

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. LATAR BELAKANG

Film adalah salah satu bentuk komunikasi massa. Komunikasi massa adalah studi ilmiah tentang media massa beserta peran yang dihasilkan, audiens yang dicoba ia raih, dan efeknya terhadap mereka. Sekarang ini komunikasi massa sudah masuk disiplin ilmiah.

Di dalam film, terdapat tokoh atau karakter yang menjalankan cerita. Karakter terdiri dari berbagai jenis, seperti protagonis, antagonis, dan kontagonis. Karakter ini dibuat mirip dengan kehidupan sehari-hari karena mencerminkan realitas sosial kita. Namun, cerita yang dibawa oleh masing-masing karakterlah yang membuat film menarik. Karakter yang dibuat di dalam film sengaja dibuat menarik agar ceritanya dapat memikat penonton.

Karakter-karakter yang difilmkan pun bervariasi. Pada film fiksi, karakternya merupakan tokoh fiksi yang dibuat oleh sang kreator film. Sedangkan di film non fiksi, karakter utamanya merupakan tokoh yang ada di dunia nyata dan kisahnya dianggap menarik dan inspiratif untuk diangkat menjadi film. Tidak hanya karakter protagonis, karakter antagonis, *the bad guy*, juga banyak dikagumi audiensnya. Dilansir dari (<http://elitedaily.com>), terdapat empat alasan mengapa karakter antagonis dicintai oleh penontonnya, yaitu karena mereka tidaklah sempurna, sama seperti manusia biasanya. Hal ini membuat penonton berempati kepada mereka. Kedua adalah karena tokoh yang rumit. Mereka memiliki masalah emosi yang kompleks, hampir sama dengan kebanyakan orang-orang yang ada di kenyataan. Ketiga, mereka merupakan pribadi yang kuat. Mereka akan menyingkirkan apa saja yang menghalanginya, yang mana membuat mereka sering kali

melakukan tindakan imoral. Terakhir, keempat, adalah karena kadang tujuan akhir mereka tidak sepenuhnya salah. Kadang tujuan mereka ada benarnya, walau pun cara mereka untuk mencapai tujuannya salah.

Salah satu karakter antagonis yang banyak dikagumi penontonnya adalah Joker. Joker termasuk ke dalam daftar 100 Greatest Movie Characters dengan peringkat keenam. Joker mengalahkan karakter-karakter protagonist seperti Kapten Jack Sparrow, Forrest Gump, Rocky Balboa, Luke Skywalker, dan masih banyak lagi (<http://www.empireonline.com>).

Joker pertama kali diperkenalkan dalam komik Batman pada tahun 1940, dan berhasil populer dengan konsisten. Joker merupakan salah satu penjahat super yang ada dalam kisah Batman. Pada kisah Batman, terdapat beberapa penjahat super di dalamnya, seperti Poison Ivy, Penguin, Bane, Two Face, dan lain lain. Namun salah satu musuh bebuyutan Batman sepanjang masa adalah Joker. Kerusakan yang dibuatnya sengaja untuk memerosotkan moralitas penduduk Gotham membuat Batman menderita (sumber: <http://www.newsarama.com/>).

Pada film Joker, menceritakan kisah latar belakang Arthur menjadi Joker. Dalam film ini yang berprofesi menjadi badut jalanan ia mempunyai impian menjadi seorang *stand up* comedian terkenal untuk mengubah hidupnya yang miskin. Akan tetapi, hinaan serta *bullying* yang diterimanya terus menerus sepanjang hidup meruntuhkan mentalnya. Ia harus mengambil jalan kegelapan dan menjadi sosok yang ditakuti oleh Gotham city.

Beberapa tindakan kriminal yang ia lakukan disengaja maupun tidak disengaja, meski banyak pula yang disengaja. Selain itu, ia juga mengidap satu penyakit kejiwaan kronis, yakni delusional dan skizofrenia.

Hal ini menarik untuk ditelaah, bagaimana seorang mahasiswa terpengaruh dengan peran Joker dan memutuskan untuk melakukan aksi penembakan secara acak di tempat umum. Lesmana dalam Kresnawati (2015: 15) berpendapat bahwa gambar yang bergerak tertanam di benak penonton dalam tempo yang lama sekali, makin besar daya pikat atau rangsangan yang ditimbulkan makin dalam pengaruhnya, artinya penonton akan lebih sering teringat dan membayangkannya karena fantasi yang ditimbulkan sangat besar. Hal ini terbukti dengan terjadinya kasus-kasus kekerasan pada anak dengan motif menirukan apa yang mereka lihat di televisi. Contoh lain datang dari tayangan “Smack Down”. Tayangan ini dihentikan pada tahun 2006, setelah setidaknya terjadi tujuh kasus kekerasan anak yang terjadi karena menirukan adegan didalamnya. Tidak hanya kekerasan pada anak, film dapat menjadi inspirasi untuk melakukan tindak kriminalitas. Seperti halnya Kyle Shaw (24 tahun) yang ditangkap polisi karena memasang bom di beberapa gerai kedai kopi ternama pada 25 Mei 2009 di New York setelah menonton film *Fight Club*.

Selain itu, di Texas belasan remaja ditahan polisi karena melakukan pesta remaja gila-gilaan di sebuah villa yang kemudian mereka rusak. Pesta yang diadakan pada 13 Maret 2013 ini, menurut pengakuan mereka, diadakan karena mereka ingin melaksanakan pesta paling meriah seperti yang mereka saksikan pada film *The Project X*, penuh dengan minuman keras dan narkoba. Pemilik villa meminta ganti rugi sebesar \$ 500.000 karena kerusakan yang sudah ditimbulkan. Dari penjabaran di atas, dapat kita telaah bahwa film-film yang tujuannya untuk menghibur, dapat mempengaruhi audiensnya untuk melakukan tindakan-tindakan tidak bermoral yang jauh dari realitas kehidupan nyata kita. Pesan-pesan yang disampaikan dalam film ini tentunya tidak secara terbuka, tetapi pesan-pesan ini ditampilkan secara tidak langsung dalam tanda-tanda yang terdapat dalam film baik melalui tanda verbal maupun nonverbal. Sobur (2014: 43) mengatakan bahwa pesan dikemas dengan menggunakan kode-kode yang merupakan seperangkat simbol yang telah disusun secara sistematis dan teratur

sehingga memiliki arti. Terdapatnya kode-kode khusus yang tentunya memiliki arti tersendiri didalam tanda. Tanda-tanda ini baik berupa tanda verbal dan nonverbal yang terdapat pada sebuah film merupakan hal yang dapat diteliti makna sesungguhnya. Penelitian tersebut biasa menggunakan analisis semiotika, dimana menurut Sobur (2014: 15) menjelaskan semiotika yaitu suatu metode analisis untuk mengkaji tanda. Peneliti menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

Proses pertama diartikan dalam makna denotasi, yang mana merupakan makna tersurat yang nampak dan kasat mata. Sedangkan tahap kedua pemaknaan dilakukan dalam makna konotasi, yaitu analisis yang sudah didapat pada tahap pertama ditelaah kembali dikaitkan dengan mitos dan makna kultural yang berlaku. Hingga pada akhirnya terbentuklah makna baru dari tahap kedua pemaknaan. Penggunaan metode ini akan dilakukan penulis dalam penjabaran film Joker yang akan mengangkat berbagai makna hingga sisi mitos dari sebuah fenomena yang terjadi di masyarakat. Dengan penjabaran melalui makna denotasi dan konotasi bahkan mitos menggunakan metode Roland Barthes diharapkan makna pesan yang terkandung dalam film tidak mengalami kesalahpahaman yang akan mengakar dalam pemikiran khalayak.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimana Analisis Semiotika Tokoh Antagonis Arthur Fleck Pada Film Joker ”?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

“Mengetahui Bagaimana Analisis Semiotika Tokoh Antagonis Arthur Fleck Pada Film Joker ”?

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis, dapat berkontribusi terhadap teori unsur film serta penelitian selanjutnya mengenai analisis semiotika terhadap unsur penokohan di media massa.
2. Manfaat Praktis, dapat menjadi referensi bagi sineas dalam menciptakan dan membangun unsur penokohan di film
3. Manfaat Sosial, dapat mengingatkan masyarakat sebagai khalayak agar lebih kritis dan peka dalam menilai suatu film.