

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap orang memiliki pendapat yang berbeda dalam mengartikan emosi, begitupun dalam mengartikan emosi terhadap sebuah film. Ada yang menilai emosi terhadap sebuah film merupakan bentuk rasa senang atau rasa sedih audiens dalam menonton film tersebut, namun ada juga yang menilai emosi terhadap sebuah film merupakan kepribadian individu tersebut yang mempunyai kesamaan pengalaman terhadap seorang tokoh di dalam film tersebut yang membuat dirinya merasakan emosi yang sama. Hal tersebut tentunya kembali lagi kepada pendapat masing-masing individu dalam memaknai makna emosi terhadap sebuah film.

Emosi merupakan sebuah fenomena yang menarik untuk di diskusikan, karena emosi adalah salah satu dampak psikologis manusia yang melibatkan perasaan, pengalaman, serta kesadaran realistis dari kekuatan dan kelemahan seseorang sehingga menghasilkan suatu perubahan psikologis dan perilaku seseorang terhadap sebuah objek.

Manusia sudah mengenal emosi mulai dari pertama lahir ke dunia dengan respon menangis, respon itu adalah satu-satunya cara bayi dalam mengespresikan emosi dirinya terhadap sesuatu hal. Manusia bertindak terhadap sesuatu

berdasarkan makna-makna yang muncul diantara mereka. Makna tersebut dicerna dan disempurnakan saat proses interaksi sosial berlangsung.

Menurut Sudarsono (1993) Emosi adalah suatu keadaan yang kompleks dari organisme seperti tergugahnya perasaan yang disertai dengan perubahan-perubahan dalam organ tubuh yang sifatnya luas, biasanya ditambahi dengan perasaan yang kuat yang mengarah ke suatu bentuk tingkah laku atau perilaku tertentu. Erat hubungannya dengan kondisi tubuh, denyut jantung, sirkulasi darah, pernafasan, dapat diekspresikan melalui tersenyum, tertawa, menangis, dan dapat merasakan sesuatu seperti merasa senang dan merasa kecewa.

Tingkat pemahaman emosi dikalangan masyarakat masih rendah, karena masih banyak masyarakat yang salah mengartikan emosi itu sebagai sebuah amarah yang bergejolak didalam diri seseorang. Fakta menunjukan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Dr. Paul Ekman menemukan bahwa ada 6 macam emosi dasar manusia yaitu Bahagia (*Happiness*), Sedih (*Sadness*), Takut (*Fear*), Jijik (*Disgust*), Marah (*Anger*), dan Terkejut (*Surpriced*). Keenam emosi dasar tersebut sangat mudah dikenali melalui ekspresi wajah.

Begitupun dengan emosi terhadap sebuah film dapat diekspresikan melalui ekspresi wajah, serta merasakan emosi senang atau kecewa terhadap tokoh atau karakternya. Respon emosi manusia ketika menonton film atau gambar bergerak merupakan salah satu hal kompleks yang dapat dipahami manusia. Hal kompleks itu bermula mengapa manusia ingin menghabiskan waktunya untuk menonton film. Menurut filsuf Henry Bergson manusia menyukai film karena mekanisme

pengetahuan manusia bersifat sinematografis. Disaat kita menonton sebuah film, disadari atau tidak kita akan melihat kehidupan kita baik itu di masa lalu, masa kini, atau masa depan. Sehingga proses ini secara psikologis dapat diartikan sebagai penyampaian pesan dari sebuah film terhadap audiens nya yang secara tidak sadar sedang mencari dirinya sendiri dari film yang sedang dia tonton.

Dalam teori komunikasi, film merupakan salah satu bentuk komunikasi massa. Komunikasi massa adalah studi ilmiah tentang media massa beserta peran yang dihasilkan terhadap audiens dan efeknya terhadap mereka. Artinya komunikator dalam komunikasi massa dalam menyebarkan pesan-pesannya bermaksud mencoba berbagi pengertian dengan jutaan orang yang tidak saling kenal atau mengetahui satu sama lain. Begitupun dengan film yang mencoba memberi sebuah pesan yang disampaikan melalui cerita/narasi, gambar, musik, hingga karakternya, sehingga membuat audiens merasakan sebuah emosi, dalam hal ini adalah melalui motif, pengalaman serta nilai-nilai dari audiens tersebut dalam memaknai emosi terhadap sebuah film. Sehingga pesan dalam sebuah film itu bisa dipersepsikan secara beragam sesuai pemaknaan emosi dari audiens tentang pesan dalam film tersebut.

Film sendiri pada awalnya hanya sebagai media komunikasi non verbal, dengan kumpulan gambar-gambar bergerak yang menjadi sebuah karya seni visual. Seiring dengan perkembangan teknologi yang menyatukan gambar dan suara, film pun berubah menjadi salah satu media hiburan populer, kemudian berkembang dengan cepat menjadi salah satu media massa dan dianggap sebagai media doktrinasi paling kuat, karena film memiliki kekuatan dari segi estetika

yang menjajarkan dialog, musik, gambar dan tindakan bersama-sama secara visual yang bercerita secara naratif. Menurut Arsyad (2003:45) film didefinisikan sebagai kumpulan dari beberapa gambar yang berada di dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu menjadi hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan daya tarik tersendiri.

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 karakter-lah yang membuat film menarik. Cerita dan karakter memiliki timbal balik. Cerita yang menarik pun, jika karakternya tidak sesuai atau tidak membawakan perannya dengan baik, akan mengurangi keindahan film.

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 sebuah film. Karakter-karakter ini diperankan oleh aktor-aktor yang dipilih dengan pertimbangan mampu membawakan perannya dengan baik. Karakter yang baik mampu memukau audiens dengan *personality* nya. Mereka bisa membuat haru, menginspirasi, bahkan membuat penonton marah ketika menonton. Pada

akhirnya audiens bisa mengambil pesan moral yang ingin disampaikan oleh karakter di dalam film tersebut.

Di dalam film Joker terdapat tokoh utama bernama Arthur Fleck, seorang komedian gagal yang sehari-harinya bekerja sebagai seorang badut panggilan. Bertolak belakang dengan pekerjaannya sebagai penghibur, kehidupan Arthur sangatlah jauh dari kata bahagia. Hidup di sebuah kota kumuh dengan tingkat kriminalitas yang tinggi membuat dirinya sering dipukul serta dibully oleh orang lain. Arthur pun menjalani kehidupannya sebagai seseorang yang sering dikucilkan masyarakat karena mengidap penyakit *Skizofrenia* dan menderita *Pseudobulbar Affect* yang membuat dirinya tertawa secara tiba-tiba diluar kontrol dirinya. Penyakitnya pun sering membawa Arthur kepada situasi yang sama sekali tidak diinginkannya.

Di dalam hari-harinya Arthur sangatlah kesepian. Tidak mempunyai teman, satu-satunya orang yang bisa diajak bicara hanyalah ibunya yang tinggal bersama dirinya. Disaat kesepian, hal yang bisa membuat Arthur terhibur adalah dengan cara menonton sebuah *Talk Show* yang dipandu oleh Murray Franklin. Dirinya pun sangat terobsesi menjadi seorang bintang tamu di acara tersebut. Hidup Arthur yang menyedihkan berubah ketika dirinya membunuh 3 orang yang membully-nya disebuah kereta dengan pistol yang didapat dari seorang temannya.. Hal itu membuat Arthur bangkit dari keterpurukan, seolah-olah dirinya menemukan kehidupan aslinya. Perubahan psikologis Arthur membawa dirinya berubah alter ego menjadi Joker.

Di dalam penelitian ini, peneliti ingin meneliti Konstruksi Makna emosi bagi Komunitas Film Bandung terhadap film Joker secara umum, khususnya bagian *scene* yang sudah peneliti tentukan diantaranya yaitu:

Gambar 1.1

Bathroom Dance



Sumber: Warner Bros & DC Comics (2019)

1. *Scene Bathroom Dance Joker*. Dimana *scene* tersebut menjadi salah satu *scene* yang banyak diperbincangkan oleh audiens. *Scene* tersebut menceritakan adegan dimana tokoh utama yaitu Arthur Fleck/Joker sedang melakukan tarian yang dilakukannya di sebuah ruangan kosong. Tarian tersebut merepresentasikan dimana Arthur/Joker merasakan sebuah hal yang belum pernah dia rasakan sebelumnya yaitu membunuh 2 orang di dalam sebuah kereta api bawah tanah. *Scene* tersebut mencerminkan sebuah kepuasan yang dialami Joker atas apa yang dilakukannya.

Gambar 1.2

Bullying Joker



Sumber: Warner Bros & DC Comics (2019)

2. *Scene Bullying Joker*. Dimana *scene* tersebut menceritakan pembullying yang terjadi pada tokoh utama. Mulai dari pembullyingan oleh masyarakat sekitar serta pembullyingan oleh rekan satu pekerjaan baik secara verbal maupun secara non verbal.

Gambar 1.3

Dance Stairs Joker



Sumber: Warner Bros & DC Comics (2019)

3. *Dance Stairs Joker*. *Scene* ini menceritakan Arthur Fleck yang sudah berubah alter ego menjadi Joker. Dirinya menuruni tangga di dekat apartemen miliknya dengan melakukan sebuah tarian. Tarian ini mencerminkan dirinya yang sudah menemukan jati dirinya terhadap Joker, dan berambisi untuk melakukan apa yang dia inginkan.

Gambar 1.4

Blood Smile Joker



Sumber: Warner Bros & DC Comics (2019)

4. *Blood Smile Joker*. *Scene* tersebut adalah adegan puncak di film Joker yang menceritakan dimana tokoh utama berdiri diatas sebuah mobil, lalu melihat suasana disekitarnya dimana dirinya didukung oleh orang-orang yang meneriakinya atas tindakan yang dilakukan Joker. Joker pun merasa bangga atas apa yang sudah dilakukannya dan merasakan sebuah kepuasan hingga seolah-olah menemukan dirinya yang asli. Kemudian dirinya memperlihatkan senyumannya kepada orang-orang dengan bekas luka berdarah di mulutnya.

Film Joker rilis di Indonesia pada tanggal 2 oktober 2019, dua hari lebih cepat dibandingkan penayangan perdananya di Amerika Serikat. Pada penayangan pertamanya selama seminggu di Amerika Serikat, film Joker mendapat

pengawasan ketat oleh polisi setempat di setiap bioskop yang menayangkan filmnya. Hal ini dikhawatirkan dapat memicu kembali terulangnya kejadian tahun 2012 dimana terjadi penembakan massal oleh seseorang yang mengakui dirinya sebagai “Joker” saat penayangan film *The Dark Knight Rises*, ini adalah *sequel* dari film *The Dark Knight* dimana *the clown prince* Joker yang diperankan oleh aktor Heath Ledger menjadi tokoh antagonisnya.

Di Indonesia sendiri film Joker menjadi trending di media massa, antara lain seperti Twitter dan Instagram. Jika dilihat dari ramainya komentar netizen terhadap film Joker, banyak netizen yang ikut merasakan pahitnya kehidupan Arthur menyedihkan mulai dari dipukul, dibully, hingga dikucilkan oleh masyarakat. Banyak netizen yang menganggap bahwa “Joker adalah orang baik yang tersakiti”. Mereka memaklumi tindakan Joker menjadi seseorang yang jahat. Lalu ada juga yang menganggap bahwa Joker adalah manusia biasa dengan penyakit mental yang tidak dinginkannya. Kejamnya dunia lah yang menjadikan dirinya menjadi Joker.

Dari perspektif itulah timbul persepsi audiens yang beragam tentang film Joker melalui kehidupan tokoh utamanya, yang dalam hal ini adalah audiens yang memaknai emosi terhadap film tersebut melalui Motif, Pengalaman, serta Nilai-Nilai yang relevan dengan realitas sosial dirinya. Masing-masing individu akan berbeda dalam memaknai realitas yang ada, hal tersebut tergantung dari cara pandang mereka yang sangat dipengaruhi oleh *frame of reference* (kerangka berfikir) dan *field of experience* (pengalaman) mereka, baik *frame of reference* dan *field of experience* setiap orang tentu saja dibentuk oleh berbagai faktor

diantaranya adalah faktor fisiologi, faktor psikologi dan faktor budaya serta faktor-faktor lainnya yang melatar belakangi persepsi seseorang dalam mengkonstruksikan sebuah makna (Rahmat: 2012:85).

Peneliti menganggap saat ini individu dalam memaknai emosi terhadap sebuah film melalui kehidupan tokoh utama adalah sebagai salah satu cara untuk menemukan sebuah inspirasi terhadap kehidupan realitasnya yang membawa hal positif untuk dijadikan motivasi. Sebagai contohnya individu tersebut menirukan hal yang positif seperti apa yang dilakukan oleh seorang tokoh utama didalam sebuah film tersebut. Istilah umumnya adalah audiens tersebut menemukan dirinya di dalam tokoh/karakter di film tersebut.

Maka dari itu pada penelitian ini peneliti ingin menjadikan kehidupan tokoh utama dalam film Joker yaitu Arthur/Fleck/Joker sebagai subjek, karena film Joker adalah salah satu film sarat akan psikologis manusia dan dapat dijadikan studi penelitian yang relevan dengan penelitian ini, dalam hal ini adalah untuk mengkonstruksi makna emosi bagi individu terhadap sebuah film melalui kehidupan tokoh utamanya. Serta menjadikan anggota Komunitas Free Film Bandung sebagai objek penelitian ini, karena anggota komunitas film termasuk ke dalam sebuah individu/kelompok yang dianggap mengetahui film dari berbagai aspek apapun serta akan individu tersebut yang memang hobi menonton sebuah film dibandingkan dengan kebanyakan orang yang hanya menonton film sekedar untuk mencari hiburan saja.

Film Joker adalah sebuah film Thriller Psikologis yang rilis pada tahun 2019 dan disutradarai oleh Todd Phillips sekaligus produser serta penulis naskah bersama Scott Silver. Film ini dibintangi oleh Joaquin Phoenix, Robert De Niro, Zazie Beetz, Frances Conroy, serta Brett Cullen. Film Joker diadaptasi dari cerita DC Comics karangan Bill Finger, Bob Kane, dan Jerry Robinson yang menceritakan seorang komedian amatir bernama Arthur Fleck yang tinggal di Kota Gotham dengan kondisi mempunyai penyakit mental *Skizofrenia* dan menderita *Pseudobulbar Affect* yang membuat dirinya dijauhi dan dibully oleh masyarakat hingga membuat dirinya berubah alter ego menjadi Joker.

Film Joker pertama kali tayang di Festival Film Venice dengan meraih Film Terbaik, hingga dinominasikan di ajang Academy Awards ke 92 dengan menerima 11 kategori nominasi, salah satunya *Best Picture*, *Best Director*, dan memenangkan penghargaan kategori *Best Actor* (Joaquin Phoenix) dan *Best Original Score* (Hildur Gudnadottir). Joaquin Phoneix pun menerima penghargaan *Best Actor* lainnya di ajang Golden Globe Awards dan BAFTA Awards.

Gambar 1.5

Poster Film Joker



Sumber: Warner Bros & DC Comics (2019)

Dari permasalahan latar belakang diatas, maka peneliti membuat judul penelitian sebagai berikut: **KONSTRUKSI MAKNA EMOSI (Studi Fenomenologi Mengenai Konstruksi Makna Emosi Bagi Komunitas Film Bandung Terhadap Film Joker Melalui Kehidupan Tokoh Utama)**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pernyataan yang jelas, tegas, dan konkrit mengenai masalah yang akan diteliti. Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis kemukakan, maka penulis membuat rumusan masalah agar penelitian menjadi lebih fokus dan penelitian lebih terarah. Adapun rumusan masalah tersebut terdiri dari pertanyaan makro dan pertanyaan mikro, yaitu sebagai berikut:

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Adapun rumusan masalah Makro terkait masalah yang diteliti oleh penulis yaitu: **Bagaimana Konstruksi Makna Emosi Bagi Komunitas Film Bandung Terhadap Film Joker Melalui Kehidupan Tokoh Utama?**

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

Berikut rumusan masalah Mikro yang telah dirumuskan oleh peneliti secara lebih fokus:

1. Bagaimana **Motif** bagi Komunitas Film Bandung dalam memaknai Emosi terhadap film Joker melalui kehidupan tokoh utama?
2. Bagaimana **Pengalaman** bagi Komunitas Film Bandung dalam Memaknai Emosi terhadap film Joker melalui kehidupan tokoh utama?
3. Bagaimana **Nilai-Nilai** bagi Komunitas Film Bandung dalam memaknai Emosi terhadap film Joker melalui kehidupan tokoh utama?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian yang telah dirumuskan oleh peneliti mengenai **Konstruksi Makna Emosi Bagi Komunitas Film Bandung Terhadap Film Joker Melalui Kehidupan Tokoh Utama**, yaitu sebagai berikut:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk melakukan analisis dan menjelaskan mengenai **Konstruksi Makna Emosi Bagi Komunitas Film Bandung Terhadap Film Joker Melalui Kehidupan Tokoh Utama** dengan menggunakan metode dan teknik yang tepat.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang peneliti rumuskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui **Motif** bagi Komunitas Film Bandung dalam memaknai Emosi terhadap film Joker melalui kehidupan tokoh utama?
2. Untuk mengetahui **Pengalaman** bagi Komunitas Film Bandung dalam Memaknai Emosi terhadap film Joker melalui kehidupan tokoh utama?
3. Untuk mengetahui **Nilai-Nilai** bagi Komunitas Film Bandung dalam memaknai Emosi terhadap film Joker melalui kehidupan tokoh utama?

1.4 Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan Ilmu Komunikasi, khususnya dalam mendukung kemajuan dunia pendidikan. Penelitian ini pun dapat berguna bagi penelitian-penelitian dan penerapan teori-teori yang relevan sebagai studi banding di masa yang akan datang. Hasil dari penelitian ini dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan Ilmu Komunikasi secara umum, khususnya untuk perkembangan Psikologi Komunikasi, serta dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru mengenai Konstruksi makna emosi terhadap sebuah film.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan secara praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kegunaan Bagi Penulis

Sebagai implementasi peneliti dari hasil mendapatkan ilmu selama ini yang diterima oleh penulis baik teori maupun praktik, serta untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis dalam kajian Ilmu Komunikasi secara umum, khususnya dalam kajian Psikologi Komunikasi mengenai Konstruksi Makna Emosi Bagi Komunitas Film Bandung Terhadap Film Joker Melalui Kehidupan Tokoh Utama.

b. Kegunaan Bagi Akademik

Penelitian ini dapat berguna bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia secara umum, dan secara khusus berguna bagi mahasiswa/mahasiswi Ilmu Komunikasi. Serta dapat menjadi

literatur yang relevan bagi penelitian selanjutnya, terutama bagi yang melakukan penelitian dengan kajian yang sama.

c. Kegunaan Bagi Masyarakat

Penelitian ini berguna bagi referensi masyarakat sebagai informasi mengenai Konstruktivisme dalam memaknai emosi terhadap sebuah film, serta menjadi sebuah literatur secara umum yang dapat berguna bagi dunia pendidikan.