

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Joker merupakan karakter fiksional yang diciptakan oleh Jerry Robinson, Bill Finger, dan Bob Kane pada tahun 1940 dan dimunculkan pertama kali di dalam komik Batman #1. Joker di dalam komik-komik dan film-filmnya digambarkan sebagai sosok badut yang menjadi musuh abadi dari Batman. Pernyataan tersebut diperkuat oleh [whitepaperconcept.com](http://whitepaperconcept.com), yang mengatakan bahwa Joker pertama kali diperkenalkan dalam komik Batman pada tahun 1940, di Amerika Serikat. Mulai saat itu tokoh ini mendapatkan kepopuleran secara pesat dari masa ke masa. Joker sendiri adalah gembong dari kejahatan yang sering terjadi di kota Gotham dengan penampilan yang menyerupai badut, dan dengan papir rias wajahnya menyeringai dengan senyum yang membunuh ([whitepaperconcept.com](http://whitepaperconcept.com))

Joker di dalam filmnya digambarkan sebagai sosok badut yang wajahnya dirias dengan cat, menggunakan wig atau rambut yang dicat, dan memakai kostum dengan ukuran yang besar. Kala itu Shakespeare menggunakan kata tersebut untuk mendeskripsikan karakter bodoh dalam beberapa dramanya. Sekarang ini sirkus-sirkus juga menggunakan badut, dengan wajah yang dicat, wig, dan baju kebesaran ([cnnindonesia.com](http://cnnindonesia.com)). Meskipun Joker digambarkan dalam sosok badut, namun dalam hal ini Joker tidak sama dengan badut pada umumnya dimana badut pada umumnya ditampilkan dengan sosok yang menghibur, lucu, serta dekat dengan anak-anak, dan jauh dari kekerasan, tapi dalam beberapa filmnya Joker ditampilkan dengan badut yang melakukan kekerasan.

Joker secara spesifik tidak memiliki kekuatan super hero, tetapi Joker menjadi salah satu musuh Batman yang paling berbahaya karena dalam melakukan kejahatannya Joker melakukannya dengan sangat cerdas sehingga Batman sebagai musuhnya tidak bisa menerka kejahatan apa yang akan dilakukan oleh Joker. Kekerasan dalam film Joker digambarkan dengan sangat sadis seperti contohnya di dalam salah satu film yang terdapat sosok Joker yaitu *The Dark Knight*. Joker

membunuh perawat hingga meledakan rumah sakit kemudian tersenyum dan tertawa bahagia. Di dalam aksinya, terkadang juga joker menyelipkan komedi-komedi atau humornya lewat tulisan atau *gesture-gesture* yang dilakukan. Namun komedi yang dihadirkan Joker tidak menghadirkan kebahagiaan atau tawa, tetapi cenderung berisi kata-kata satir dan *gesture-gesture* yang yang menyeramkan.

Tidak jauh berbeda dengan tampilan Joker pada film sebelumnya, sosok Joker dalam film *Joker* (2019), memiliki perbedaan dengan film-film terdahulunya seperti di *The Dark Knight* (2008), *Suicide Squad* (2016), *The Killing Joke* (2016), dan lain-lain. Sosok Joker di film *Joker* (2019) lebih menggambarkan latar belakang bagaimana seorang Arthur Fleck bisa menjadi seorang Joker, dan di dalam film tersebut Joker tidak sama sekali bertarung dengan Batman. Joker dalam film-film sebelumnya tidak digambarkan jelas memiliki *mental illness*, namun di film ini *mental illness* yang dialami joker sangat dihighlight seperti contohnya Arthur membawa sebuah kartu dimana kartu tersebut berisi penyakit yang di derita Arthur dan kartu tersebut di berikan kepada orang-orang disekitarnya. Selain penyakit yang dialami, sosok Joker di film ini digambarkan melakukan komedi seperti *standup comedy* berbeda dengan film-film yang lainnya yang langsung menggambarkan Joker sebagai sosok badut yang melakukan kekerasan.

*Joker* (2019) merupakan film yang diadaptasi dari film sebelumnya yaitu *Batman: The Killing Joke*. Meskipun begitu, film *Joker* tidak menggunakan sepenuhnya cerita dari film yang diadaptasinya, melainkan film *Joker* hanya menggunakan settingan plot atau alur dari film tersebut. Film *Joker* ini disutradarai oleh Todd Philips, ditulis oleh Todd Philips dan Scott Silver, diperankan oleh Joaquin Phoenix sebagai Arthur Fleck (Joker) yang adalah tokoh utama dari film tersebut (imdb.com). Dalam pemutaran pertamanya di AS, film *Joker* ini sudah membuat kontroversi yaitu penjagaan ketat dari pihak kepolisian dan larangan penggunaan topeng dan senjata mainan, termasuk kostum apapun, saat penayangan *Joker* karena dikhawatirkan terjadi kembali penembakan pada saat pemutaran perdana film *The Dark Knight* (cnnindonesia.com).

Film *Joker* ini bergenre *crime, drama, thriller*. Meskipun begitu film tersebut tidak terlalu banyak menonjolkan adegan kekerasan fisik melainkan bagaimana tragisnya hidup Arthur di sosialnya yang merasakan kurangnya cinta, kasih sayang, penerimaan, dan apresiasi dikarenakan Arthur mengidap mental illness atau gangguan kejiwaan. Film *Joker* ini mengisahkan tentang Arthur Fleck yang bekerja di perusahaan jasa hiburan badut bernama Ha-Ha's sebagai badut penghibur entah itu dipinggir jalan atau dipanggil kesebuah acara atau *event*. Di tengah kehidupan Arthur sebagai badut, Arthur harus menjalani kehidupannya yang penuh dengan bermacam masalah dan konflik, terlebih lagi Gotham (kota yang di tempati Arthur) juga sedang dalam keadaan yang tidak baik, seperti munculnya ancaman hama tikus dan sampah. Arthur yang tiap harinya harus bekerja sebagai badut, ia juga harus merawat ibunya dan menemui *psikolog* yang mengharuskannya meminum obat setiap hari karena gangguan kejiwaan yg dimiliki. Dalam perjalanan hidupnya, Arthur juga berambisi menjadi seorang komedian.

Dibeberapa kesempatan, Arthur turut tampil melakukan *stand up comedy* meski dirasa materi yang ia bawakan sama sekali tidak lucu, ia terus berusaha agar bisa menggapai impiannya sebagai komedian walaupun harus merasakan segala kesulitan dan masalah tiap harinya. Selain masalah-masalah yang harus ia hadapi, Arthur tetap konsisten untuk melakukan pekerjaan sembari terus merawat ibunya tanpa keluhan. Namun, hal tersebut berubah pesat seiring berjalanya waktu, terlebih disaat Arthur dihadapkan dengan realita yang rumit, bahwa ia adalah anak yang di adopsi. Di titik balik ini, Arthur mulai menjadi sosok yang tidak mau peduli lagi dengan apapun yang ada disekitarnya, dan menjadi sosok yang tidak ingin berpura-pura terhadap dirinya sendiri. Arthur mulai tidak meminum obatnya, dan kemudian membunuh banyak orang termasuk ibunya sendiri

*Joker* garapan Todd Philips ini memiliki plot dan perspektif yang berbeda dari beberapa film yang menggunakan karakter *Joker* seperti *The Dark Knight*, dan *Batman: The Killing Joke*. Todd Philips memberikan progress alur dan pembentukan karakter yang sangat baik, yang membuat khalayak atau penontonya mengerti bagaimana proses Arthur Fleck menjadi *Joker* yang gila dengan cara

yang tidak konvensional, dan tentunya membuat khalayak atau penontonya lebih bisa merasa karena kisah dalam film tersebut sangat *relate* dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu Joaquin Phoenix dalam memerankan peranya sebagai Arthur Fleck (*Joker*) sangat berhasil menciptakan suasana konflik yang tragis, dan ironis dengan kesehatan kejiwaan yang tidak stabil yang memungkinkan ketika penonton atau khalayak menonton film *Joker* tersebut akan bisa turut merasakan banyak perasaan yang di alami oleh Arthur Fleck.

Hal ini membuat peneliti tertarik untuk meneliti resepsi khalayak kepada sosok joker yang akan dimaknai oleh khalayak yang khalayaknya itu adalah khalayak aktif. Di mana khalayak itu akan memaknai atau meresepsi film *Joker* dengan berbeda-beda. Perbedaan tersebut meliputi, perbedaan pada tingkat Pendidikan, pengetahuan, dan pengalaman yang tentunya mempengaruhi pemaknaan pada tiap individu tersebut.

Gotham Citizen Club (GCC) adalah komunitas para pecinta DC *universe* antara lain meliputi film, *merch*, komik, dan apapun yang berbau soal DC universe. Peneliti memilih 5 informan dalam penelitian ini, karena kelima informan memiliki ketertarikan dan pengetahuan lebih soal sosok komedian badut yaitu joker. Peneliti ingin mengkaji bagaimana masing-masing analisis resepsi anggota Gotham Citizen Club terhadap sosok joker dalam film joker. Kelima anggota Gotham Citizen Club memiliki latar belakang Pendidikan, budaya yang berbeda-beda, mereka juga mempunyai peranan yang berbeda walaupun mereka sama-sama berada di dalam komunitas tersebut. Dengan perbedaan tersebut tentunya, setiap informan memiliki pemaknaan yang berbeda-beda terhadap sosok joker.

Adapun sekarang banyak sekali para sineas atau *film makers* yang menggunakan sosok badut dalam film-filmnya. Namun, sosok badut yang ditampilkan bukanlah sosok badut yang menyenangkan dan ramah, melainkan sebaliknya. Sosok badut tersebut ada yang digambarkan sebagai sosok horror bahkan adapula yang menggambarkannya dengan sosok yang sadis dan kejam, salah satu contohnya adalah film IT (2017). Dimana sosok badut digambarkan

menjadi sosok horror yang justru menteror dan menakuti anak-anak bahkan hingga melakukan kekerasan seperti membunuh.

Film sendiri merupakan salah satu media komunikasi massa. Dikatakan sebagai media komunikasi massa karena merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, dalam arti berjumlah banyak, tersebar di mana-mana, khalayaknya heterogen dan anonim dan menimbulkan efek tertentu (Vera, 2014: 91). Sehingga dari film-film tersebut sosok badut mulai berubah pandangannya di masyarakat, yang semula sosok badut dikenal sebagai sosok yang menyenangkan dan ramah, berubah menjadi sosok yg tidak menyenangkan, bahkan menakutkan. Selain *The Dark Knight* dan *IT*, film *Joker* juga menampilkan sosok komedian badut di dalamnya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis resepsi khalayak. Analisis resepsi khalayak adalah bagaimana ketika audiens atau khalayak memahami proses pembuatan makna yang dilakukan audiens ketika mengkonsumsi tayangan sinema atau program film seri di televisi dan digunakan untuk melihat dan memahami respon, penerimaan, sikap dan makna yang dibentuk oleh penonton (Ida, 2014: 161).

Ketika khalayak ingin memaknai pesan yang ada pada suatu program ataupun film, disana terdapat sebuah proses penerimaan pesan yang disebut dengan *encoding dan decoding*. Proses *encoding* diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan sumber untuk menerjemahkan pikiran dan idenya ke dalam suatu bentuk yang dapat diterima oleh indra pihak penerima (Morissan, 2013:18). *Encoding* dalam penelitian ini adalah pesan dan makna yang disampaikan pada film *Joker* karena dalam film tersebut memunculkan satu sosok komedian badut yaitu *Joker*.

Dalam penelitian ini juga, peneliti memetakan penelitian dengan wawancara mendalam terhadap anggota Gotham Citizen Club yang berlokasi di Jakarta. Peneliti akan memberikan langsung pertanyaan terhadap anggota Gotham Citizen Club karena rata-rata dari mereka pasti sudah menonton film *Joker*, dan

tentunya peneliti ingin mengetahui bagaimana pemaknaan anggota Gotham Citizen Club terhadap film *Joker* tersebut. Peneliti juga akan mengklasifikasi posisi pada tiap anggota Gotham Citizen Club apakah mereka berada di posisi hegemoni dominan, negosiasi, atau oposisi. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Resepsi Komunitas Gotham Citizen Club Mengenai Sosok Joker dalam film *Joker***”.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimanakah Resepsi Komunitas Gotham Citizen Club Mengenai Sosok Joker dalam Film *Joker* (2019)?”

## **1.3 Batasan Penelitian**

Penulis memfokuskan dan membatasi penelitian hanya pada analisis resepsi khalayak komunitas Gotham Citizen Club mengenai sosok Joker dalam film *Joker*

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui resepsi khalayak komunitas Gotham Citizen Club mengenai sosok Joker dalam film *Joker*

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian mencakup manfaat teoritis dan manfaat praktis dalam penelitian ini akan dijelaskan kedua manfaat tersebut, yaitu:

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi penelitian dan menambah pengetahuan dalam bidang Ilmu Komunikasi tentang penelitian analisis resepsi mengenai sosok Joker dalam film *Joker*.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan terhadap sosok komedian, khususnya badut, kepada pembuat film dalam dan menyadarkan para pembuat film bahwa penonton mereka adalah penonton aktif yang memaknai informasi yang diterima secara berbeda yang diharapkan oleh sutradara disetiap individunya.



## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dalam penulisan, maka disusun dengan sistematika sebagai berikut:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menguraikan landasan teoritis, landasan konsep, studi penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran

### **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menguraikan tentang paradigma penelitian, metode penelitian, bahan penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.

### **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan pembahasan tentang gambaran umum subjek/objek penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan.

### **BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang simpulan dan saran

