

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film Joker termasuk kedalam genre psikologi karya sutradara Todd Phillips yang ia tulis bersama Scott Silver. Sejak tayang pertama kali di Indonesia pada 2 Oktober 2019 lalu, film ini masih menjadi topik pembicaraan hangat ditengah – tengah masyarakat karena memiliki pengaruh cukup besar bagi psikologis penontonnya.

Berawal dari sosok Arthur Fleck alias Joker, seorang yang bekerja sebagai badut berusia 39 tahun yang diperankan sangat baik oleh aktor asal Amerika Serikat, Joaquin Phoenix. Hidup Arthur yang suram karena menderita kelainan pada bagian otak yang menyebabkan dia sering tertawa diwaktu yang tidak tepat. Arthur yang hanya hidup berdua dengan ibunya itu sering mengunjungi tempat layanan sosial untuk mendapatkan obat melakukan konsultasi kejiwaan kepada seorang psikiater. Saat itu, papan iklan Arthur diambil secara paksa oleh segerombolan pemuda jalanan dan mereka mengeroyokinya di sebuah gang kecil. Setelah kejadian itu, salah satu rekan kerjanya memberinya sebuah pistol untuk berjaga – jaga ketika hal yang tidak diinginkan terjadi. Kecerobohan Arthur yang membawa pistolnya saat sedang bekerja sebagai badut ke sebuah rumah sakit anak-anak, membuatnya kehilangan pekerjaan. Di saat yang bersamaan ketika Arthur mengunjungi tempat pelayanan sosial untuk berkonsultasi dan meminta

resep obat, itu menjadi kunjungan terakhirnya karena tempat layanan sosial tersebut akan segera ditutup.

Di perjalanan pulang, Arthur diganggu dan dipukuli oleh tiga pemuda Wall Street, lalu menembak mati ketiganya dengan pistol yang diberikan rekan kerjanya. Arthur tak menyangka pembunuhan yang ia lakukan berdampak pada unjuk rasa melawan pemerintah dan politikus di kota tersebut dengan menggunakan topeng badut. Sementara keadaan politik di kota Gotham, seorang pria bernama Thomas Wayne ayah dari Bruce Wayne, mencalonkan dirinya sebagai wali kota karena merasa resah dengan keadaan di kota Gotham yang tidak banyak berubah dan warganya tidak terurus dengan baik. Usai dari itu, Arthur mengikuti ajang stand up comedy yang ia gemari. Sayangnya, penampilannya malam itu kacau karena ia tidak bisa menahan penyakit tertawanya saat di atas panggung. Seorang pembawa acara talk show populer di televisi, Murray Franklin, bahkan menayangkan ulang video penampilan buruk Arthur secara langsung sebagai lelucon dan mengejek. Sebuah fakta terungkap saat Arthur membuka surat yang ibunya tulis. Di surat itu tertulis bahwa ibunya menyebutkan “selamatkan anakmu” kepada politikus Thomas Wayne yang begitu terpendang. Usai membaca surat tersebut, ia marah dan mengejar ibunya yang lari kedalam kamar mandi karena ketakutan.

Itulah sepenggal kisah yang diceritakan dalam film Joker. Film ini berdurasi 122 menit.

Penyakit mental yang diceritakan dalam film Joker ini memang ada di dunia nyata. *Pseudobulbar affect* (PBA) membuat penderita penyakit ini tidak

bisa mengontrol tawanya dan sering tertawa di waktu yang tidak tepat. Menurut sebagian besar dokter, PBA ini disebabkan adanya kerusakan pada korteks prefrontal yaitu area otak yang membantu mengendalikan emosi. Pengobatan yang dilakukan persis seperti yang Arthur Fleck lakukan, yaitu melalui terapi dan pengobatan. Lebih lanjut tentang kondisi kejiwaan yang dialami Joker, mungkinkah ada pemicu lain? Bisa jadi trauma yang dialami pada masa kecil adalah awal dari penyakit mental yang dideritanya. Efek traumatis berakibat fatal dan akan terus diingat si penderita bahkan sampai ia dewasa.

Pengalaman kekerasan yang dialami Arthur Fleck dari kecil, meskipun tidak teringat, namun alam bawah sadar merekam dan menyimpan memori tersebut, kesedihan mendalam, dan sakit hati. Di dunia nyata jika hal ini terjadi, hypnotherapy adalah metode yang paling ampuh karena dapat membantu mencaritahu sumber emosi, menetralsir, sampai akhirnya dapat berdamai dengan diri sendiri dan orang yang menyakiti.

Faktor lain yang juga tidak bisa diabaikan dari kronologis gangguan mental Joker adalah doktrin dari ibunya. Entah dalam artian baik atau buruk, sebutan Happy yang diberikan oleh tokoh Ibu yang juga mengidap penyakit jiwa, menjadikan Arthur tertawa dalam kondisi apapun.

Dalam situasi mental yang tidak stabil, stimulus tertentu bisa menjadi trigger atau pemicu penyimpangan perilaku negatif lainnya. Pada sebuah scene Joker akhirnya menembak kepala pembawa acara yang dulu diidolakan berawal dari bully yang disiarkan di stasiun televisi lalu ditertawakan oleh penonton.

Dampak psikologis tertawaan dan ejekan dapat membawa manusia ke dalam level emosi terbawah, yaitu perasaan malu dan tak dihargai.

Pada kasus Arthur, emosi ini justru menjadi bahan bakar baginya melakukan pelampiasan dalam skala yang lebih besar. Dapat dibayangkan betapa buruknya dampak bully secara langsung maupun cyber bully terhadap kehidupan seseorang.

Arthur dibuat untuk tujuan komersil sehingga penonton perlu memastikan diri agar film ini tidak berdampak negatif pada kehidupan nyata. Di samping itu, bagi penonton dewasa, tersirat beberapa pelajaran hidup yang bisa diambil, seperti memberikan dukungan positif kepada sesama, menghindari melakukan bully, dan pentingnya mendidik anak dengan baik agar terhindar dari perilaku negatif.

Film merupakan bagian dari media komunikasi massa yang berdampak cukup besar bagi masyarakat karena film menggabungkan dua unsur yang berbeda, yaitu audio dan visual, sehingga membuatnya menarik dan mudah dipahami oleh penonton. Bukan cuma hiburan, film juga sebagai wadah informasi dan pendidikan. Dan kini fungsi film dapat menjadi media ekspresi seseorang di berbagai kalangan. Film juga dapat menceritakan bagaimana kehidupan sosial dikemas sedemikian rupa dan kesenjangan yang ditimbulkan dari adanya suatu masalah yang terjadi.

Hubungan antara film dan penontonnya selalu dipahami secara searah. Artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di dalamnya, tidak berlaku sebaliknya. Kritik yang

muncul terhadap prespektif ini didasarkan atas argumen bahwa film adalah potret dari masyarakat di mana film itu dibuat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), film dapat diartikan dalam dua pengertian. Pertama, film merupakan sebuah selaput tipis berbahan seluloid yang digunakan untuk merekam dan menyimpan gambar dari sebuah objek. kedua, film diartikan sebagai lakon atau gambar hidup. Dalam konteks khusus, film diartikan sebagai lakon hidup atau gambar gerak yang biasanya juga disimpan dalam media seluloid tipis dalam bentuk gambar negatif. Meskipun kini film bukan hanya dapat disimpan dalam media selaput seluloid saja. Film dapat juga disimpan dan diputar kembali dalam media digital.

Penyampaian pesan mengenai apa yang terjadi di masyarakat, dapat disampaikan karena film merupakan salah satu bentuk dari media massa dan cerita dalam film biasanya berangkat dari sebuah fenomena yang terjadi di sekitar kita. Keberadaan film ditengah - tengah masyarakat memiliki makna yang baik diantara media komunikasi lainnya. Selain dikategorikan sebagai media hiburan ternyata film juga merupakan media komunikasi yang efektif dalam penyebaran ide dan gagasan, film juga merupakan media ekspresi seni yang memberikan wadah mengekspresikan kreatifitas, dan media budaya yang menggambarkan kehidupan manusia juga kepribadian suatu budaya. Sehubungan dengan film yang penuh akan simbol dan tanda, maka yang menjadi fokus peneliti di sini adalah dari sisi semiotikanya, dimana dengan semiotika ini akan sangat membantu peneliti dalam menelusuri arti kedalaman suatu bentuk komunikasi dan menjabarkan makna yang ada di dalamnya. Sederhananya semiotika itu adalah

ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda yang berada dalam film tentu saja berbeda dengan format tanda lain yang hanya bersifat tekstual atau visual saja. Tanda yang terdapat dalam film terasa lebih kompleks karena pada waktu yang sama sangat memungkinkan berbagai tanda muncul bersamaan, seperti visual, audio, dan teks. Begitu pula dengan tanda-tanda yang ada pada film Joker.

Tanda adalah sesuatu hal yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas. Tanda merujuk pada seseorang, yakni, menciptakan dibenak orang tersebut suatu tanda yang setara, atau barangkali suatu tanda yang lebih berkembang. Tanda yang diciptakannya saya namakan interpretant dari tanda pertama. Tanda itu menunjuk sesuatu, yakni objeknya (Fiske, 2007:60).

Semiotika sendiri berasal dari bahasa Yunani, Semeion yang berarti tanda. Kemudian diturunkan dalam bahasa Inggris menjadi Semiotics. Dalam bahasa Indonesia, semiotika atau semiologi diartikan sebagai kajian ilmu tentang tanda. Dalam berperilaku dan berkomunikasi tanda merupakan unsur yang terpenting karena bisa menimbulkan berbagai makna sehingga pesan dapat dimengerti. Semiotika atau dalam istilah Roland Barthes adalah semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*Humanity*) memaknai hal-hal (*Things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampur padukan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu akan dikomunikasikan, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes, 1988:179 dalam Sobur, 2009:15). Menurut John Fiske, Semiotika mempunyai tiga bidang studi utama: Pertama, Tanda itu sendiri. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusialah yang

menggunakannya. Kedua, kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Studi ini menilik dari berbagai cara kode dilambangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang ada untuk mentransmisikannya. Ketiga, kebudayaan tempat tanda dan kode bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada pemakaian kode-kode dari tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri. (Fiske, 2007:60) John Fiske dalam bukunya *Television Culture* merumuskan teori “*The Codes of Television*” yang menyatakan bahwa peristiwa yang dibuat telah di-encode oleh kode-kode sosial. Pada teori *The Codes of Television* John Fiske merumuskan tiga level proses pengkodean : 1. Level realitas 2. Level representasi dan 3. Level Ideologi. Maka dari itu proses pengkodean Fiske tersebut dapat menjadi acuan sebagai pisau analisa untuk peneliti dalam membedah juga mencari urgensi mental yang ada pada film Joker. Menurut Fiske film bukan hanya representasi kedua dari realitas, maka film bisa disebut alat penyampaian atau representasi dari ideologi itu sendiri. Berbeda dengan tokoh- tokoh semiotik yang lain, Fiske sangat mementingkan akan hal-hal mendasar pada gejala – gejala sosial seperti halnya budaya, keadaan sosial dan kepopuleran budaya yang sangat mempengaruhi masyarakat dalam memaknai makna yang di encoding kan. Proses komunikasi dapat dijelaskan sebagai berikut ini.

Komunikator bertujuan untuk menyampaikan suatu gagasan (informasi, saran, permintaan, dsb.) yang ingin disampaikan kepada komunikannya dengan tujuan tertentu. Untuk itu dia menterjemahkan gagasan tersebut menjadi simbol-simbol (*proses encoding*) yang selanjutnya disebut pesan (*message*). Pesan

tersebut disampaikan melalui saluran (*channel*) tertentu misalnya dengan bertatap muka langsung, telepon, surat, dll. Setelah pesan sampai kepada penerima, selanjutnya terjadi proses decoding, yaitu menafsirkan maksud pesan tersebut. Setelah itu terjadilah feedback respon pada penerima pesan. Respon tertuju pada pengirim pesan. Komunikasi sebagai proses dapat divisualisasikan dalam bentuk sebagai berikut.

Pihak-pihak yang melakukan komunikasi, terutama pengirim pesan pasti memahami tujuan komunikasi yang dilakukannya membawa hasil yaitu pesan dapat diterima dan dipahami oleh pihak yang menerima pesan dan memberikan respon terhadap pesan yang disampaikan pihak penerima sesuai dengan apa yang diharapkan oleh penerima. Untuk itu berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan komunikasi harus dipertimbangkan dan salah satu diantaranya adalah faktor encoding.

“Dalam komunikasi pihak yang menyampaikan pesan bukan hanya memikirkan pesan apa yang akan disampaikan tetapi juga bagaimana cara menyampaikannya. Oleh karena itu pihak penyampai pesan harus tepat dalam mengemas pesannya. Proses pengemasan pesan dalam komunikasi disebut encoding (Hardjana, 2003: 13)”.

Dengan encoding, pengirim atau penyampai pesan memasukkan atau menyampaikan pesannya ke dalam kode atau lambang baik secara verbal atau non verbal. Dalam encoding, ada dua hal penting yang harus dilakukan oleh si penyampai pesan, yaitu :

1. Mempertimbangkan dengan tepat apa yang akan disampaikan.

2. Menerjemahkan dengan baik dan benar gagasan apa yang akan disampaikan menjadi sebuah pesan.

Kode-kode televisi yang disampaikan oleh John Fiske dalam bukunya “*Television Culture*” (1987:5), bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam ranah pertelevisian telah di *encoding* oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level sebagai berikut:

1. Level Pertama yaitu Realitas (*reality*)

Kode-kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *make-up* (riasan), *environment* (lingkungan), *behavior* (kelakuan), *speech* (dialog), *gesture* (gerakan), *expression* (ekspresi), *sound* (suara), dan lain sebagainya.

2. Level Kedua yaitu Representasi (*representation*)

kode-kode sosial yang termasuk kedalamnya ialah kode teknis, yang melingkupi *camera* (kamera), *lighting* (pencahayaan), *editing* (perekam), *music* (musik), dan *sound* (suara), serta kode representasi konvensional yang terdiri dari naratif, konflik, karakter, aksi, dialog, setting dan casting.

3. Level Ketiga yaitu Ideologi (*ideology*)

kode sosial yang termasuk kedalamnya ialah individualisme (*individualism*), feminisme (*feminism*), ras (*reins*), kelas (*class*), materialisme (*materialism*), kapitalisme (*capitalism*), dan lain sebagainya.

Berkaitan dengan hal-hal yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul :

”Representasi Urgensi Mental Dalam Film Joker (Analisis Semiotika John Fiske Tentang Urgensi Mental Dalam Film Joker)”

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang dapat menarik suatu rumusan masalah makro mengenai :

”Bagaimana Urgensi Mental Dalam Film Joker ?”

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

Untuk memperjelas fokus masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, maka peneliti menyusun rumusan masalah mikro sebagai berikut :

1. Bagaimana **Level Realitas** Urgensi Mental Dalam Film Joker ?
2. Bagaimana **Level Representasi** Urgensi Mental Dalam Film Joker ?
3. Bagaimana **Level Ideologi** Urgensi Mental Dalam Film Joker ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud peneliti dalam melakukan penelitian ini ialah untuk mengetahui, menjelaskan dan mendeskripsikan Bagaimana **Representasi Urgensi Mental Dalam Film Joker**.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui **Level Realitas** Urgensi Kesehatan Mental Dalam Film Joker.

2. Untuk mengetahui **Level Representasi** Urgensi Kesehatan Mental Dalam Film Joker.
3. Untuk mengetahui **Level Ideologi** Urgensi Kesehatan Mental Dalam Film Joker.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berkaitan dengan Ilmu Komunikasi, secara umum dibidang jurnalistik khususnya semiotika dalam membedah juga mengkaji makna dan tanda yang ada pada sebuah karya ataupun media lainnya. Dalam penelitian ini lebih tertuju kepada pembahasan mengenai semiotika yang terdapat dalam sebuah karya berbentuk film.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Peneliti

Kegunaan penelitian ini sangat berpengaruh untuk peneliti, karena sebagai sarana untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam mengaplikasikan dari apa yang didapat peneliti dalam perkuliahan. Penelitian ini juga dapat dijadikan kajian khususnya dibidang Jurnalistik. Penelitian ini juga menjadi sarana yang baik untuk peneliti dalam mempraktekan berbagai teori ilmu komunikasi dalam bentuk yang nyata yaitu tentang bagaimana memaknai representasi urgensi mental didalam sebuah film.

2. Bagi akademik

Kegunaan penelitian ini baik dalam program studi ilmu komunikasi maupun Universitas Komputer Indonesia secara keseluruhan yaitu, dapat dijadikan bahan pengembangan penerapan kajian ilmu komunikasi dan sebagai bahan perbandingan juga pengembangan bagi penelitian yang berkaitan untuk masa yang akan datang. Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi yang baik bagi program studi ilmu komunikasi maupun universitas sebagai literatur untuk penelitian selanjutnya yaitu mengkaji langsung tentang analisis semiotika yang terkandung dalam sebuah karya film.

3. Bagi Khalayak

Memberikan kontribusi yang layak kepada masyarakat dalam bentuk tulisan ilmiah yang dapat di kembangkan lebih baik lagi. Selain itu juga memberikan wawasan dan literasi kepada para pembaca guna mengkaji kondisi urgensi mental dalam sebuah film.