkungannya, adapun atmosfir pesimisme yang terlihat jelas pada kondisi kejiwaan karakter yang mengalami gangguan jiwa serta ketidakadilan yang ada pada lingkungnya, hal ini bisa dilihat pada hasil analisis simiotika scene 1,2,3

yang terlihat menampilkan sisi kelam pada karakter.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari hasil penelitian menggunakan semiotika John Fiske dalam berbagai scene film Joker menunjukkan indikasi adegan kekerasan yang menggambarkan karakter utama sebagai “Orang dengan gangguan jiwa” yang dimana sang tokoh utama melakukan kekerasan adapun bentuk kekerasan yang dilakukan seperti, penembakan dan pemukulan yang berujung pada hilangnya nyawa seseorang terlihat dari 5 scene yang dibedah, adapun dialog yang terlihat mengindikasikan pernyataan yang dilakukan oleh tokoh utama yang menegaskan bahwa ia seorang dengan gangguan jiwa .

REFERENSI

- BBC. 2019. Joker: Mengapa film ini sangat kontroversial dan menjadi masalah keamanan di Amerika Serikat?. Tersedia pada <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-49915569#orb-banner>
- Daryono, Yono. 2017. Film sebagai Alat Propaganda. 2020 januari 19. pada <https://www.suaramerdeka.com/sm cetak/baca/38425/film-sebagai-alat-propaganda>
- Hananta, EP. 2013. Konten Kekerasan Dalam Film Indonesia Anak Terlaris Tahun 2009- 2011
- Ida, Rachmah. 2014. Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya. Jakarta: Kencana
- Jensen, Klaus Bruhn & Rosengen, Karl Erik. 1995. “Five Tradition in Search of Audience”. Dalam Oliver Boyd-Barret & Chris Newbold (ed.). Approaches to Media A Reader. New York: Oxford University Press Inc.
- Liliweri, Alo. 2011. Komunikasi: Serba Ada Serba Makna. Jakarta: Kencana.
- Littlejohn, Stephen W. dan Foss, Karen A. Teori komunikasi. Theorie of Human Communication. Penerbit Salemba.
- Maramis, W.F. 2004. Catatan Ilmu Kedokteran jiwa. Surabaya: Airlangga, Universitas Press.
- Mardyana. 2019. Film Joker dituduh memperburuk Stigma Orang Dengan Gangguan Jiwa tersedia pada <https://womantalk.com/pop-culture/articles/film-joker-dituduh-memperburuk-stigma-orang-dengan-gangguan-jiwa-A15wb>
- McQuail, Dennis. 1994. Teori Komunikasi Massa. Jakarta: Erlangga.
- Moleong, Lexy J., 2000. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung Remaja Rosdakarya.
- Morley, David, 1986. Family Television: Cultural Power and Domestic Leisure. London: A Comedia Book.
- Morrison. 2013. Teori Komunikasi Individu Hingga Massa. Jakarta: Kencana.
- Mukhtar. 2013. Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif. Jakarta: GP Press Group.
- Nasir, A dan Muhith, A. 2011. Dasar – dasar Keperawatan Jiwa. Jakarta: Salemba Medika
- Nurudin. 2011. Pengantar Komunikasi Massa, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Purwanti, Tenni. 2019. Film Joker, Kematian Sulli, dan Gagal Paham Tentang Gangguan Mental tersedia pada <https://magdalene.co/story/joker-sulli-gangguan-jiwa>

- Ramadani, Yulaika. 2019. Film Joker & Bahaya Adegan Kekerasan untuk Kesehatan Mental Anak. Tersedia pada <https://tirto.id/ejli>
- Rasyid, MR. 2013. Kekerasan di Layar Kaca. Jakarta: Kompas
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Videback, S.J. 2008. Buku Ajar Keperawatan Jiwa. Jakarta: EGC.
- Vivian, John. 2008. Teori Komunikasi Massa. Tri Wibowo. Jakarta (ID): Kencana