

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Penyampaian pesan dapat disampaikan melalui berbagai bentuk, salah satunya melalui film. Secara harfiah, film (*cinema*) berasal dari kata *cinematographie* yang berarti *cinema* (gerak) *tho* atau *phytos* (cahaya) dan *graphie* atau *graph* (tulisan, gambar, citra). McQuail menyatakan, film pertama kali hadir pada abad ke-19 sebagai penemuan sarana baru. (McQuail, 1987:13). Pengaruh film juga sangat kuat dan besar terhadap jiwa manusia karena penonton tidak hanya terpengaruh ketika ia menonton tetapi terus sampai waktu yang cukup lama (Effendy, 2002:208).

Film adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tidak dalam kehidupan nyata. Film juga merupakan bentuk dari perkembangan dan kemajuan teknologi dari fotografi dan rekaman suara. Film mampu menumbuhkan imajinasi, ketegangan, ketakutan, dan bentuk emosional penonton, seolah mereka ikut merasakan dan ikut menjadi bagian dari cerita film tersebut (Danesi, 2010:134).

Film merupakan gambar bergerak, juga bisa disebut potret kehidupan masyarakat. Penyampaian pesannya dikemas menggunakan audio dan visual. Selain ditonton sebagai bentuk hiburan, film pun berfungsi sebagai sarana informatif, edukatif, dan persuasif.

Karakter film sebagai media massa mampu membentuk semacam visual publik konsensus. Hal ini disebabkan karena isi film selalu berurutan dengan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat dan selera publik. Film merangkum nilai yang ada dalam masyarakat.

Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, atau lainnya (UU RI No. 8 Tahun 1992 Pasal 1 No 1).

Film juga memiliki kelebihan dalam segi menjangkau sekian banyak orang dalam waktu singkat dan mampu memanipulasi masyarakat tanpa kehilangan kredibilitas. Khalayak perlu menyimak unsur-unsur ideologi dan propaganda yang terselubung dan tersirat dalam fenomena hubungan umum, suatu fenomena yang tampaknya tidak tergantung pada ada atau tidaknya kebebasan bermasyarakat. Fenomena semacam itu mungkin berakar dari keinginan untuk merefleksikan kondisi masyarakat atau mungkin berakar dari keinginan untuk manipulasi (McQuail, 1994:14).

Berdasarkan sifatnya, film dibedakan menjadi empat, yakni film cerita (*story film*), film berita (*news real*) film dokumenter (*documentary film*), dan film kartun (*cartoon film*). Realitas yang disajikan *film story* kemungkinan besar

adalah bukan realitas sebenarnya (fiktif belaka) atau dapat dikatakan film ini dibuat berdasarkan imajinasi manusia (Effendy, 2002:13).

Pengaruh film yang sangat besar biasanya akan berlangsung sampai waktu yang cukup lama. Pengaruhnya akan timbul tidak hanya di gedung bioskop saja, bahkan sampai pada aktivitas sehari-hari. Biasanya anak-anak remaja lebih mudah terpengaruh setelah menyaksikan sebuah film. Kemudian mereka juga sering menirukan gaya atau tingkah laku para bintang film (Effendy, 2002:208).

Kekerasan menurut Wignjosoebroto (1997) adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau sejumlah orang yang berposisi kuat (atau yang tengah merasa kuat) terhadap seseorang atau sejumlah orang yang lebih lemah (atau yang tengah dipandang berada dalam keadaan lebih lemah), berdasarkan kekuatan fisiknya yang superior, dengan kesenjangan untuk dapat ditimbulkannya rasa derita di pihak yang tengah menjadi objek kekerasan itu.

Dalam kekerasan terkandung unsur dominasi pihak lain dalam berbagai bentuk: fisik, verbal, moral, psikologis, atau melalui gambar. Penggunaan kekuatan, manipulasi, fitnah, pemberitaan yang tidak benar, pengkondisian yang merugikan, kata-kata yang memojokkan, dan penghinaan merupakan ungkapan nyata kekerasan. Logika kekerasan merupakan logika kematian karena bisa melukai tubuh, melukai secara psikologis, merugikan dan bisa juga menjadi ancaman terhadap integritas pribadi (S. Jehel, 2003:123 dalam buku Haryatmoko, 2010:127).

Kekerasan adalah salah satu gambar realitas yang berlaku di tengah masyarakat. Gambaran dari realitas ini terlihat jelas dalam film-film yang beredar.

Bisa dikatakan hampir semua film mengandung unsur kekerasan, bahkan film thriller sekalipun.

Pada 4 Oktober 2019 sebuah film *psychological thriller* asal Amerika Serikat yang berjudul “Joker” resmi ditayangkan di seluruh bioskop di Indonesia. Pada awal perilisannya, sempat menjadi perhatian di beberapa *platform* media sosial, karena dinilai dapat memicu berbagai emosi penonton, khususnya emosi negatif. Oleh karena itu, film ini dianggap menuai banyak kontroversi, baik dari adegan kekerasan yang dinilai terlalu vulgar, maupun keseluruhan isi cerita. Film yang disutradarai oleh Todd Phillips ini dibuat berdasarkan *origin story* dari karakter bernama sama yang diangkat dari DC Comic. Berbeda dengan karakter Joker yang dikenal sebagai *villain* di film Batman, kali ini Todd Phillips menyajikan Joker dari sisi yang lain.

Film Joker telah menjadi film berperingkat-R terlaris di *box office* di seluruh dunia mengalahkan Deadpool. Terhitung pada 2 Februari 2020, Joker telah meraup 335 juta dolar AS di Amerika Serikat dan Kanada, dan 736.7 juta dolar AS di wilayah lain, dengan total 1.072 miliar dolar AS di seluruh dunia. Film ini mendapat peringkat R terlaris sepanjang masa, serta film dengan peringkat R pertama yang melampaui nilai miliaran dolar. Tidak hanya itu, “Joker” juga berhasil memenangkan Golden Lion dan menjadi film terbaik di *Venice Film Festival* 2019. Dalam ajang penghargaan film dan serial televisi *Golden Globes Awards*, Joaquin Phoenix (Joker) memenangkan *Best Performance by an Actor in a Motion Picture – Drama* (aktor terbaik didapatkan oleh Joaquin Phoenix melalui perannya dalam film Joker), *Best Original Score* –

*Motion Picture* Hildur Guðnadóttir. Kemudian di ajang penghargaan bergengsi *Oscar* 2020, Joaquin Phoenix (*Joker*) mendapatkan penghargaan *Best Performance by an Actor In a Leading Role* dan Hildur Guðnadóttir memenangkan nomine *Best achievement in Music Written for Motion Pictures (Original Score)*.

Film berdurasi 2 jam 2 menit ini menampilkan setting tahun 1981, berkisah tentang kehidupan seorang yang bekerja sebagai badut, Arthur Fleck (Joaquin Phoenix), terobsesi menjadi *stand up comedian* di dunia yang gelap dan penuh kekacauan bernama Gotham. Potret Gotham digambarkan kota yang keras dengan ancaman kejahatan. Di film ini juga menampilkan potret kenyataan sosial dan kondisi kesehatan mental secara terang-terangan melalui Arthur Fleck yang mengidap pseudobulbar affect (PBA), sering kali ekspresi yang dikeluarkan berbeda dengan perasaan yang dialaminya. Setiap kali dalam kondisi sedih atau gugup, mereka akan tertawa sampai beberapa menit. Sampai-sampai Arthur Fleck harus membawa kartu bertuliskan deksripsi penyakit PBA agar orang di sekelilingnya mengerti keadaan tersebut. Ia juga mengidap skizofrenia, merasakan kesulitan untuk membedakan dunia nyata dan ilusi semata.

Sekalipun dalam beberapa adegan menunjukkan kekerasan, film “*Joker*” yang berlabelkan R (*restricted*) masih tayang di bioskop Indonesia dengan banyak penonton di bawah umur yang tanpa didampingi oleh orang dewasa. Hal ini bertolak belakang dengan Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1992 tentang perfilman dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2002 tentang penyiaran. Pada pasal 36 ayat 5b yaitu menonjolkan unsur kekerasan, cabul,

perjudian, penyalahgunaan narkotika, dan obat terlarang; dan pasal 40 mengenai pembatasan adegan seks, kekerasan, dan sadisme.

Dari data yang diperoleh melalui *website boxofficemojo.com*, pendapatan film *Joker* di seluruh dunia mencapai 1 miliar dolar. Sedangkan *Deadpool* (2016) memiliki pendapatan di seluruh dunia 782 juta dolar, *Suicide Squad* (2016) 746 juta dolar, *Deadpool 2* (2018) 786 juta dolar, dan *Birds of Prey* (2020) 201 juta dolar. Beberapa film tersebut cukup serupa dengan film *Joker*, yaitu mengangkat tema *anti-hero*. Tapi di sini penulis lebih memilih *Joker* dibandingkan dengan film-film *anti-hero* lainnya karena karakter *Joker* di sini sebuah *origin story* yang dibuat oleh Todd Phillips berbeda dengan karakter *Joker* yang menjadi *villain Batman* dan secara tidak langsung film *Joker* mengangkat isu *mental illness* di dalamnya dan lebih *relate* dengan keadaan khalayak.

Film “*Joker*” mendapat ulasan positif dan negatif dari khalayak. Joaquin Phoenix terbukti berhasil menyampaikan pesan melalui perannya sebagai *Joker* yang hingga pada akhirnya media sosial diramaikan dengan *self diagnose* oleh beberapa anak muda yang menyimpulkan diri sendiri bahwa ia tengah mengidap *mental illness* pasca menonton film “*Joker*” yang menurut mereka mengglorifikasi gangguan mental adalah sesuatu yang keren. Di sisi lain, banyak orang mulai peduli akan persoalan kesehatan mental dan orang yang mengidapnya.

Penelitian ini berusaha menggali bagaimana representasi kekerasan dalam film “*Joker*” karya Todd Phillips. Dengan menggunakan pendekatan teori semiotika diharapkan dapat lebih terperinci mengklasifikasikan berdasarkan tanda, kode, dan makna yang terkandung di dalamnya. Film tersebut menampilkan

sebuah cerita yang di dalamnya berisi sikap dari seorang yang berusaha untuk bertahan di tengah kenyataan hidup yang begitu jahat. Peneliti memilih film Joker di antara film-film anti-hero lainnya karena film ini lebih *relate* dengan kehidupan masyarakat saat ini.

Penelitian ini merujuk pada model semiotika John Fiske, yakni membuat sebuah model sistematis dalam menganalisis makna dari tanda-tanda melalui analisis semiotik. Tidak hanya mengetahui bagaimana isi pesan yang akan disampaikan, selain itu kita tahu bagaimana pesan dibuat, juga simbol-simbol yang digunakan untuk membawa pesan-pesan melalui film yang hendak disampaikan pada khalayak. Menurut John Fiske, semiotika adalah studi tentang petanda dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang bagaimana makna dibangun dalam “teks” media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat mengomunikasikan makna.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian singkat mengenai latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana representasi kekerasan fisik dalam film Joker (studi analisis semiotik dalam film Joker)?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah untuk mengetahui representasi kekerasan fisik dalam film “*Joker*” (studi analisis semiotik dalam film Joker)

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, antara lain:

Secara teoritis

1. Untuk mengetahui studi analisis semiotik representasi kekerasan fisik dalam film.

Secara praktis

1. Penelitian ini berguna untuk pembuat film supaya membuat film yang mengandung kekerasan harus ditonton oleh orang yang berusia 17 tahun ke atas.