

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

---

**ANALISIS SEMIOTIKA NILAI AMORAL DALAM FILM  
JOKER**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)  
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Islam Riau**

**MUHAMMAD ALFARIFQI**

**NPM : 169110229  
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI  
KONSENTRASI : MEDIA MASSA**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU**

**2021**

**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

---

**PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI**

Nama : Muhammad Alfarifqi  
NPM : 169110229  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Hari/Tanggal : Rabu/28 April 2021  
Judul Penelitian : Analisis Semiotika Nilai Amoral Dalam Film Joker

Format sistematika dan pembahasan materi masing-masing bab dan sub-sub dalam Skripsi ini, telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode penelitian ilmiah. Oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk disidangkan dalam ujian komprehensif.

Pekanbaru, 01 April 2021

Menyetujui  
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Pembimbing

  
Eka Fitri Qurniawati, M.I.Kom

  
Cutra Aslinda, M.I.Kom



**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

---

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI**

Nama : Muhammad Alfarifqi  
NPM : 169110229  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)  
Hari/Tanggal Ujian Komprehensif : Rabu/28 April 2021  
Judul Skripsi : Analisis Semiotika Nilai Amoral Dalam Film Joker

Naskah ini secara keseluruhan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan metode penelitian ilmiah, oleh karena itu tim penguji ujian Komprehensif Fakultas Ilmu Komunikasi dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

Pekanbaru, 10 Juni 2021

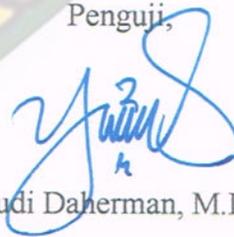
Tim Skripsi

Ketua,



Cutra Aslinda, M.I.Kom

Penguji,



Yudi Daherman, M.I.Kom

Mengetahui,  
Wakil Dekan I



Cutra Aslinda, M.I.Kom

Penguji,



Tessa Shsrini, B.Comm., M.Hrd



**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

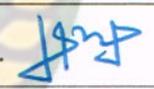
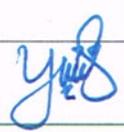
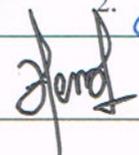
---

---

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI**

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Nomor : 0416 /UIR-Fikom/Kpts/2021 Tanggal 21 April 2021 maka dihadapan Tim Penguji pada hari ini **Rabu** Tanggal **28 April 2021 Jam : 09.00 – 10.00. WIB** bertempat di ruang **Seminar** Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa atas :

Nama : **Muhammad Alfarifqi**  
NPM : 169110229  
Bidang Konsentrasi : Media Massa  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu ( S.1)  
Judul Skripsi : “Analisis Semiotika Nilai Amoral Dalam Film Joker”  
Nilai Ujian : Angka : “74,33” ; Huruf: “B”  
Keputusan Hasil Ujian : Lulus / ~~Tidak Lulus~~ / ~~Ditunda~~  
Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Cutra Aslinda, M. I. Kom	Ketua	1. 
2.	Yudi Daherman, M. I. Kom	Penguji	2. 
3.	Tessa Shasrini, B. Comm, M. Hrd	Penguji	3. 

Pekanbaru, 28 April 2021  
An. Dekan



**Cutra Aslinda, M. I. Kom**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**ANALISIS SEMIOTIKA NILAI AMORAL DALAM FILM JOKER**

Yang Diajukan Oleh :  
Muhammad Alfarifqi  
169110229

Pada Tanggal:  
Rabu, 28 April 2021

Mengesahkan

An. Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi



Cutra Aslinda, M.I.Kom

Tim Penguji,

Tanda Tangan,

Cutra Aslinda, M.I.Kom

Yudi Daherman, M.I.Kom

Tessa Shasrini, B,Comm., M.Hrd

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Muhammad Alfarifqi  
Tempat/tanggal lahir : Bandung, 24 Agustus 1998  
NPM : 169110229  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Komunikasi  
Alamat/No. Tlp : Jl. Mutiara, Perumahan Sidomulyo, 082285644486  
Judul Skripsi : Analisis Semiotika Nilai Amoral Dalam Film Joker

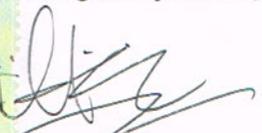
Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya (Skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik itu di Universitas Islam Riau maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain. Kecuali pengarah Tim Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis saya (Skripsi) di jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
5. Pernyataan ini sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dari apa yang saya nyatakan di atas (poin 1-3). Maka saya bersedia menerima sanksi pembatalan nilai Skripsi dan pencabutan gelar akademik kesarjanaan saya dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 01 April 2021



Yang menyatakan,

  
Muhammad Alfarifqi

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### BISMILLAHIRAHMANNIRROHIM

**Dengan menyebut nama Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang maha pengasih lagi maha penyayang.**

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah, ku persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang aku sayangi terutama buat kedua orang tua ku

”Ayahanda saya Akian Girsang dan Ibunda saya Suriyani”

Terimakasih atas doa serta dukungannya yang terus menerus kalian lakukan dengan seluruh upaya tenaga pikiran ayah dan ibuku. Semoga apa yang kalian lakukan ini menjadi amal jariyah kelak untuk tabungan akhirat kalian atas jerih payahmu untuk anakmu ini.

Serta terima kasih kepada Adik-adikku yang selalu memberi semangat dan membantu hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga adik-adikku selalu dipermudah oleh Allah SWT dalam menghadapi segala urusannya.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang terkait, dan semoga karya ini dapat membuat ibu dan bapak saya bangga, serta kedepannya dapat membuahkan hasil yang manis dan mampu mengaplikasikan

ilmu yang telah didapat di dunia kerja Amin Ya Robbal Alamin.

## MOTTO

“Barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah memudahkannya kejalan menuju surga.”

(HR. Turmudzi)

“Tiada hal yang sia-sia dalam belajar, karena ilmu itu pasti akan sangat bermanfaat dimanapun dan kapanpun.”

(Penulis)

“Jika kita sama dengan yang lain, maka kita tidak akan menjadi apa-apa. Jadilah orang yang produktif, yang bisa bermanfaat bagi orang lain dan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat.”

(Penulis)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa telah memberikan rahmat dan karunianNya, baik itu kesehatan jasmani dan juga kesahatan rohani kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan sesuai dengan waktu yang yang direncanakan. Akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “**Analisis Semiotika Nilai Amoral Dalam Film Joker**”.

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti mendapatkan banyak bimbingan, arahan, motivasi, serta dukungan dan doa dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak berikut:

1. DR. Abdul Aziz S.Sos.,M,Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
2. Cutra Aslinda, M.I.Kom selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
3. Eka Qurniawati, M.I.Kom selaku ketua program studi Fakultas Ilmu Komunikasi.
4. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang dalam hal ini peneliti tidak dapat menyebutkan satu persatu, yang telah membimbing, memberikan motivasi dan juga memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti.
5. Seluruh Pegawai Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau atas kerja sama dan bantuan pelayanan serta penggunaan fasilitas perkuliahan.

6. Kepada keluarga terutama orang tua saya bapak dan ibu saya serta seluruh keluarga saya yang mendukung baik secara moril maupun materil dan senantiasa mendoakan.
7. Untuk seluruh teman-teman seperjuangan angkatan 2016 Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

Penelitian berusaha semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini. Namun demikian, peneliti menyadari bahwa skripsi ini yang di buat oleh peneliti masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu peneliti sangat mengharapkan kritikan dan saran dari pembaca yang berguna untuk perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Selanjutnya semoga skripsi ini dapat digunakan dengan sebaik-baiknya dan memberikan manfaat bagi yang membaca. Atas perhatiannya peneliti ucapkan terima kasih.

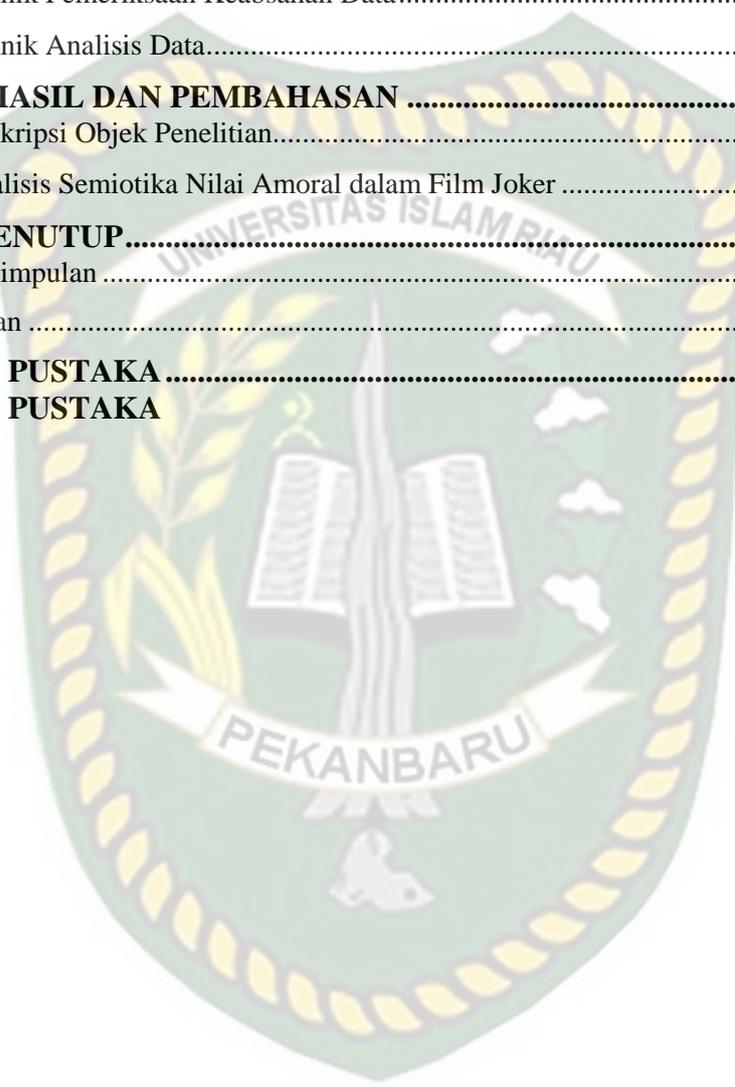
Pekanbaru, 02 April 2021

MUHAMMAD ALFARIFQI

## Daftar Isi

Cover	
Persetujuan Tim Pembimbing Skripsi	
Persetujuann Tim Penguji Skripsi	
Berita Acara Ujian Komprehensif	
Lembar Pengesahan	
Surat Pernyataan	
Halaman Persembahan.....	iv
Motto .....	v
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
Daftar Isi .....	v
Daftar Gambar .....	vii
Daftar Tabel.....	viii
Abstrak.....	ix
<i>Abstract</i> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah Penelitian.....	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian .....	8
C. Fokus Penelitian.....	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
A. Kajian Literatur .....	10
1. Pengertian Media massa.....	10
2. Film dan sejarahnya .....	13
3. Film sebagai penyampai pesan .....	14
4. Jenis-jenis film .....	14
5. Unsur-unsur film.....	20
6. Makna denotasi dan konotasi dalam film .....	22
7. Nilai amoral dalam sebuah film .....	23
8. Konsep semiotika Ferdinand De Saussure .....	27
9. Analisis semiotika Ferdinand De Saussure .....	30
B. Definisi Operasional .....	39
C. Penelitian Terdahulu .....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
A. Pendekatan Penelitian .....	43
B. Subjek dan Objek Penelitian .....	44

C. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	44
D. Sumber Data.....	45
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	47
G. Teknik Analisis Data.....	47
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
A. Deskripsi Objek Penelitian.....	49
B. Analisis Semiotika Nilai Amoral dalam Film Joker .....	56
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>80</b>
A. Kesimpulan .....	80
B. Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	



## Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Keterkaitan tanda menurut *Saussure* ..... 37

Gambar 4. 1 Cover film Joker Sumber: <https://www.idntimes.com> ..... 49



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## Daftar Tabel

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	40
Tabel 3. 1 Rencana Waktu Penelitian .....	45
Tabel 4. 1 Tokoh utama dan pendukung pada film Joker .....	522
Tabel 4. 2 Scene perundungan pada Arthur .....	623
Tabel 4. 3 Scene penghinaan yang dilakukan oleh Murray Franklin.....	644
Tabel 4. 4 Scene pelecehan pada wanita di kereta .....	677
Tabel 4. 5 Scene Arthur mencium Sophie Dumond .....	69
Tabel 4. 6 Scene Arthur mencium pengisi acara Murray Franklin .....	700
Tabel 4. 7 Scene pembunuhan oleh Arthur terhadap 3 pegawai kantor.....	722
Tabel 4. 8 Scene pembunuhan oleh Arthur terhadap Rendall.....	743
Tabel 4. 9 Scene pembunuhan oleh Arthur terhadap Murray Franklin.....	754

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## Abstrak

### Analisis Semiotika Nilai Amoral Dalam Film Joker

Muhammad Alfarifqi

169110229

Film merupakan suatu media hiburan untuk memenuhi kebutuhan rohani seorang individu agar dapat membantu individu tersebut merasa gembira dan tidak tertekan pada tuntutan kehidupan. Melalui film, prinsip dan nilai estetika, teori, dan moral dapat ditampilkan secara utuh dengan cara yang memikat dan mudah untuk dipahami oleh masyarakat. Meskipun demikian, masih banyak film yang justru menampilkan adegan-adegan yang tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat seperti halnya film Joker. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai amoral yang terkandung dalam film Joker. Peneliti menggunakan pendekatan analisis semiotika Ferdinand de Saussure untuk menganalisis penanda serta petanda yang ditampilkan dalam setiap adegan dalam film Joker agar dapat menarik kesimpulan mengenai nilai amoral yang ditampilkan dalam film tersebut. Berdasarkan analisa yang dilakukan oleh peneliti pada setiap adegan dalam film ini, peneliti menemukan enam jenis perilaku amoral seperti perundungan (*bullying*), pelecehan secara verbal, pengeroyokan, pembunuhan, pornografi dalam bentuk ciuman (*kissing*), serta adegan kerusuhan yang terjadi di kota Gotham. Melihat perkembangan film saat ini, diharapkan kepada masyarakat untuk lebih bijak dalam memilih film yang akan ditonton bersama keluarga, terutama anak-anak agar perilaku amoral yang ditampilkan dalam sebuah film tidak dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak dimasa yang akan datang.

**Kata Kunci:** Nilai Amoral, Film, Semiotika Ferdinand de Saussure

**Abstract**

***Semiotic Analysis Of Immoral Values In The Joker Film***

Muhammad Alfarifqi

169110229

*Film is an entertainment media used to filling an individual's spiritual need in order to help them to feel good and not depressed about the demands of life. Through films, the principles and values of aesthetics, theories, and morals can be presented in their entirety in a way that is attractive and easy for the public to understand. Even so, there are still many films that show scenes that are not in accordance with the norms prevailing in society such as the Joker film. For this reason, this study aims to determine the amoral value contained in the Joker film. The researcher used Ferdinand de Saussure's semiotic analysis approach to analyze the markers and markers displayed in each scene in the Joker film in order to draw conclusions about the amoral value displayed in the film. Based on the analysis conducted by researchers on each scene in this film, researchers found six types of amoral behavior such as bullying, verbal abuse, beatings, murder, pornography in the form of kisses (kissing), and scenes of riots that took place in the city of Gotham. Looking at the current development of films, it is hoped that the public will be wiser in choosing films to watch with their families, especially children, so that immoral behavior that is shown in a film is not used as a learning medium for children in the future.*

**Keywords:** *Amoral Value, Film, Semiotic Analysis by Ferdinand de Saussure*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Lajunya perkembangan zaman dan perputaran ekonomi pada saat ini menuntut manusia untuk bekerja dan berpikir mengikuti perkembangan tersebut. Tujuan utama setiap orang untuk bekerja dan berpikir adalah untuk memenuhi kebutuhannya. Kebutuhan yang harus dipenuhi tidak hanya kebutuhan jasmani seperti makanan, minuman, pakaian, hidup sehat, dan lain-lain, namun seseorang juga membutuhkan kebutuhan rohani seperti agama, pendidikan, rekreasi, hiburan, dan lain-lain.

Sebagai bagian dari kebutuhan rohani, hiburan sangat dibutuhkan oleh seorang manusia untuk membantunya bergembira dan tidak terlalu tertekan dengan tuntutan kehidupan. Hiburan dapat diperoleh melalui berbagai cara dan salah satunya adalah dengan cara menonton film. Menurut Danesi (2012) film dapat diartikan sebagai suatu teks yang terdiri dari serangkaian imajinasi dan petanda. Dalam tingkatan imajinasi, film merupakan suatu karya yang merepresentasikan aktivitas dalam kehidupan nyata, sedangkan dalam tingkatan petanda, film merupakan suatu topik sentral dalam pembahasan semiotika karena genre dari suatu film merupakan suatu sistem signifikasi yang mendapat respon dari penontonnya untuk menghibur diri, mencari ilham, dan menambah wawasan.

Semiotika merupakan suatu pembahasan yang melibatkan atau berkaitan dengan komunikasi dan transfer informasi dari suatu media tertentu, salah satunya salah satunya adalah film (Sobur, 2013). Moriarty dalam Adam (2012) menyatakan bahwa pendekatan semiotika merupakan pendekatan filosofis yang berupaya menafsirkan pesan visual dalam hal tanda dan pola simbolisme. Dengan menggunakan analisa semiotika, seseorang dapat menggali lebih dalam maksud yang terkandung didalam film, sehingga film tidak hanya sebatas media untuk menghibur diri namun film juga dapat dijadikan media pembelajaran. Pelajaran yang dapat diambil dari suatu film terkadang tidak secara jelas dituliskan (tersurat) dalam dialog atau adegan film, namun pelajaran atau nilai moral maupun amoral terkadang disampaikan secara tersirat oleh sutradara untuk penontonnya.

Berkaitan dengan nilai amoral suatu film, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang film Joker yang disutradarai oleh Todd Philips yang pertama kali rilis pada tanggal 2 Oktober 2019. Joker merupakan adaptasi komik yang diproduksi oleh DC Comic yang dinaungi oleh Warner Bros. Film ini mengangkat tema tentang psikologi dan bagaimana seseorang yang penyayang berubah menjadi psikopat yang mampu membunuh tanpa belas kasihan. Dalam majalah Forbes, film ini disebut sebagai salah satu film terbaik ditahun 2019 dengan pencapaian keuntungan lebih dari \$1 miliar dalam kurun waktu satu bulan penayangannya.

Pencapaian film Joker tidak hanya berhenti pada jumlah keuntungan yang dikumpulkan selama penayangannya, namun film ini berhasil masuk dalam 11 nominasi Oscar yang digelar pada tanggal 13 Januari 2020 dan menjadi film dengan nominasi terbanyak dalam penghargaan ini. Nominasi Joker dalam Oscar 2020 antara lain *actor in leading role, cinematography, costume design, directing, film editing, makeup and hairstyling, music (original score), best picture, sound editing, sound mixing*, dan *writing (adapted screenplay)*. Dengan seluruh nominasi tersebut, Joker berhasil memenangkan dua nominasi yaitu *music (original score)* yang diberikan kepada Hildur Guðnadóttir dan penghargaan *actor in leading role* yang diberikan kepada aktor utama yaitu Joaquin Phoenix.

Meskipun film Joker mendapatkan pengakuan dunia sebagai salah satu film terbaik pada tahun 2019, namun film ini juga tidak terlepas dari kritik. Terdapat suatu kontroversi terhadap penayangan film ini karena secara garis besar film ini bercerita tentang suatu kelainan psikologis yang jika tidak ditangani dengan baik maka akan menjadi boomerang bagi penderita maupun orang-orang di sekitarnya. Penyakit psikologis yang diangkat dalam film ini adalah psikopat (Rose: 2019). Psikopat itu sendiri merupakan suatu gejala psikologis dimana penderitanya tidak akan merasakan penyesalan ketika ia melakukan suatu kejahatan, bahkan penderitanya cenderung merasa bahagia jika ia menyaksikan orang lain di siksa atau dibunuh. Sisi gelap dari alur film Joker inilah yang diangkat oleh sang sutradara, sehingga dikhawatirkan film ini akan memberikan efek yang buruk bagi masyarakat terlepas dari prestasi film tersebut.

Film Joker bercerita tentang seorang pria bernama Arthur Fleck yang mengidap *pseudobulbar affect* yaitu suatu sindrom yang membuat penderitanya tidak bisa mengontrol tawanya dan ini selalu muncul pada saat penderitanya merasa tertekan. Arthur tinggal di kota Gotham yang kacau bersama ibunya Penny Fleck. Ditengah kekacauan kota dan usahanya merawat ibunya, Arthur bekerja sebagai seorang badut yang bercita-cita untuk menjadi *stand up* komedian dan sangat mengidolakan Murray Franklin.

Awal perjalanan Arthur menjadi seorang pembunuh dimulai pada saat ia membunuh tiga orang pria di kereta yang justru membuatnya merasa nyaman dan menemukan “obat” yang ia butuhkan. Sejak saat itu berbagai tekanan kembali dirasakan oleh Arthur seperti menemukan surat ibunya yang menyatakan bahwa Thomas Wyne adalah ayahnya, di interogasi sebagai tersangka pembunuhan di kereta, melihat tayangan *stand up*-nya yang ditertawakan oleh Murray Franklin, hingga menemukan fakta bahwa ia adalah anak yang diadopsi ibunya dan menerima siksaan secara dari ibunya hingga melukai kepalanya yang kemungkinan menjadi penyebab penyakitnya. Karena kemarahannya, Arthur akhirnya membunuh ibunya.

Arthur kemudian diundang oleh Murray Franklin untuk acaranya karena videonya yang ditampilkan di acara tersebut. Arthur bahkan berlatih untuk acara Murray dan pada saat yang bersamaan, dua temannya Rendall dan Gary datang mengunjunginya untuk berbelasungkawa dan menanyakan tentang pembunuhan di kereta. Pada saat itu Arthur kembali melakukan pembunuhan yang kali ini

dilakukannya pada Rendall, temannya yang memberikan pistol dan melepaskan Gary karea Gary memperlakukannya dengan baik.

Puncak karir Arthur sebagai pembunuh adalah pada saat ia menghadiri acara Murray Franklin. Pada acara itu Arthur meminta Murray untuk memperkenalkannya sebagai Joker dan membunuh Murray ditengah acara. Sebelumnya ia menyampaikan keresahannya karena terus tertekan, kekesalannya pada penguasa, dan kemiskinan di Gotham. Karena pembunuhan yang dilakukannya, Arthur ditangkap oleh polisi namun ia dibela oleh seluruh rakyat Gotham karena ia dinilai telah menyuarakan suara rakyat dan bicara apa adanya. Arthur juga mampu menginspirasi orang lain untuk membunuh Thomas Wyne dan istrinya. Film diakhiri dengan konsultasi Arthur dalam suatu ruangan putih dan kemudian berjalan keluar dengan tapak kaki yang berdarah.

Nilai amoral dalam suatu film atau suatu cerita fiksi dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran secara tidak langsung bagi masyarakat. Melalui cerita, masyarakat dapat mengambil nilai-nilai mengenai kehidupan dan dapat melihat realita kehidupan melalui suatu karya sastra terutama film. Menurut Haerudin (2010), moral memiliki hubungan yang erat dengan etik dan moral merupakan peraturan yang penting untuk ditegakkan dalam kehidupan bermasyarakat untuk dijadikan sebagai rambu-rambu dalam aktivitas masyarakat serta pelindung bagi masyarakat itu sendiri. Gardner yang dikutip oleh Haerudin (2010) menyebutkan bahwa nilai karakter dalam suatu cerita fiksi berlandaskan pada nilai-nilai kebaikan dan perjuangannya melawan ketidakadilan, kesalahan, dan kejahatan

secara tegas yang bertujuan untuk mematangkan kemampuan berpikir pembacanya.

Dalam suatu film terkadang tidak hanya menampilkan nilai moral atau nilai-nilai positif, namun ada juga film yang menampilkan nilai yang memiliki unsur negatif atau dikenal juga dengan nilai amoral. Istilah amoral dapat diartikan sebagai perilaku yang tidak mempunyai relevansi etis dan tidak berkaitan dengan masalah moral atau bebas moral. Sehingga, nilai amoral dapat diartikan sebagai tindakan yang menunjukkan ketidakpedulian dan tidak mematuhi aturan moral atau kode masyarakat (Afra, 2013:13). Contoh yang nilai amoral yang ada dalam masyarakat adalah menyakiti orang lain bahkan menghilangkan nyawa orang lain. Perilaku ini tidak bisa diterima karena sangat bertentangan dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat.

Nilai amoral dalam film dapat muncul melalui dialog atau narasi cerita dan karakter individu yang kompleks. Menurut Days dalam Haerudin (2010) dialog dalam suatu cerita fiksi dapat menggambarkan struktur moral kehidupan seseorang dan karakter individu yang kompleks dapat menjelaskan perkembangan moral tersebut dalam kehidupannya. Untuk menganalisis nilai amoral dalam film ini, maka penulis akan menggunakan pendekatan semiotika dengan menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure.

Terdapat beberapa adegan yang menggambarkan nilai amoral yang disajikan dalam film joker. Nilai-nilai amoral tersebut seperti perundungan (*bullying*), pelecehan melalui ucapan (*verbal*), pengeroyokan, pembunuhan,

konflik atau kerusuhan serta pornografi mencium seorang wanita di depan publik. Perilaku tersebut dilakukan oleh beberapa orang tokoh dalam film tersebut, termasuk oleh tokoh utamanya sendiri dan ditampilkan dengan jelas di setiap adegannya.

Analisis semiotika Ferdinand de Saussure ini merupakan analisis yang berkaitan dengan tanda. Tanda yang dimaksud dapat berupa kata, gerak, isyarat, lampu lalu lintas, dan sebagainya. Dalam suatu film, tanda yang dimaksud dapat berupa struktur film, bangunan, nyanyian burung, dan lain-lain yang berhubungan dengan tujuan analisis tersebut. Dalam melakukan analisis semiotika, setiap tanda disusun oleh dua bagian yaitu *signifier* atau penanda dan *signified* atau petanda. Penanda merupakan aspek material bahasa (dialog yang dikatakan atau didengar, dan apa yang ditulis atau dibaca), sementara petanda adalah aspek mental dari bahasa itu sendiri (Sobur: 2013).

Penulis akan menggunakan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure untuk menganalisis film Joker. Pendekatan semiotika Saussure ini dipilih dengan alasan bahwa pada dasarnya satu kata atau kejadian dapat memberikan makna yang berbeda bagi masyarakat dalam budaya yang berbeda, sehingga masyarakat dapat memberikan makna sebuah tanda. Hal inilah yang menjadi konsep pada pendekatan semiotika Saussure, yaitu pembagian penanda menjadi petanda. Karenanya, dengan pendekatan ini, peneliti dapat memberikan gambaran secara rinci dengan memberikan petanda pada perilaku amoral yang ditunjukkan pada film Joker. Fokus dalam penelitian ini adalah nilai amoral yang terkandung didalam film Joker dengan menganalisis tanda seperti gerak, kata,

isyarat, dan sebagainya yang terdapat didalam film ini. Sehingga akan didapatkan kesimpulan mengenai nilai amoral yang terdapat didalam film Joker yang seharusnya tidak layak dijadikan sebagai contoh untuk masyarakat.

Secara keseluruhan film Joker bercerita tentang bagaimana seorang kriminal yang telah melakukan banyak pembunuhan, namun diterima oleh masyarakat bahkan didukung oleh masyarakat. Jika dilihat berdasarkan alur cerita, film ini tidak suatu kebaikan yang harus ditiru oleh penonton. Karenanya, penulis tertarik untuk membahas tentang nilai amoral yang terkandung dalam film Joker sebagai tema penelitian ini.

### **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang terkandung dalam penelitian ini adalah:

1. Film Joker merupakan suatu film yang bertema psikologi, sehingga bisa membawa penontonnya terbawa dalam karakter utamanya di film Joker yang cenderung psikopat.
2. Terdapat beberapa adegan yang mengandung nilai amoral didalam film Joker.

### **C. Fokus Penelitian**

Dari beberapa masalah yang sudah ada di dalam identifikasi masalah di atas, maka peneliti memfokuskan permasalahan pada nilai amoral yang terkandung dalam film Joker.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang diteliti adalah bagaimana analisis semiotika nilai amoral dalam film Joker.

#### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### 1. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai amoral yang terkandung dalam film Joker.

##### 2. Manfaat penelitian

###### a. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis terhadap makna dibalik suatu film, khususnya kajian semiotika tentang nilai amoral yang terkandung dalam sebuah film.

###### b. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam studi film dan dapat dijadikan sebagai bahan diskusi tentang film yang membahas tentang karakter antagonis dalam suatu film.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Literatur

##### 1. Pengertian Media massa

Media massa dapat diartikan sebagai alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan maupun informasi secara serempak dan cepat pada masyarakat. Menurut Nurudin (2017) media massa merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan sangat cepat hingga waktu yang tidak terbatas. Karenanya media massa dapat dinyatakan sebagai alat penyebaran informasi yang tidak memiliki batas ruang dan waktu.

Media massa memiliki beberapa fungsi seperti memberikan informasi, sebagai pendidik dan sebagai penghibur. Selain itu, media massa juga dapat dijadikan sebagai alat untuk mengintegrasikan kebudayaan suatu negara serta mensosialisasikan suatu hal tertentu pada masyarakat. Hingga saat ini, media massa menjadi suatu hal yang sangat dekat dengan masyarakat, karena anak-anak, remaja, hingga orang dewasa banyak yang menghabiskan waktunya untuk menonton televisi, mendengarkan radio, menonton di bioskop, membaca majalah, koran, maupun komik, dan lain-lain. Sehingga, secara tidak langsung media massa dapat mempengaruhi kehidupan seseorang. Pengaruh yang dapat ditimbulkan oleh media massa antara lain:

- a. Pengaruh sosialisasi, yaitu pengaruh yang berkaitan dengan pembelajaran mengenai perangai, sikap, dan nilai-nilai dasar masyarakat, serta memberikan contoh mengenai tingkah laku dalam berbagai bidang kehidupan.
- b. Pengaruh jangka pendek, yaitu pengaruh yang tidak bertahan lama pada suatu individu, seperti pengaruh dalam membeli dan menggunakan suatu merek pakaian.
- c. Pengaruh memberikan pendidikan dalam pengertian yang lebih formal, yaitu memberikan informasi mengenai suatu pokok pembahasan tertentu atau menyajikan pengajaran dalam suatu bidang studi tertentu.

Menurut Nurudin (2017), salah satu bagian dari media massa adalah film yang dibagi dalam tiga jenis, yaitu: layar lebar, televisi, dan internet.

- a. Layar lebar

Layar lebar atau bioskop adalah tempat yang dikhususkan untuk menampilkan film-film untuk ditonton secara bersama-sama. Meskipun pada saat ini perkembangan teknologi terus meningkat sehingga sebagian orang memilih untuk menonton film yang disukainya dirumah daripada di bioskop, namun hal ini tidak sepenuhnya mengancam industri layar lebar. Penyebabnya adalah karena sebagian lainnya dari penikmat film masih tetap memilih untuk mengunjungi bioskop. Selain itu, studio telah memilah dan menggolongkan pengembangan terbarunya untuk mendukung bioskop dengan cara menjual hak broadcast mereka dan mengemas ulang versi yang berbeda dari film yang sama kedalam bentuk DVD.

## b. Televisi

Televisi pertama kali digunakan di rumah pada tahun 90-an. DVD dari film yang diproduksi oleh studio dapat ditonton di televisi hingga beberapa kali sehingga dapat mendorong angka penjualan DVD film tersebut. Dalam penjualannya dan penayangannya, DVD mengizinkan studio untuk mengiklankan produk-produk lain lebih baik dari penggunaan videotapes.

## c. Internet

Kemunculan internet membuat pemutar DVD dan televisi tidak lagi menjadi satu-satunya alat yang dapat digunakan untuk menikmati film di rumah. Dengan menggunakan internet, orang-orang dapat mengakses trailer dan film yang lengkap dengan mudah. Pada akhirnya, internet berperan penting dalam promosi film yang dibuat karena dapat menjangkau banyak kalangan dan sangat mudah diakses oleh siapa saja dan dimana saja.

Selain menawarkan kemudahan dalam akses informasi terutama mengenai film, internet juga dapat menjadi ancaman bagi produsen film. Ancaman terbesarnya adalah pembajakan film. Untuk mengatasi ancaman tersebut, perusahaan-perusahaan film kemudian meningkatkan penghalang teknologi melawan duplikasi dan menetapkan tindakan legal hukum dari pembuatan film secara ilegal dan perusahaan film juga menawarkan konten digital yang menyediakan akses untuk menonton film secara legal kepada masyarakat.

## 2. Film dan sejarahnya

Dalam kamus besar bahasa Indonesia diartikan sebagai selaput tipis dari seluloid untuk tempat gambar yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau sebagai tempat gambar positif (yang akan tayangkan di bioskop). Sedangkan berdasarkan UU Nomor 33 Tahun 2009 pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa film merupakan seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Berdasarkan dua pengertian dari film tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa film dapat diartikan sebagai suatu media hiburan dalam bentuk gambar dengan atau tanpa suara yang dimanfaatkan sebagai pertunjukan.

Sobur dalam Oktavianus (2015:3) menyebutkan bahwa film merupakan suatu bentuk dari komunikasi massa elektronik yang ditampilkan dalam bentuk audio visual yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi, citra, dan kombinasinya. Film dapat dijadikan sebagai sarana yang digunakan untuk menyebarkan hiburan, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak, dan sajian lainnya kepada masyarakat umum. Selain sebagai sarana hiburan, film juga dapat dijadikan sebagai sarana penerangan dan pendidikan. Meskipun demikian, film juga dapat memberikan dampak tertentu pada penontonnya seperti dampak psikologis dan sosial.

Film merupakan hasil dari pengembangan prinsip-prinsip pada fotografi dan proyektor yang dimulai dari pada tahun 1906. Periode yang paling penting dalam sejarah perfilman terutama di Amerika Serikat terjadi pada tahun 1916.

Pada dekade ini tercipta beberapa film dan lahir pula bintang film serta pusat perfilman dunia yang dikenal sebagai *Hollywood*. Periode ini juga dikenal sebagai *the age of Griffith* karena beberapa film yang dibuat oleh David Wark Griffith dijadikan sebagai media yang dinamis. Beberapa film tersebut antara lain seperti *The Adventures of Dolly* (1908), *The Birth of a Nation* (1915), dan *Intolerance* (1916). Dalam film-film tersebut Griffith mempelopori gaya untuk berakting yang lebih natural, organisasi cerita yang lebih baik, unik, dan dengan gerakan kamera yang dinamis dalam setiap pengambilan gambar, sudut pengambilan gambar yang lebih dipertimbangkan dan menggunakan teknik editing yang lebih baik (Ismayani: 2017).

### **3. Film sebagai penyampai pesan**

Film, selain merupakan media hiburan, ia memiliki kekuatan untuk membujuk atau persuasi. McQuail dalam Oktavianus (2015:6) menyebutkan bahwa pesan yang terkandung dalam film timbul dari keinginan untuk merefleksikan kondisi masyarakat dan bahkan bersumber dari keinginan untuk memanipulasi. Pentingnya pemanfaatan film dalam pendidikan didasari oleh pertimbangan bahwa film memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dengan caranya yang unik. Salah satu cara penyampaian pesan dalam film adalah dengan mengangkat tema atau fenomena yang terjadi di tengah Masyarakat.

### **4. Jenis-jenis film**

Secara umum film dibagi berdasarkan media penayangannya, yaitu film layar lebar dan layar kaca. Kemudian, film juga dapat dibagi berdasarkan jenisnya, yaitu film fiksi dan non-fiksi. Film jenis non-fiksi ini kemudian dapat

dibagi lagi menjadi film dokumenter, film dokumentasi, dan film untuk tujuan ilmiah. Sementara itu, untuk film non-fiksi itu sendiri dibagi menjadi dua, yaitu eksperimental dan genre (Kristanto dalam Oktavianus, 2015:3).

Perkembangan teknologi pada saat ini juga berdampak pada perkembangan genre film. Pratista dalam Oktavianus (2015:4) menyebutkan bahwa genre film dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu genre primer dan genre sekunder. Genre primer adalah genre pokok film yang telah ada dan populer sejak awal perkembangan sinema, yaitu pada era 1900-an hingga 1930-an. Film yang termasuk pada genre ini adalah aksi, drama, epik sejarah, fantasi, horor, komedi, kriminal dan gengster, musikal, petualangan, dan perang. Sementara itu, genre sekunder adalah pengembangan atau turunan dari genre primer, seperti film bencana, biografi, dan film-film yang digunakan untuk studi ilmiah.

a. Aksi

Film dengan genre aksi merupakan film yang berhubungan dengan adegan — adegan yang memacu adrenalin, menegangkan, berbahaya, dan memiliki tempo cerita yang cepat dalam ceritanya. Sebagian besar adegan dalam film aksi akan berpacu dengan waktu, tembak menembak, perkelahian, balapan, ledakan, kejar-kejaran, serta aksi fisik menegangkan lainnya. Genre ini merupakan genre yang paling adaptif dengan genre lainnya karena dapat dikombinasikan dengan semua genre seperti petualangan, thriller, kriminal, fiksi ilmiah, drama, komedi, perang, fantasi, dan bencana. Pembuatan film dengan genre ini memiliki sangat beresiko dan membutuhkan biaya produksi yang besar karena umumnya akan

menggunakan aktor atau aktris yang sudah terkenal, serta menuntut pemainnya untuk melakukan adegan yang berbahaya.

#### b. Drama

Film dengan genre drama merupakan film dengan keterkaitan dengan setting, tema cerita, karakter, serta suasana yang membingkai kehidupan nyata. Umumnya konflik dalam film yang bergenre drama dibentuk oleh lingkungan, diri sendiri, maupun alam, yang biasanya dapat membangkitkan emosi, dramatik, serta mampu membuat penonton menangis dan ikut merasakan emosi yang ditampilkan pada saat menonton film tersebut.

#### c. Epik dan Sejarah

Epik sejarah merupakan film yang mengangkat tema periode masa silam (sejarah) dengan latar kerajaan, peristiwa, atau tokoh besar yang menjadi mitos, legenda atau kisah biblikal. Epik sejarah berskala besar (kolosal) biasanya ditampilkan dengan mewah dan megah, serta melibatkan ratusan hingga ribuan figuran, menggunakan kostum dan aksesoris yang unik, serta atribut perang seperti pedang, tameng, tombak, helm, kereta kuda, panah, dan sebagainya. Genre ini juga banyak menyajikan aksi tempur dengan skala besar yang berlangsung lama dengan tokoh utama yang heroik, gagah, berani, dan disegani lawannya.

#### d. Horor

Horor adalah suatu genre film yang dibuat untuk dapat membangkitkan rasa takut, memberikan kejutan, serta teror yang dapat membekas di hati penontonnya. Umumnya, film horor memiliki plot yang sederhana seperti bercerita tentang usaha seseorang untuk melawan kekuatan jahat yang berhubungan dengan

dimensi supranatural atau sisi gelap manusia. Film horor biasanya menggunakan karakter antagonis dengan wujud fisik menakutkan, baik itu manusia, makhluk gaib, monster, hingga makhluk asing. Selain menonjolkan sosok tokoh antagonisnya, ciri khas lain yang melekat pada film horor adalah setting yang cenderung menggunakan ruangan atau tempat gelap yang didukung dengan ilustrasi musik yang mencekam. Sasaran utama dari film dengan genre ini adalah remaja dan dewasa.

e. Komedi

Film komedi adalah film yang dibuat dengan tujuan untuk memancing tawa penontonnya, sehingga dapat dijadikan hiburan tersendiri bagi penonton. Film dengan genre ini berisi drama ringan dengan aksi, situasi, bahasa, maupun karakter yang dilebih-lebihkan dengan akhir cerita yang memuaskan penonton atau berakhir bahagia.

f. Kriminal dan Gengster

Film dengan genre kriminal dan gengster umumnya berkaitan dengan aksi atau tindakan kriminal seperti perampokan, pencurian, pemerasan, perjudian, pembunuhan, atau persaingan antar kelompok bawah tanah yang bekerja diluar sistem hukum yang berlaku. Sebagian besar film yang termasuk dalam genre ini terinspirasi dari kisah nyata kehidupan tokoh kriminal besar dan seringkali menekankan pada adegan kekerasan yang tidak manusiawi atau sadis.

g. musikal

Film dengan genre musikal mengacu pada kombinasi unsur musik, lagu, tarian, maupun koreografi yang menyatu dengan cerita. Penggunaan musik dan lagu

dibuat menyatu dengan alur cerita yang ditampilkan dalam film tersebut. Film dengan genre musikal biasanya mengangkat tema yang ringan seperti percintaan, kesuksesan, dan popularitas yang dapat terjadi di kehidupan sehari-hari dengan sasaran penonton adalah penonton keluarga, remaja, dan anak-anak.

#### h. petualangan

Film dengan genre petualangan umumnya menceritakan cerita perjalanan, eksplorasi suatu objek wisata atau ekspedisi ke suatu tempat yang belum pernah didatangi. Film dengan genre ini menghadirkan panorama alam eksotis seperti hutan rimba, pegunungan, savana, gurun pasir, lautan, serta pulau terpencil.

#### i. Horor

Film bergenre horor dibagi menjadi tiga subgenre, yaitu:

1. *Horror of personality* (horor psikologis), yaitu film horor yang mengangkat tema psikologis manusia.
2. *Horror of armagedon* (horor bencana), yaitu film horor yang mengangkat tema mengenai kekuatan manusia pada akhir dunia atau hari kiamat.
3. *Horror of the demonic* (horor hantu), yaitu film horor yang mengangkat tema tentang gangguan makhluk gaib atau setan pada manusia.

Berdasarkan jenisnya film dikelompokkan menjadi film cerita, film berita, film dokumenter, dan film kartun (Halik: 2012).

#### a. Film cerita (*story film*)

Film cerita adalah film yang mengandung unsur-unsur yang dapat menyentuh rasa penontonnya. Film ini bersifat audio visual, yaitu penyajiannya

dalam bentuk gambar yang disertai dengan suara yang bisa didengarkan. Film ini merupakan suatu karya fiksi yang tidak melibatkan unsur-unsur fakta sejarah.

b. Film berita (*newsreel*)

Film berita merupakan suatu film yang menceritakan tentang fakta maupun peristiwa yang terjadi. Sesuai dengan jenisnya, film berita ini harus mengandung nilai berita yang penting dan menarik untuk disampaikan. Bagian terpenting dalam film berita adalah rangkaian peristiwa yang digambarkan secara utuh. Jenis film ini merupakan jenis tertua dalam sejarah perfilman karena pertunjukan awal film merupakan kebanyakan dalam bentuk film berita.

c. Film dokumenter (*documenter film*)

Menurut Robert Flaherty yang dikutip oleh Ismayani (2017:18), film dokumenter merupakan suatu karya yang menceritakan tentang kenyataan (*creative treatment of actually*). Perbedaan antara film berita dan film dokumenter adalah pada film dokumenter ini diceritakan tentang interpretasi yang puitis yang bersifat pribadi.

d. Film kartun (*cartoon film*)

Gagasan untuk membuat film kartun dimulai dari ide seniman pelukis dan didukung oleh ditemukannya *cinematography* yang dapat menghidupkan gambar-gambar yang dilukis oleh para seniman lukis. Melalui *cinematography*, lukisan-lukisan tersebut dapat dibuat seakan-akan mampu menjalankan peran selayaknya manusia.

## 5. Unsur-unsur film

Unsur-unsur penting yang harus ada dalam film antara lain:

### a. Sutradara

Sutradara adalah orang yang berperan sebagai pemimpin dalam pembuatan suatu film. Tanggung jawab seorang sutradara meliputi aspek-aspek kreatif, baik interpretatif maupun teknis dari sebuah produksi film. Tugas lain seorang sutradara adalah mengatur tingkah laku pemain didepan kamera dan gerak dari kamera itu sendiri, suara, dan pencahayaan.

### b. Skenario

Skenario (*shooting script*) merupakan naskah yang disusun dalam bentuk literer yang dijadikan landasan dalam pembuatan suatu film.

### c. Penata fotografi

Penata fotografi adalah orang-orang yang bertanggung jawab dalam menentukan jenis-jenis *shoot* dan jenis lensa yang digunakan dalam pembuatan film. Selain itu, penata fotografi juga bertanggung jawab dalam menentukan diafragma kamera dan mengatur lampu-lampu untuk mendapatkan efek pencahayaan yang maksimal serta melakukan pembersihan. Tidak hanya itu, seorang penata fotografi juga bertanggung jawab dalam pembuatan komposisi dari subyek yang akan direkam.

### d. Penata artistik

Dalam pembuatan suatu film, penata artistik bertanggung jawab dalam menyusun sesuatu yang menjadi latar belakang cerita atau menentukan setting cerita. Tugas lain dari penata artistik adalah menterjemahkan konsep yang telah

dirancang oleh sutradara kedalam bentuk visual dan segala hal yang mengelilingi aksi di depan kamera, baik latar depan maupun latar belakang dari kamera tersebut.

e. Penata suara

Sebagai media yang menggabungkan antara audio dan visual, maka penata suara juga merupakan bagian penting dalam pembuatan sebuah film. Penataan suara dalam film dilakukan di studio suara yang dilakukan oleh tenaga ahli dan didukung oleh peralatan seperti perekam suara baik di studio maupun di lapangan.

f. Penata musik

Penata musik dalam pembuatan film berperan dalam mengatur musik yang mendukung dalam membangun suasana dalam cerita. Pada saat proses pembuatannya, para penata musik akan menempatkan beberapa musik yang sesuai dengan film tersebut pada beberapa adegan dalam film.

g. Pemeran

Pemeran atau aktor adalah orang-orang yang memerankan tokoh yang ada dalam suatu film. Para aktor ini berperan dalam mengekspresikan tingkah laku dari tokoh dalam cerita sesuai dengan arahan yang diberikan oleh sang sutradara.

h. Penyunting/editor

Penyunting atau editor adalah orang-orang yang bertugas dalam menyusun hasil *shooting* yang telah dilakukan sehingga potongan video tersebut membentuk suatu kesatuan dalam cerita. Penyuntingan dilakukan sesuai dengan

arahan dari sutradara agar film yang telah diedit sesuai dengan yang telah dirancang oleh sang sutradara. Dalam hal ini para editor bertugas untuk menyusun materi di meja editing hingga membentuk potongan kasar (*rough cut*) dan potongan halus (*soft cut*) yang kemudian disempurnakan dengan penggabungan suara dan efek-efek transisi optik dalam menonjolkan tiap adegan dalam film yang dibuat.

#### **6. Makna denotasi dan konotasi dalam film**

Dalam proses pembuatannya, suatu film mengalami proses *montage*, yaitu suatu teknik pemilihan, editing, dan penyatuan penggalan-penggalan gambar, teks, dan musik yang terpisah untuk membentuk suatu kesatuan adegan (*scene*) yang sempurna. Penggalan-penggalan gambar yang dalam setiap adegan film mengomunikasikan suatu makna kepada para *audience*-nya. Makna yang digambarkan dalam suatu film bisa berbentuk denotasi maupun konotasi.

Dalam memaknai suatu film, seorang analisator harus mampu menggali makna secara dalam dari setiap gambar atau adegan dalam film tersebut karena pesan yang terkandung dalam suatu film tidak hanya dapat diukur melalui bahasa yang disampaikan secara lisan atau tulisan. Karenanya, dalam menganalisa suatu film, seorang analisator harus mampu menganalisa setiap bagian yang ada dengan cara mencari makna denotatif dan konotatif film tersebut.

Makna denotatif dalam film dapat diartikan sebagai bagian dari fisik film seperti suara dan gambar film, sementara makna konotatif merupakan salah satu bagian dari bahasa film. Kekuatan makna dari suatu film bukan terletak pada apa

yang dengan mudah bisa dilihat, namun dari apa yang tidak terlihat sehingga membuat makna konotasi film tersebut menjadi lebih esensial.

Setiap bagian dalam proses pembuatan film seperti pengambilan gambar dari *angle* tertentu, gerakan kamera, warna objek, background dari objek yang ditampilkan, dan seterusnya, memiliki maksud tertentu khususnya dalam menyampaikan maupun menyembunyikan makna (Monaco: 2000). Bagian inilah yang disebut dengan makna denotasi dalam sebuah film. Di sisi lain, makna konotasi bertugas dalam menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari penonton serta nilai-nilai kebudayaan yang ditampilkan dalam film tersebut. Dengan meneliti makna konotasi dalam film, penonton akan dapat menemukan ideologi yang digambarkan oleh film tersebut. Sehingga penonton tersebut tidak salah dalam memaknai pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat ceritanya.

#### **7. Nilai amoral dalam sebuah film**

Maraknya kasus kejahatan yang terjadi yang diakibatkan oleh perilaku menyimpang disebabkan oleh merosotnya kesadaran akhlak dan moral. Pada saat ini terdapat gejala yang muncul di masyarakat yang menunjukkan adanya kelemahan dalam pendidikan moral, seperti mudahnya masyarakat terpengaruh pada hal-hal yang bertentangan dengan nilai moral dan ajaran agama (Sulthoni, 2016:92). Karenanya, perlu adanya sosialisasi mengenai nilai moral di masyarakat yang salah satu caranya adalah melalui film.

Kata moral berasal dari bahasa Latin, “mos mores” yang berarti kebiasaan adat. Berdasarkan arti tersebut, maka moral berkaitan dengan adat atau

kebiasaan yang berlaku di masyarakat. Adat kebiasaan, dalam hal ini adalah nilai-nilai dan norma-norma yang menjadi pegangan seseorang atau kelompok masyarakat dalam mengatur tingkah lakunya. Poespoprojo dalam Reza (2013) menyebutkan terdapat tiga faktor penentu moralitas, pertama adalah perbuatan sendiri, yang dikehendaki oleh seorang individu memandangnya tidak tertib fisik tetapi tertib moral. Kedua, motif yang dimiliki individu dalam pikiran ketika melakukan suatu perbuatan secara sadar dilakukan sendiri untuk dicapai dengan perbuatan sendiri. Kemudian, faktor ketiga adalah segala yang terjadi pada suatu peristiwa atau perbuatan.

Sisi lain dari nilai moral adalah perilaku yang tidak bermoral atau tidak sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat disebut dengan amoral (Afra, 2013:13). Amoral dikenal juga dengan istilah tuna susila. Istilah ini diambil dari dua kata, yaitu tuna yang artinya tidak mempunyai dan susila yang berarti tata krama, sopan santun, atau adab. Dengan kata lain, amoral atau tuna susila diartikan sebagai seseorang yang tidak mempunyai tata krama, sopan santun, atau adab terhadap orang lain. Menurut istilah, amoral diartikan sebagai semua perbuatan yang tidak mempunyai susila seperti kriminalitas yang dalam definisinya adalah semua kejahatan yang mencakup seluruh gejala patologi sosial seperti pembunuhan, pelacuran, penggunaan narkoba, perjudian, dll (Moh. Moefad, 2011:82-83).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori moral menurut Alfred North White head (1967). Menurut Whithead, moralitas terdiri dari atas kontrol terhadap proses demi maksimalisasi bobot kehidupan untuk mendapatkan nilai

dari pengalaman dalam kehidupan. Moralitas selalu menjadi cita-cita kesatuan yang selaras, intensitas pengalaman, dan kesegaran hidup yang melibatkan penyempurnaan bobot bagi satuan pengalaman tertentu.

Terdapat dua kata kunci yang berkaitan dengan moralitas menurut White head, yaitu “*process*” dan “*importance*”. Moralitas sebagai kontrol atau pengalaman terhadap proses hidup, sehingga memposisikan moralitas dalam kehidupan tidak tercatat dalam aturan-aturan hukum yang kaku karena moralitas dapat bersifat dinamis sesuai dengan kenyataan dan pengalaman hidup manusia. Selanjutnya, “*importance*” atau bobot pengalaman hidup perlu diupayakan secara maksimal karena merupakan tujuan hidup bermoral. White head juga mengungkapkan bahwa baik buruknya perbuatan manusia tidak ditentukan oleh ketaatan atau kepatuhan orang tersebut terhadap aturan-aturan ataupun bukan keutamaan-keutamaan tertentu, melainkan terletak pada loyalitas pribadi individu terhadap tanggung jawabnya agar menjadi pribadi yang sebaik mungkin dalam setiap situasi konkret yang dihadapinya. Metode etika yang dikemukakan oleh Whitehead menggunakan metode “*empiris murni*” yang mendasarkan pada proses dan bobot pengalaman hidup, sehingga baik buruknya moralitas manusia terletak pada kualitas proses bobot pengalaman hidup pribadi manusia.

Amoral merupakan perilaku yang bertolak belakang dengan nilai moral, dimana moral dan amoral sendiri memerlukan perhatian dalam proses perkembangannya dalam masyarakat. Amoral adalah kata sifat yang tidak dipengaruhi oleh benar dan salah dan seseorang yang amoral selalu bertindak memiliki hati nurani untuk bertindak melawan sejak awal. Dengan kata lain,

orang tidak bermoral atau amoral memiliki perasaan benar atau salah, akan tetapi gagal memenuhi standar moral tersebut. Seseorang yang bermoral tidak memiliki perasaan benar dan salah dan tidak mengakui standar moral apapun.

Moralitas ditentukan berdasarkan norma dan nilai yang berlaku di lingkungan masyarakat sekitar. Penilaian baik atau buruk suatu perilaku ditentukan berdasarkan norma dan nilai yang tercipta dan berlaku dalam hubungan sesama lingkungan masyarakat. Kohlberg dalam Reza (2013) menyebutkan terdapat tiga tingkat perkembangan moralitas, yaitu:

1. *Prakonvensional*, memiliki karakteristik individu melekat pada aturan dan menghargai kepentingan orang lain untuk memenuhi kebutuhan pribadi.
2. *Konvensional*, memiliki karakteristik individu mengharapkan hidup terlihat baik oleh orang lain, serta menjaga sistem sosial yang berlangsung.
3. *Pascakonvensional*, memiliki karakteristik individu relative menjunjung tinggi aturan dalam memihak kepentingan dan kesejahteraan bersama, serta individu mengikuti aturan yang sesuai dengan asas hukum universal.

Pentingnya nilai moral dalam suatu karya sastra karena nilai moral dalam suatu sastra menggambarkan tentang kenyataan yang terjadi di tengah masyarakat. Melalui karya sastra, penulis memang membimbing audience-nya untuk melihat kenyataan yang ada. Menurut Darma (1984) dalam Haerudin (2010) menyebutkan bahwa karya sastra yang baik adalah karya sastra yang pada dasarnya tidak sejalan

dengan metode-metode atau selera sesaat. Karya sastra yang mengikuti selera sesaat cenderung bersifat meninabobokan orang untuk menjadi *narsius*. Karya dengan jenis ini biasanya tidak menggambarkan kedalaman estetika dari karya tersebut.

Manning dalam Haerudin (2010) menyatakan bahwa cerita fiksi merupakan karya sastra dapat membantu audiencenya untuk memahami ide-ide tentang moral dan membantu audiencenya untuk menyikapi nilai moral yang tidak layak atau yang dikenal dengan amoral atau immoral. Amoral adalah tindakan yang tidak bermoral yang dilakukan oleh seseorang ataupun suatu kelompok karena kurangnya pengetahuan terhadap hal tersebut, memiliki kelainan pada dirinya. Sedangkan immoral adalah perilaku yang tidak bermoral yang tetap dilakukan oleh seseorang atau kelompok meskipun orang tersebut telah mengetahui bahwa hal tersebut pada dasarnya salah dan tidak boleh dilakukan.

Dalam penelitian ini, penulis mengkaji tentang nilai amoral dalam suatu film karena pada dasarnya tokoh Arthur yang ada dalam film *Joker* memiliki riwayat penyakit gangguan mental. Karenanya, besar kemungkinan bahwa ia melakukan tindakan amoral karena dipengaruhi oleh gangguan yang dideritanya.

## **8. Konsep semiotika Ferdinand De Saussure**

Pendekatan semiotika yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah semiotika dari Ferdinand de Saussure. Konsep semiotika atau semiologi dari Ferdinand de Saussure memiliki empat konsep, yaitu:

## 1. Signifiant dan Signifie

Konsep pertama adalah signifiant dan signifie yang menurut Saussure merupakan komponen pembentuk tanda dan tidak bisa dipisahkan peranannya satu sama lain. Signifiant, atau disebut juga signifier, merupakan hal-hal yang tertangkap oleh pikiran kita seperti citra bunyi, gambaran visual, dan lain sebagainya. Sedangkan signifie, atau yang disebut juga sebagai signified, merupakan makna atau kesan yang ada dalam pikiran kita terhadap apa yang tertangkap. Jika ditinjau dari segi linguistik yang merupakan dasar dari konsep semiologi Saussure, perumpamaannya bisa dianalogikan dengan kata dan benda “pintu”. Pintu secara signifiant merupakan komponen dari kumpulan huruf yaitu p-i-n-t-u, sedangkan secara signifie dapat dipahami sebagai sesuatu yang menghubungkan satu ruang dengan ruang lain. Kombinasi dari signifiant dan signifie ini yang kemudian membentuk tanda atas “pintu”, bukan sekedar benda mati yang digunakan oleh manusia (Culler : 1976, dalam Shinta 2012).

## 2. Langue dan Parole

Konsep kedua adalah aspek dalam bahasa yang dibagi oleh Saussure menjadi dua yaitu langue dan parole. Langue adalah sistem bahasa dan sistem abstrak yang digunakan secara kolektif seolah disepakati bersama oleh semua pengguna bahasa, serta menjadi panduan dalam praktik berbahasa dalam suatu masyarakat. Sedangkan parole adalah praktik berbahasa dan bentuk ujaran individu dalam masyarakat pada satu waktu atau saat tertentu. Saussure menjelaskan bahwa langue bisa dikatakan sebagai fakta social dan menjadi acuan masyarakat dalam berbahasa, yang juga berperan sebagai sistem yang menetapkan

hubungan antara signifiant dan signifie. Langue yang direalisasikan dan diterapkan oleh individu dalam masyarakat sebagai wujud ucapan bahasa ini kemudian disebut sebagai parole. Parole satu individu dengan individu lainnya bisa saja berbeda-beda karena realisasi dan penerapannya bisa beragam satu sama lain.

### 3. Synchronic dan Diachronic

Konsep yang ketiga mengenai telaah bahasa yang dibagi oleh Saussure menjadi dua, yaitu synchronic dan diachronic. Synchronic merupakan telaah bahasa yang mana mempelajari bahasa dalam satu kurun waktu tertentu, sedangkan diachronic mempelajari bahasa secara terus menerus atau sepanjang masa selama bahasa tersebut masih digunakan. Synchronic seringkali disebut sebagai studi linguistik deskriptif, karena kajian di dalamnya banyak mengkaji hal yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan bahasa apa yang digunakan pada suatu masa tertentu. Sedangkan diachronic lebih bersifat pada studi historis dan komparatif, karena bertujuan untuk mengetahui sejarah, perubahan, dan perkembangan struktural suatu bahasa pada masa yang tak terbatas (Culler : 1976, dalam Shinta 2012).

### 4. Syntagmatic dan Associative / Paradigmatic

Konsep semiologi Saussure yang terakhir adalah konsep mengenai hubungan antar unsur yang dibagi menjadi syntagmatic dan associative atau paradigmatic. Syntagmatic menjelaskan hubungan antar unsur dalam konsep linguistik yang bersifat teratur dan tersusun dengan beraturan. Sedangkan, associative/paradigmatic menjelaskan hubungan antar unsur dalam suatu tuturan

yang tidak terdapat pada tuturan lain yang bersangkutan, yang mana terlihat nampak dalam bahasa namun tidak muncul dalam susunan kalimat. Hubungan syntagmatic dan paradigmatic ini dapat terlihat pada susunan bahasa di kalimat yang kita gunakan sehari-hari, termasuk kalimat bahasa Indonesia. Jika kalimat tersebut memiliki hubungan syntagmatic, maka terlihat adanya kesatuan makna dan hubungan pada kalimat yang sama pada setiap kata di dalamnya. Sedangkan hubungan paradigmatic memperlihatkan kesatuan makna dan hubungan pada suatu kalimat dengan kalimat lainnya, yang mana hubungan tersebut belum terlihat jika melihat satu kalimat saja.

#### **9. Analisis semiotika Ferdinand De Saussure**

Suatu karya sastra dibentuk oleh dua unsur, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Dalam suatu karya sastra terdapat nilai estetika, imajinasi, dan kreasi didukung pula oleh beberapa aspek di luar karya sastra itu sendiri, seperti halnya aspek pengarang, pembaca, dan penerbit. Untuk memahami nilai-nilai yang terkandung dalam karya sastra tersebut, maka pembaca perlu memahami makna kata, makna frase, dan makna kalimat, serta karya sastra secara keseluruhan dapat dilakukan dari banyak pendekatan seperti biografis (pengarang), sosiologis, psikologis, antropologis, historis, mitopoik, ekspresif, mimesis, pragmatis, dan objektif (Ambarini dan Umaira, 2012).

Secara semiotis, karya sastra yang mewakili suatu jaman dipersepsikan dunia yang terbangun adalah dunia yang dipenuhi oleh tanda sebagai perantara antara karya sastra dengan segala aspek yang berada di sekeliling karya sastra, serta yang berada di dalam karya sastra itu sendiri. Dalam

konteks karya sastra yang berkomunikasi, semiotik menandakan bahwasanya sebagai teori, semiotika hingga kini menjadi salah satu teori besar dalam perkembangan karya sastra dan teori sastra yang masih hidup dengan segar.

Karya sastra tidak hanya semata dimaknai sebagai karya yang memiliki unsur-unsur dalam pembangunannya, namun juga diduga memiliki tanda-tanda yang dapat dimaknai sebagai simbol, beserta perangkat tanda lainnya (sign, ikon, indeks) yang membutuhkan konsep dalam memahami dan menangkap makna dibalik kata serta unsur pembangun karya dalam menyampaikan, dan mengekspresikan hal yang berada di luar karya sastra, maupun hal yang melatarbelakangi terlahirnya karya sastra.

Kajian semiotik membawa pada asumsi bahwasanya kajian tersebut merupakan kajian yang diterapkan pada karya sastra yang juga merupakan system tanda, berfungsi sebagai sarana komunikasi estetis. Sarana yang akan menghubungkan karya sastra dengan makna dan nilai-nilai yang terkandung untuk dipahami melalui proses intepretasi terhadap sintagma dan paradigma sebuah karya sastra. Penelitian terhadap suatu karya sastra yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan semiotic dapat dikatakan merupakan perkembangan dan penerusan dari aliran strukturalisme sebagai aliran yang melahirkan ilmu pada masa yang terdahulu, seperti yang telah disampaikan sebelumnya. Karena karya sastra merupakan struktur tanda yang bermakna, maka memahaminya pun tidak dapat dilepaskan dari struktur pembangun karya sastra. Secara umum, karya sastra terbangun oleh unsur-unsur, baik yang tampak atau secara eksplisit, maupun secara implisit. Untuk dapat memahami segala unsur karya sastra secara optimal

berarti harus memahami, sistem tanda, tanda, konvensi makna, dan konvensi tanda.

Sistem tanda merupakan gabungan dari segala unsur yang tersistem hingga melahirkan hal yang dianggap sebagai tanda. Tanda merupakan perwakilan makna yang hadir secara implisit dan terwakili. Makna merupakan pengertian yang dipahami dan dapat ditemukan melalui sebuah tanda. Dan konvensi tanda merupakan wujud dari kesepakatan bersama mengenai keberadaan tanda, kehadiran tanda, serta pemaknaannya. Pada tindak memaknai tanda yang terdapat pada karya sastra ragam cara secara semiotis pada umumnya dilalui dengan tahapan cara, yaitu secara intrinsik (analisis mikrostruktur) dan secara ekstrinsik (analisis makrostruktur) dengan menggabungkan empat aspek seperti yang diungkapkan Abrams (Ambarini dan Umayra, 2012), yaitu pengarang (ekspresif), semesta (mimetik) pembaca (pragmatic), dan karya sastra itu sendiri (objektif).

Media bahasa yang dipergunakan dalam menelusuri tanda dalam karya sastra memiliki fungsi, pesan, dan pengaruh secara semiotis di antaranya; bahasa menjadi media utama, dan bahasa sastra merupakan model kedua dari bahasa, dan sistem komunikasi dengan ragam penafsiran menghadirkan tanda sebagai pesan. Tanda dapat muncul dalam pemikiran penafsir yang diinterpretasikan. Medium yang dimaksudkan dapat berupa kata, rangkaian kata, kalimat, yang mewakili tanda. Objek dan laku sebagai *parole* dari suatu *langue* yang mendasari tata bahasa karya sastra.

Pemisahan satuan minimal yang digunakan oleh sistem pada proses analisis harus pula didukung oleh penentuan kontras antar satuan yang menghasilkan arti dan aturan untuk dikelompokkan sebagai pembentuk struktur. Dalam proses pemaknaan tanda pada setiap genre sastra tidak boleh melepaskan konvensi makna yang ada. Selain itu, karya sastra dipahami melalui pendekatan semiotik juga dapat melalui bentuk pembacaan terhadap makna, yaitu pembacaan secara *heuristik* dan *hermeneutic* yang bersifat penguraian. Karya sastra sebagai sarana komunikasi dengan konvensi.

Sarana komunikasi secara semiotik juga dikategorikan menjadi antara lain *signals* dan *simbol* (Segers dalam Ambarini dan Umayra, 2012) yang kerap dipergunakan dalam dunia sastra dalam menerapkan pendekatan semiotik dalam memahami karya sastra melalui tanda.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam melakukan analisis semiotika antara lain:

- a. Mencari *signifier* utama yang dapat merepresentasikan seluruh inti karya sastra atau mencari apa yang bisa dianggap sebagai penanda utama yang dapat merepresentasikan inti secara keseluruhan karya sastra tersebut. Cara yang dapat digunakan untuk menemukan *signifier* utama adalah dengan menemukan peristiwa atau suatu bagian cerita yang dijadikan representasi inti dari seluruh peristiwa dalam cerita.
- b. Membuat analisis *sintagmatik* atau *paradigmatik* untuk mencari detail pendukung *signifier* utama. Dalam melakukan analisa paradigmatik dapat ditetapkan sebuah oposisi biner yang seirama dengan *signifier* utama.

- c. Mendukung lebih lanjut *signifier* utama dengan langkah pertama yang dilengkapi dengan analisa sintagmatik (Ambarini dan Umayra, 2012).

Langkah analisis data dalam penelitian semiotika dikatakan dengan melalui dua model pembacaan, yaitu heuristik dengan menelaah pada kata, bait (puisi), dan term-term karya sastra, dan pembacaan hermeneutic dengan menafsirkan totalitas karya sastra. Konsep analitik memang pada umumnya digunakan pada penelitian puisi, namun tidak berarti tidak dapat digunakan dalam penelitian genre sastra lainnya, seperti pada drama dan prosa. Pemakaian bahasa pada karya sastra seperti halnya ragam bahasa kiasan memiliki makna sebagai hal yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui karya yang dianggap sebagai sistem tanda. Penyimpangan arti dapat muncul dalam karya sastra yang disebabkan oleh beberapa hal, antara lain adanya sifat ambigu (makna ganda), perlawanan (kontradiksi), dan tak bermakna secara lingual (nonsense). Selain itu dalam hal penciptaan arti biasanya ditampakkan pada permainan tipografi yang kerap ditemui dalam puisi, dan secara lingual dengan tidak memiliki makna yang jelas pada prosa (Ambarini dan Umayra, 2012).

Menurut Moriarty dalam Adham (2012:14) semiotik adalah pendekatan filosofi yang dilakukan untuk menginterpretasikan pesan visual dengan memperhatikan tanda-tanda dan pola dari simbol-simbol yang terlihat. Sementara itu menurut Kress yang juga dikutip oleh Adham (2012:14) semiotik merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda, penyatuan dari bagian/penanda dan arti/petanda. Kajian semiotika secara garis besar merupakan metode kajian yang menggunakan bahasa sebagai model dalam berbagai wacana sosial. Dalam kajian

ini, seluruh praktek sosial dapat dianggap sebagai fenomena bahasa yang dipandang sebagai tanda (Halik: 2012).

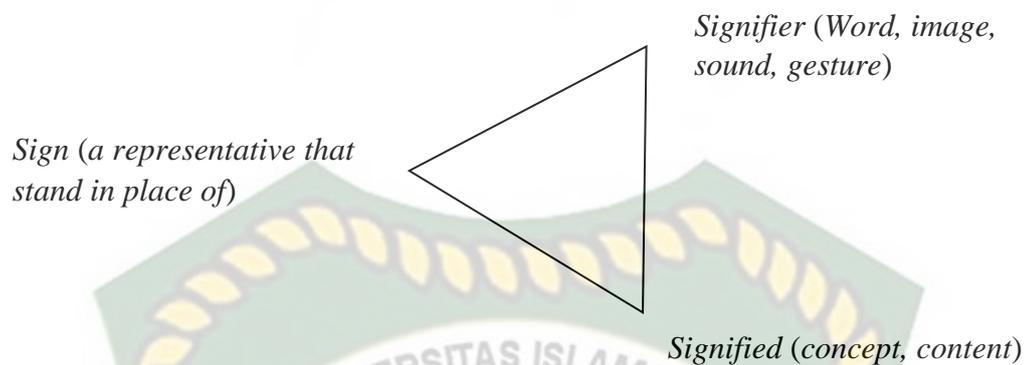
Dalam pembahasan semiotika, salah satu ahli yang dijadikan panutan adalah Ferdinand de Saussure. Saussure adalah seorang ahli linguistik asal Swiss yang dikenal dengan teorinya tentang tanda (Wahyu: 2011). Menurut Saussure yang dikutip oleh Kriyanto (2006) tanda merupakan sesuatu yang berbentuk fisik (*any sound image*) yang dapat dilihat dan didengar serta merujuk pada suatu objek (*referent*) maupun aspek dari realitas yang ingin dikomunikasikan. Dalam ilmu komunikasi, tanda dapat digunakan sebagai alat untuk mengirim makna tentang suatu objek dan orang lain akan menginterpretasi objek tersebut.

Tanda yang dapat dilihat dalam suatu film menurut Saussure terdiri dari bunyi-bunyian dan gambar yang disebut penanda (*signifier*) dan konsep-konsep dari bunyi-bunyian dan gambar yang disebut dengan petanda (*signified*). Penanda dalam analisis Saussure adalah aspek material dari bahasa yang dapat didengar, ditulis, atau dibaca. Bahasa yang dimaksud disini adalah suara atau bunyi manusia atau hewan yang dapat mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan ide-ide dan pengertian tertentu. Sementara itu penanda adalah gambaran mental, pikiran atau konsep dari tokoh yang ditampilkan dalam suatu cerita. Bagi Saussure, penanda dan petanda adalah dua elemen yang tidak dapat dipisahkan, karena penanda tanpa petanda tidak memiliki makna apapun. Sebaliknya, petanda tidak mungkin dapat disampaikan tanpa adanya penanda (Sobur: 2003).

Prinsip-prinsip linguistik Saussure dapat disederhanakan kedalam butir-butir pemahaman sebagai berikut (Martuarhman, 2012):

- a. Bahasa adalah sebuah fakta sosial, yang berarti bahwa bahasa bersifat laten, bahasa bukanlah gejala-gejala permukaan. Bahasa tersebut termanifestasikan sebagai parole, yakni tindakan berbahasa atau tuturan secara individual.
- b. Bahasa adalah suatu sistem atau struktur tanda-tanda. Karena itu, bahasa mempunyai satuan-satuan yang bertingkat-tingkat, mulai dari fonem, morfem, kalimat, hingga wacana.
- c. Unsur-unsur dalam setiap tingkatan bahasa saling terjalin melalui cara tertentu yang disebut dengan hubungan paradigmatis dan sintaktik.
- d. Relasi atau hubungan-hubungan antara unsur dan tingkatan dalam bahasa yang sesungguhnya. Relasi menentukan nilai, makna, pengertian dari setiap unsur dalam bangunan bahasa secara keseluruhan.
- e. Bahasa dapat dikaji melalui suatu pendekatan sinkronik, yakni pengkajian bahasa yang membatasi fenomena bahasa pada satu waktu tertentu, tidak menuju bahasa dalam perkembangan dari waktu ke waktu (Diakronis).

Saussure meletakkan tanda dalam konteks komunikasi manusia dengan melakukan pemilahan antara apa yang disebut signifier (penanda) dan signified (petanda). Secara sederhana signifier adalah bunyi yang bermakna atau coretan yang bermakna (aspek material), yakni apa yang dikatakan dan apa yang ditulis atau dibaca. Sementara itu signified adalah gambaran mental, yakni pikiran atau konsep aspek mental dari bahasa (Sobur dalam Fanani, 2013:12).



**Gambar 2. 1** Keterkaitan tanda menurut Saussure

Sumber: Fanani (2013:12)

Signifier mengacu pada tampilan fisik dari sign yang dapat berupa goresan gambar, garis, warna, maupun suara atau tanda-tanda lainnya, sedangkan Signified mengacu pada makna yang tersemat pada tampilan fisik tanda tersebut. Menurut Saussure, tanda (Sign) bersifat arbitrari dimana kombinasi antara Signifier dan signified adalah entitas yang mana suka (Saussure dalam Fanani, 2013:12). Tidak ada hubungan yang natural antara signifier dan signified. Tidak ada alasan intrinsik mengenai mengapa sebuah benda diberi nama sesuai dengan namanya tersebut. Setiap kata dapat menggantikan nama benda tersebut apabila telah diterima oleh konsensus atau konvensi suatu masyarakat. Bahkan menurut Saussure pada kenyataannya, setiap ekspresi yang digunakan dalam masyarakat diperoleh berdasarkan perilaku kolektif atau kesepakatan (konvensi) (Saussure dalam Fanani, 2013:12). Hubungan yang arbitrary antara signifier dan signified juga berarti tidak ada konsep yang pasti dan universal. Kedua hal tersebut adalah entitas yang benar berbeda.

Saussure menggunakan pendekatan anti historis yang melihat bahasa sebagai sistem yang utuh dan harmonis secara internal (*langue*). Saussure mengatakan bahwa bahasa adalah fenomena sosial. Jika bahasa adalah sebuah fenomena sosial, maka setiap sistem bahasa ditentukan oleh kebiasaan sosial. Bahasa di mata Saussure tak ubahnya sebuah karya musik. Untuk memahami sebuah simponi, kita harus memperhatikan keutuhan karya musik secara keseluruhan dan bukan kepada permainan individual dari setiap pemain musik. Untuk memahami bahasa, kita harus melihatnya secara “sinkronis”, sebagai sebuah jaringan hubungan antara bunyi dan makna. Kita tidak boleh melihatnya secara atomistik, secara individual. Baginya, bahasa adalah sebuah keutuhan yang berdiri sendiri (Sobur dalam Hapsari dan Girsang, 2015:151).

Bahasa itu bersifat otonom: struktur bahasa bukan merupakan cerminan dari struktur pikiran atau cerminan dari fakta-fakta. Struktur bahasa adalah milik bahasa itu sendiri. Pendekatan inilah yang disebut-sebut sebagai “ilmu linguistik struktural. Itulah mengapa Saussure dikenal sebagai Bapak semiotika linguistik. Ia mengusulkan teori bahasa yang disebut “strukturalisme” untuk menggantikan pendekatan “historis” dari para pendahulunya.

Sedikitnya, ada lima pandangan dari Saussure yang menjadi peletak dasar dari strukturalisme Levi-Strauss, yaitu pandangan tentang (1) *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda); (2) *form* (bentuk) dan *content* (isi); (3) *langue* (bahasa) dan *parole* (tuturan, ujaran); (4) *synchronic* (sinkronik) dan *diachronic* (diakronik); serta (5) *syntagmatic* (sintagmatik) dan *associative* (paradigmatik).

## B. Definisi Operasional

1. Semiotika merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang tanda-tanda dalam suatu karya sastra dan bagian-bagian yang berhubungan dengan karya sastra tersebut seperti cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, dan penyapaian serta penerimaan dari pembuat dan penikmat karya tersebut. Karenanya semiotika tidak hanya terfokus pada percakapan yang menggambarkan kehidupan sehari-hari, namun analisis ini juga mewakili variabel lainnya dalam suatu karya.
2. Nilai amoral merupakan tindakan-tindakan yang menunjukkan ketidakpedulian terhadap nilai-nilai kebaikan yang ada dalam masyarakat, seperti perundungan (*bullying*), pembunuhan, adegan pornografi (*kissing*).

### C. Penelitian Terdahulu

**Tabel 2. 1**  
Penelitian Terdahulu

N o.	Nama peneliti/tahun	Tujuan	Pendekatan	Hasil
1.	Ismayani/2017	Untuk mengetahui bagaimana penanda dan petanda pesan dakwah yang terkandung dalam film <i>Aku Kau dan KUA</i> serta untuk mengetahui apakah <i>ta'aruf</i> dalam film "Aku Kau dan KUA" menjelaskan kondisi riil masyarakat saat ini.	Pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure	Terdapat pesan dakwah yang disampaikan di dalam film seperti <i>ta'aruf</i> , terdapat beberapa <i>scene</i> yang sarat makna seperti pada <i>scene</i> pernikahan yang merupakan sunnah Rasulullah, mendirikan sholat, menutup aurat, poligami yang dibolehkan jika bisa berlaku adil, ikhlas, dan <i>scene</i> komunikasi dalam Islam yang menggunakan perkataan yang lemah lembut. Selain itu, film ini tidak menggambarkan <i>ta'aruf</i> yang sesuai dengan kondisi riil masyarakat pada saat ini, melainkan menyinggung kondisi realitas kehidupan masyarakat baik dalam lingkungan perkotaan dan pedesaan yang sangat marak dengan fenomena remaja yang melakukan proses pengenalan dengan pacaran.
2.	Michelle Angela dan Septia Windari/ 2019	Representasi masalah sosial yang terjadi di Korea Selatan yang digambarkan melalui sebuah film.	Analisis Semiotika Model Saussure	Film <i>Parasite</i> merepresentasikan kemiskinan yang digambarkan oleh suatu keluarga yang hidup sulit dan tinggal di rumah yang sempit dan kumuh serta banjir. Film ini juga menggambarkan tentang bias masyarakat terhadap pembangunan kota, perbedaan sumber daya manusia dan sektor ekonomi, budaya, dan sistem pemerintahan yang buruk.
3.	Mia Siti Aisyah/2016	Untuk menganalisis produk jurnalistik yaitu film dengan menggunakan analisis semiotika.	Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure	Film <i>Petualangan Sherina</i> ini memiliki penanda dan petanda pada setiap adegannya. Disamping itu, terdapat pula pendidikan moral yang erat kaitannya dengan realitas dalam kehidupan masyarakat.

No.	Nama peneliti/tahun	Tujuan	Pendekatan	Hasil
4.	Fatmia Yuli Apriyanti/2016	Untuk mengetahui bagaimana sebuah film menyampaikan pesan yang bisa diimplementasikan kedalam kehidupan sehari-hari yang memiliki nilai penting dan bisa memotivasi dalam dunia bisnis untuk mencapai cita-cita dan tujuan hidup selanjutnya	Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure	Film <i>The Billionaire</i> memiliki banyak penanda dan petanda yang mengandung makna dan nilai-nilai perjuangan dalam berwirausaha.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa analisis semiotika Ferdinand de Saussure dapat digunakan untuk menganalisa pesan-pesan yang terkandung dalam suatu karya sastra, terutama film. Dalam analisis semiotika Ferdinand de Saussure ini, peneliti dapat memberikan penanda dan petanda pada setiap adegan pada film tersebut. Selain itu, peneliti juga dapat mengaitkan antara nilai moral yang terkandung dalam film dengan kegiatan sehari-hari.

Perbedaan yang terdapat dalam penelitian terdahulu ini terdapat pada tujuan penelitiannya yang bervariasi. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Ismayani, yang melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui penanda dan petanda pesan dakwah serta makna *ta'aruf* yang terdapat dalam film. Sementara itu, Michelle Angela dan Septia Windari (2019) melakukan penelitian dengan tujuan untuk merepresentasikan masalah sosial yang ditunjukkan dalam film. Sedangkan Mia Siti Aisyah dan Fatmia Yuli Apriyanti melakukan penelitian

untuk mengetahui penanda dan pertanda serta nilai moral serta untuk menjelaskan bagaimana sebuah film menyampaikan pesan yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang memusatkan perhatiannya pada prinsip-prinsip umum yang mendasar perwujudan satuan-satuan gejala yang ada dalam kehidupan sosial manusia. Menurut Sugiyono (2017:9), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme digunakan atau interpretif, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis.

Alasan digunakannya pendekatan ini adalah karena penelitian ini ingin lebih memahami secara lebih mendalam mengenai nilai amoral yang terkandung dalam film Joker. Metode penelitian kualitatif digunakan apabila masalah penelitian belum jelas memahami makna di balik yang tampak, untuk memahami interaksi sosial, memahami perasaan orang, untuk mengembangkan teori, untuk memastikan kebenaran data, atau meneliti sejarah perkembangan. Sedangkan

semiotika, merupakan analisis yang digunakan untuk mencari makna dalam sebuah tanda.

## **B. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian merupakan sumber data yang dimintai informasinya sesuai dengan masalah penelitian. Adapun yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh (Suharsimi Arikunto, 2016:106).

Dalam penelitian ini peneliti menentukan subjek penelitiannya yaitu film Drama Joker. Sedangkan obyek penelitian dapat dinyatakan sebagai situasi sosial penelitian yang ingin diketahui apa yang terjadi di dalamnya. Pada objek penelitian ini, peneliti dapat mengamati secara mendalam aktivitas (*activity*) orang-orang (*actors*) yang ada pada tempat (*place*) tertentu (Sugiyono, 2017:215). Pada objek penelitiannya, peneliti menentukan tayangan film Joker yang di sutradarai oleh Todd Philips yang berdurasi 2 jam 2 menit.

## **C. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada film Joker yang berupa pemutaran DVD dan peneliti terlibat langsung dalam menganalisa isi film tersebut dan waktu penelitian ini berlangsung selama empat bulan. Penelitian ini berupa analisis semiotik dalam bentuk representasi yang tugasnya adalah menganalisis atau membaca tanda-tanda dan pesan amoral yang terdapat dalam film Joker, maka lokasi penelitian tidak seperti penelitian lapangan pada umumnya.

## 2. Waktu Penelitian

Tabel 3. 1

## Rencana Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan dan Minggu Ke																							
		Maret 2020				Desember 2020				Januari 2021				Februari 2021				Maret 2021				April 2021			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Persiapan dan Penyusunan UP	X	X	X	X																				
2.	Seminar UP								X																
3.	Riset											X													
4.	Penelitian lapangan													X	X										
5.	Pengolahan dan analisis data														X										
6.	Konsultasi bimbingan skripsi														X	X		X							
7.	Ujian Skripsi																						X		
8.	Revisi dan pengesahan Skripsi																							X	
9.	Penggunaan serta penyerahan skripsi																								X

## D. Sumber Data

Menurut Lofland (dalam Moleong, 2013: 157) sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data

tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Kata-kata dan tindakan orang-orang yang di amati atau di wawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data utama di catat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman video/audio tapes, pengambilan foto atau film. Sumber tertulis dapat berupa sumber dari arsip, dokumen pribadi maupun dokumen resmi. Foto menghasilkan data deskriptif yang cukup berharga dan sering digunakan untuk menelaah segi-segi subjektif dan hasilnya sering dianalisis secara induktif.

Sumber data terbagi menjadi dua:

1. Data Primer adalah data yang diperoleh dari rekaman video original berupa film “Joker” kemudian dipilih visual atau gambar dari adegan-adegan film yang diperlukan untuk penelitian.
2. Data Sekunder adalah data yang diperoleh dari literatur-literatur yang mendukung data primer seperti kamus, internet, buku-buku yang berhubungan dengan penelitian.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data terdiri dari:

1. Observasi adalah dengan melakukan pengamatan langsung dan bebas terhadap objek penelitian dan unit analisis dengan cara menonton dan mengamati dengan teliti dialog-dialog serta adegan-adegan dalam film “Joker”. Kemudian mencatat, meneliti dan menganalisa sesuai dengan model penelitian yang digunakan.

2. Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal yang berkaitan dengan film “Joker” melalui internet, kajian lieteratur dan scene dari film Joker yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

#### **F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

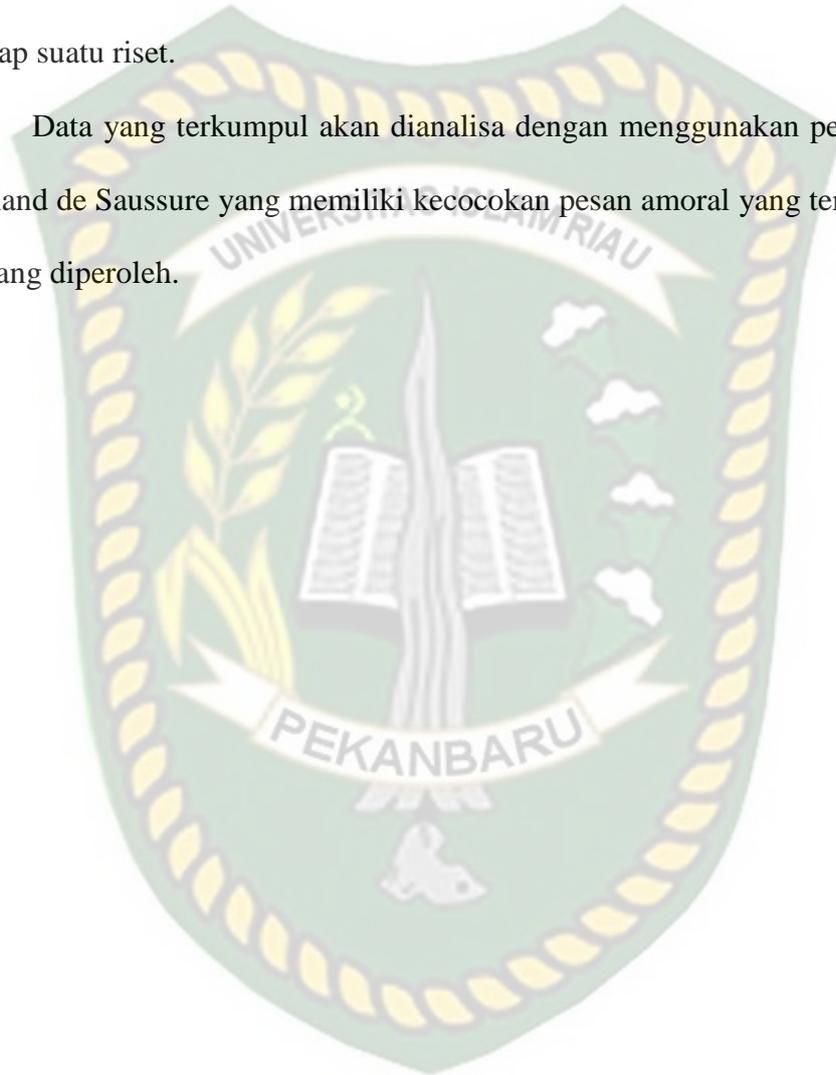
Peneliti menggunakan triangulasi sebagai teknik untuk mengecek keabsahan data. Dimana dalam pengertiannya triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu (Moleong, 2013:185). Pada penelitian ini validitas data akan dilakukan setelah proses analisis data. Artinya setelah semua data telah dianalisis, peneliti kemudian akan melakukan validitas teori.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Menurut Sobur (2013) teknik dalam menganalisis data, peneliti menggunakan analisis semiotika dengan pendekatan Ferdinand De Saussure, semiotik mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda. Analisis dalam penelitian kualitatif ini merupakan upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dikelola, mensintetiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Moelong, 2013).

Data kualitatif dapat berupa kata-kata, kalimat-kalimat, atau narasi-narasi, baik yang diperoleh dari observasi. Tahapan analisis data memegang peran penting dalam riset kualitatif, yaitu sebagai faktor utama penelitian kualitas terhadap suatu riset.

Data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan peta penanda Ferdinand de Saussure yang memiliki kecocokan pesan amoral yang terdapat pada data yang diperoleh.



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Objek Penelitian

##### 1. Profil film Joker



Gambar 4.1 Cover film Joker  
Sumber: <https://www.idntimes.com>

Judul	: Joker
Genre	: Drama, Thriller
Sutradara	: Todd Philips
Produser	: Todd Philips, Bradley Cooper, Emma Tillinger Koskof
Skenario	: Todd Philips, Scott Silver
Musik	: Hildur Guðnadóttir
Sinematografi	: Lawrence Sher
Penyunting	: Jeff Groth

Perusahaan produksi : DC Films, Village Roadshow Pictures, Bron Studios, Join Effort

Distributor : Warner Bros Pictures

Tanggal rilis : 31 Agustus 2019 (Venesia), 2 Oktober 2019 (Indonesia), 4 Oktober 2019 (Amerika Serikat)

Durasi : 122 menit

Negara : Amerika Serikat

Bahasa : Inggris

Anggaran : \$ 55-70 Juta

Pendapatan kotor : \$ 1,074 miliar

Penghargaan : Academy Award untuk aktor terbaik (Joaquin Phoenix), Academy Award untuk Musik Orisinal Terbaik (Hildur Guðnadóttir), Singa Emas (Todd Philips), British Academy Award untuk aktor utama (Joaquin Phoenix), Penghargaan Golden Globe untuk aktor terbaik (Joaquin Phonenix), Critics' Choice Movie Award untuk Aktor Terbaik (Joaquin Phonenix), Penghargaan Golden Globe untuk Lagu Orisinal Terbaik (Hildur Guðnadóttir), Penghargaan Screen Actors Guild untuk Kinerja Luar Biasa Aktor Pria (Joaquin Phonenix), British Academy Award untuk Musik Terbaik (Hildur Guðnadóttir), Penghargaan Akademi Jepang untuk Film Berbahasa

Asing Terbaik, Satellite Award untuk Best Original Score (Hildur Guðnadóttir), Amanda Award for Best Foreign Film (Todd Phillips), BAFTA Award for Best Casting (Shayna Markowitz), Robert Award for Best English Language Film (Todd Phillips, Sffilm), Critics' Choice Movie Award untuk Komposer Terbaik (Hildur Guðnadóttir).

Film Joker merupakan film yang mengangkat cerita tentang kehidupan tokoh antagonis dari film superhero Batman. Tokoh yang diceritakan tersebut adalah Arthur Fleck, seorang comedian yang mengalami gangguan kejiwaan yang pada akhirnya melakukan kejahatan dan menjadi inspirasi dari kejahatan di kota tempat tinggalnya. Meskipun film ini mendapatkan berbagai penghargaan, namun film ini tidak terlepas dari kontroversi yang menyatakan bahwa film Joker menampilkan kekerasan dan pembenaran pada perilaku ekstrim yang ditampilkan secara nyata dalam berbagai adegan seperti *bullying* hingga pembunuhan.

## 2. Tokoh utama dan pendukung pada film Joker

Tabel 4. 1 Tokoh utama dan pendukung pada film Joker

Nama tokoh	Peran yang dimainkan	Karakter
 <p>Joaquin Phoenix</p>	Arthur Fleck/Joker	Pelawak yang menderita penyakit mental yang diabaikan oleh masyarakat.
 <p>Robert De Niro</p>	Murray Franklin	Pembawa acara yang diidolakan oleh Arthur Fleck dan berperan dalam kegagalan Arthur.
 <p>Zazie Beetz</p>	Sohie Dumond	Ibu tunggal, kekasih Arthur.

Nama tokoh	Peran yang dimainkan	Karakter
 <p>Frances Conroy</p>	Penny Fleck	Ibu Arthur
 <p>April Grace</p>	Deborah Kyne	Therapist
 <p>Brett Cullen</p>	Thomas Wayne	Miliarder dermawan yang mencalonkan diri sebagai wali kota Gotham.

Nama tokoh	Peran yang dimainkan	Karakter
 <p>Douglas Hodge</p>	Alfred Pennyworth	Kepala Pelayan keluarga Wayne
 <p>Dante Pereira-Olson</p>	Bruce Wayne	Putra Thomas Wayne
 <p>Marc Maron</p>	Ted Marco	Agen Arthur

Nama tokoh	Peran yang dimainkan	Karakter
 <p>Bill Camp</p>	Detektif Garrity	Petugas di Departemen Kepolisian kota Gotham (GCPD)
 <p>Glenn Fleshler</p>	Rendall	Pelawak
 <p>Josh Ais</p>	Hoyt Vaughn	-
Roco Luna	Gigi Dumond	Putri Sophie Dumond
March	Gene Ufland	-

Nama tokoh	Peran yang dimainkan	Karakter
Sondra James	Dr. Sally	
Murphy Guyer	Barry O'Donnell	-
Douglas Hodge	Alfred Pennyworth	-

Sumber: Data primer, diolah

## B. Analisis Semiotika Nilai Amoral dalam Film Joker

### 1. Alur cerita Joker

Film Joker merupakan film yang diadaptasi dari karakter antagonis pada DC Comics dan diproduksi oleh studio Warner Bros. Film ini pertama kali dirilis pada tanggal 31 Agustus 2019 dan berdurasi 122 menit. Sebagai salah satu film yang diadaptasi dari komik, film Joker merupakan film adaptasi komik pertama yang tayang di Venice Film Festival dan juga ditayangkan di Toronto International Film Festival dan New York Film Festival.

Film Joker menceritakan tentang seorang tokoh yang bernama Arthur Fleck, seorang komedian yang pada akhirnya bertransformasi menjadi tokoh jahat yang dikenal dengan Joker. Sebagai seorang komedian di kota Gotham, perjalanan Arthur sangat sulit, dikarenakan masyarakat yang selalu merundungnya dan penyakit *pseudobulbar affect* yang dideritanya. *Pseudobulbar affect* merupakan sindrom yang membuat penderitanya tidak bisa mengontrol tawanya dan ini selalu muncul pada saat penderitanya merasa tertekan.

Film Joker dibuka dengan scene Arthur yang mendandani dirinya menjadi seorang badut sambil memaksa dirinya untuk tersenyum meskipun diwaktu yang

bersamaan ia menitikkan air mata. Pada saat itu, Arthur bekerja di sebuah toko musik untuk membawa papan iklan dari toko musik tersebut. Malangnya, sekelompok remaja datang dan merunding Arthur dengan cara mengambil papan iklan yang dibawa oleh Arthur. Tidak terima dengan perlakuan tersebut, Arthur kemudian mengejar para remaja tersebut, namun ia justru dipukuli dengan menggunakan papan iklan dan dikeroyok oleh para pemuda tersebut yang membuat Arthur terbaring di jalan. Perlakuan tersebut membuat Arthur merasa terpukul karena merasa tidak diperlakukan dengan baik oleh lingkungan disekitarnya.

Arthur mendatangi seorang psikiater dan meluapkan semua tekanan yang dihadapinya. Pada saat itu, Arthur terlihat sedang tertawa dengan raut wajah yang sedih dan kecewa. Pada scene ini diperlihatkan mengenai sindrom yang diderita oleh Arthur, dimana ia tidak dapat mengontrol apakah ia harus tertawa atau tidak. Sebagai solusi, terapisnya meminta Arthur untuk menulis sebuah diary untuk mengungkapkan keluh kesahnya. Pada saat itu, Deborah Kyne membaca diary yang ditulis oleh Arthur sebelumnya dan menemukan beberapa kalimat yang dituliskan oleh Arthur dalam diarynya, yaitu *“I just hope my death makes more cents than my life”* atau aku berharap kematianku lebih menghasilkan uang daripada hidupku.

Diperjalanan pulang, Arthur mencoba untuk menghibur seorang anak kecil, namun orang tua dari anak kecil tersebut melarang Arthur untuk melakukan hal tersebut. Hal ini membuat Arthur kembali merasa tertekan dan membuat penyakitnya kembali kambuh. Meskipun demikian, Arthur tetap menampakkan

wajah ceria ketika ia bertemu dengan ibunya agar ibunya yang sedang sakit tidak mengkhawatirkan keadaannya.

Ditempat kerja, Arthur mendapatkan sebuah pistol yang diberikan oleh rekan kerjanya dengan tujuan untuk melindungi Arthur jika ia dirundung oleh orang-orang di sekitarnya. Dihadiri yang sama, Arthur dituntut oleh bosnya untuk mengganti kerugian atas kerusakan yang telah terjadi pada papan reklame tanpa memperdulikan kejadian yang sebenarnya yang membuat Arthur kembali merasa tertekan. Di perjalanan pulang, Arthur bertemu dengan Sophie Dumond, tetangganya yang ternyata menyukai lelucon Arthur dan membuat Arthur jatuh Cinta.

Beberapa hari kemudian, Arthur kembali bekerja menjadi badut penghibur di sebuah rumah sakit untuk menghibur anak-anak. Tanpa sengaja, ia menjatuhkan pistol yang ada dikantongnya dan membuat semua orang di ruangan tersebut ketakutan. Karena kejadian ini, Arthur akhirnya dipecat dari pekerjaannya dan menambah depresi yang diderita oleh Arthur. Di perjalanan kembali kerumah, Arthur melihat tiga orang pria yang melakukan pelecehan secara verbal terhadap seorang wanita. Melihat hal tersebut Arthur yang pada saat itu sudah sangat tertekan tidak bisa mengendalikan tawanya yang membuat ketiga orang tersebut mengeroyoknya. Untuk membela diri, tanpa sengaja Arthur membunuh ketiga orang tersebut. Pada awalnya Arthur menjadi sangat ketakutan, namun selanjutnya ia justru merasa senang dan tenang karena hal yang telah ia lakukan.

Untuk menarik perhatian Spohie Dumond, Arthur mengajaknya untuk menyaksikan penampilannya di club Pogo's. Pada saat itu, Arthur memaksakan diri untuk tampil karena Sophie Dumond yang datang ke acara tersebut. Sayangnya, penyakit yang diderita oleh Arthur kembali kambuh dan membuatnya gagal dalam show sekaligus mempermalukannya di acara tersebut. Kejadian inilah yang menjadi pemicu kemarahan Arthur pada Murray Franklin karena Murray Franklin menjadikan Arthur sebagai lelucon di acaranya.

Tekanan demi tekanan terus datang pada Arthur seperti pengakuan ibunya yang menyatakan bahwa ia merupakan putra dari Thomas Wyne, penolakan oleh Thomas Wyne yang menyatakan bahwa hal tersebut hanya delusi ibu Arthur, hingga kenyataan bahwa ibunya benar-benar pasien di Rumah Sakit Jiwa. Tidak tahan dengan kenyataan tersebut membuat Arthur yang pada awalnya sangat menyayangi ibunya akhirnya membunuh ibunya. Setelah itu, Arthur juga membunuh mantan rekan kerjanya yang memberikan pistol kepadanya.

Puncak dari perilaku buruk serta depresi Arthur dalam film ini ditunjukkan pada scene dimana ia diundang oleh Murray Franklin. Dalam acara tersebut Arthur berdandan seperti seorang badut yang mengenakan jas dan memperkenalkan dirinya sebagai Joker. Ketidak sopanan Arthur pada acara tersebut dimulai dengan ia yang secara sengaja mencium salah satu tamu perempuan yang ada di acara itu, mengakui kejahatannya, dan pada puncaknya Arthur membunuh Murray Franklin pada saat acara berlangsung dan disaksikan oleh banyak orang. Bukannya mendapatkan kecaman, perlakuan Arthur tersebut justru mendapatkan dukungan dari warga Gotham, yang tergambar jelas dengan

warga yang sengaja menabrak mobil polisi yang membawa Arthur, kerusuhan, serta pembunuhan terhadap keluarga Wyne. Film ditutup dengan adegan kerusuhan yang terjadi di seluruh sudut kota Gotham.

Film Joker ini menggambarkan realitas kehidupan pada zaman sekarang ini yang pada kenyataannya memang sulit untuk sebagian orang. Namun, film ini menggambarkan realitas tersebut melalui tindakan amoral yang ditunjukkan secara jelas dalam setiap scenenya. Terdapat delapan perilaku amoral yang dalam film Joker, antara lain seperti perundungan (*bullying*), pelecehan, pengeroyokan, pembunuhan, adegan ciuman, serta kerusuhan.

## **2. Penanda dan petanda nilai amoral dalam film Joker**

Setiap film tersusun atas berbagai tanda yang saling bekerja sama untuk menyampaikan pesan tertentu yang dibuat oleh sang sutradara film tersebut. Demikian juga dengan film Joker yang disutradarai oleh Todd Phillips. Pesan-pesan yang ingin disampaikan melalui film tersebut diidentifikasi berdasarkan tanda-tanda yang muncul pada setiap adegannya. Dalam penelitian ini, peneliti menguraikan nilai amoral yang digambarkan pada film Joker dalam bentuk gambar, bahasa dan pesan lisan berdasarkan *scene* dalam film dan jenis nilai amoralnya. Nilai amoral yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tindakan atau perbuatan yang menunjukkan ketidakpedulian terhadap nilai-nilai kebaikan yang ada dalam masyarakat yang terdapat dalam film Joker yang disutradarai oleh Todd Phillips.

Amoral yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat (Afra, 2013:13). Dengan kata lain, amoral adalah seseorang yang tidak memiliki tata krama, sopan santun, atau adab terhadap orang lain. Perilaku amoral ini berbeda dengan perilaku immoral. Dimana, perilaku amoral adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok karena kurangnya pengetahuan terhadap hal tersebut atau memiliki kelainan pada dirinya, sementara immoral adalah perilaku tidak bermoral yang tetap dilakukan oleh seseorang atau kelompok meskipun orang tersebut telah mengetahui bahwa hal tersebut pada dasarnya salah dan tidak boleh dilakukan.

Bagian-bagian yang mengandung nilai amoral dalam film Joker yang dikaji dalam penelitian ini adalah perundungan (*bullying*), pornografi, dan pembunuhan. *Scene-scene* pada film Joker ini kemudian diuraikan dan dijelaskan penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Berikut adalah uraian dan penjelasan nilai amoral dalam film Joker.

a. *Scane* perundungan (*bullying*)

Scene yang menggambarkan mengenai perundungan ditampilkan sebanyak dua kali dalam film Joker. Scene pertama adalah perundungan yang dilakukan oleh beberapa orang pemuda terhadap Arthur yang sedang bekerja sebagai badut penghibur di suatu toko musik. Para pemuda tersebut dengan sengaja mengambil papan iklan yang digunakan oleh Arthur untuk mengiklankan toko musik tempatnya bekerja. Tidak hanya mengambil papan iklan milik Arthur, para pemuda tersebut juga

melakukan pengeroyokan terhadap Arthur yang membuat Arthur tidak bisa melakukan perlawanan.

Scene kedua yang menggambarkan perundungan pada film Joker adalah scene dimana Murray Franklin, yang merupakan idola Arthur menggunakan video kegagalan Arthur sebagai sebuah komedi dimana komedi tersebut terkesan memberikan penghinaan kepada Arthur dan disiarkan di TV nasional. Adegan tersebut memperlihatkan wajah Arthur yang sedang berjuang dengan penyakitnya dan ditertawakan oleh Murray Franklin dan seluruh penontonnya. Hal yang membuat adegan ini termasuk dalam kategori perundungan adalah karena Murray Franklin menggunakan video Arthur tanpa izin dengan tujuan untuk menertawakannya.

Scene perundungan yang ditampilkan dalam film Joker dapat dilihat pada tabel 4.3 dan 4.3 berikut.

**Tabel 4. 2** Scene perundungan pada Arthur

Waktu	Scene/dialog/suara/teks	Visual
02:07	<p><i>Boy 1: What's up with your shoes bro?</i>(Ada apa dengan sepatumu, bro)</p> <p><i>Boy 2: nice costume.</i> (kostum yang bagus)</p> <p><i>Boy 3: You gotta be a clown, you should be a gay, you know that, right?</i> (jika kau jadi badut, setidaknya kau jadi gay, kau tahu itu kan?)</p> <p>Memukul papan iklan yang dibawa Arthur lalu berlari.</p> <p><i>Arthur: Hey, stop it!</i> (Hey, hentikan!)</p> <p><i>Group of boys: Go! Go! Go!</i> (Cepat! Cepat! Cepat!)</p> <p>Arthur mencoba mengejar kelompok</p>	 <p>Jika kau jadi Badut, Setidaknya kau bisa jadi gay, kau tahu itu 'kan ?</p>

	<p>pemuda tersebut.  <i>Arthur: Hei!</i>  <i>Boy 1: Come on Kyle, let's go!</i>        (Ayo, Kyle, cepat pergi!)  <i>Boy 2: We got the sign.</i> (Kita dapat papannya)  <i>Boy 3: Come on, let's go!</i> (Ayo, cepat!)  <i>Boy 1: Come on, hit him!</i> (Ayo, hajar dia!)  <i>Boy 2: Come on, this guy is weak, he can't do anything!</i> (Ayo, dia lemah, dia tidak bisa melakukan apapun!)  <i>Boy 3: Harder! Harder! Kick him up! takes his stuff! Come on, come on, let's go!</i> (Lebih keras! Lebih keras! Hajar dia! Ambil barang-barangnya! Cepat pergi! Cepat, cepat!)</p>	
	Penanda	Petanda
<p>Dalam scene ini diperlihatkan Arthur yang mencoba menghibur para pejalan kaki dengan sebuah papan iklan. Tiba-tiba sekelompok remaja datang untuk mengganguya dan mengambil papan iklan milik Arthur. Untuk mempertahankan papan iklan tersebut, Arthur mengejar pemuda tersebut karena ia ingin mengambil kembali papan iklannya. Ia hampir tertabrak taksi saat mencoba untuk menyebrangi jalan. Orang-orang disekitarnya hanya melihat tanpa memberikan bantuan melihat seorang badut berlarian di jalan seakan-akan itu hanyalah sebuah lelucon. Arthur berlari sambil terus berteriak "<i>Stop them!</i>"(hentikan mereka) namun tidak ada yang memberinya bantuan. Hingga sampailah mereka di sebuah gang kecil. Para pemuda tersebut memukul Arthur dengan papan iklannya hingga hancur. Pengambilan gambar dilakukan dengan secara extreme long shot, long shot, medium close up dengan high dan neutral angel.</p>		<p>Nilai amoral yang ditampilkan dalam scene ini adalah perundungan (<i>bullying</i>), yaitu situasi dimana terjadinya penyalahgunaan kekuatan/kekuasaan yang dilakukan oleh seseorang maupun sekelompok orang pada orang lain. Selain melakukan tindakan yang tidak sesuai norma seperti perundungan, dalam scene ini juga ditunjukkan ketidak sopanan para pemuda terhadap orang yang lebih tua darinya.</p>

Sumber: Data primer, diolah 2021

Berdasarkan data pada tabel 4.2 diatas dapat dilihat bahwa dalam film ini menunjukkan bahwa perundungan atau *bullying* terkadang dianggap sebagai sesuatu yang menyenangkan bagi pelakunya. Hal ini terlihat dari adegan yang menunjukkan para pemuda yang melakukan

perundungan terhadap Arthur Fleck tertawa dan bersenang-senang dengan apa yang mereka lakukan meskipun hal tersebut menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun mental. Pada *scene* ini, tingkat moralitas yang dilanggar adalah *pascakonvensional*. Hal ini terlihat dari adanya pengabaian yang dilakukan para remaja dengan tidak menjunjung tinggi aturan kesejahteraan bersama. Para remaja ini mengabaikan kepentingan Arthur yang pada saat itu sedang bekerja untuk mencari nafkah.

Adegan lain yang menunjukkan perundungan atau *bullying* dalam film Joker juga ditunjukkan di menit ke 59:29 yang dapat dilihat melalui tabel 4.3 berikut.

**Tabel 4.3** Scene penghinaan yang dilakukan oleh Murray Franklin

Waktu	Dialog/suara/teks	Visual
59:39	<p><i>Murray (on tv): And finally, in a world where everyone thinks they could do my job, we got this videotape from the Gotham Comedy Club. Here's a guy who thinks of you just keep laughing, it'll somehow make you funny. Check out this Joker. (Dan akhirnya, didunia dimana setiap orang berpikir mereka bisa melakukan pekerjaanku, kami mendapatkan video dari Gotham Comedy Club. Inilah seorang laki-laki yang berpikir bahwa jika kamu hanya tertawa, itu akan membuatmu lucu. Lihatlah pelawak ini.)</i></p> <p><i>Arthur (on tv): ---good evening, hello. Good to be here. I, I hated school as a kid, but my mother would always say,-- "you should enjoy it. One day you'll have to work for a living." "No, I won't Ma. I'm gonna be a comedian!" (-- Selamat sore semuanya. Halo. Senang bisa ada di sini. Aku, aku benci sekolah ketika aku masih kecil, tapi ibuku selalu berkata,--</i></p>	

	<p>“kamu harus menyukainya. Suatu hari kamu harus bekerja untuk bertahan hidup.” “Tidak, aku tidak mau bu. Aku mau menjadi seorang komedian!”)</p> <p><i>Murray (on tv): You should have listened to your mother. No more, Bobby. Let's see one more. I love this guy. (Kamu harus mendengarkan ibumu. Tidak hanya itu Bobby. Mari kita lihat kelanjutannya, aku menyukai pria ini.)</i></p> <p><i>Arthur (on tv): It's funny, when I was a little boy and told people I wanted to be a comedian, everyone laughed at me. Well, no one is laughing now. (Itu lucu, ketika aku masih kecil dan mengatakan kepada orang lain bahwa aku ingin menjadi seorang komedian, semua orang tertawa padauk. Tapi tidak ada seorangpun yang tertawa sekarang.)</i></p> <p><i>Murray (on tv): You can say that again, pal!(Kamu bisa mengatakannya lagi, kawan)</i></p>	
Penanda		Petanda
<p>Dalam scene ini terlihat bahwa Arthur menunjukkan ekspresi saat melihat acara Murray Franklin seperti sebelumnya. Kebahagiaan tersebut semakin bertambah ketika Murray memperlihatkan video Arthur yang sedang melakukan <i>stand up comedy</i> di club Pogo's. ketika melihat hal tersebut di tv terlihat bahwa Arthur sempat tertawa senang. Namun ekspresi tawa tersebut berubah menjadi ekspresi kecewa ketika ia menyaksikan bahwa Murray Franklin menjadikan videonya sebagai bahan lelucon di acaranya. Terdapat dua sudut pengambilan gambar dalam adegan ini, yaitu neutral dan low angel yang memperlihatkan punggung Arthur menonton tv, sedangkan pengambilan gambar dilakukan dengan medium shot dan close up.</p>		<p>Nilai amoral yang ditunjukkan dalam scene ini adalah perundungan (<i>bullying</i>), yaitu penyalahgunaan kekuatan yang dilakukan seseorang maupun sekelompok orang pada orang lain. pada dasarnya, <i>bullying</i> tidak hanya bisa berbentuk fisik seperti pemukulan dan sejenisnya, namun <i>bullying</i> juga dapat terjadi secara tidak langsung seperti melalui perkataan dan tindakan yang membuat korbannya terasing dan terkucil secara sosial.</p>

Sumber: Data primer, diolah 2021

Scene kedua merupakan perundungan yang dilakukan oleh Murray Franklin terhadap Arthur Fleck. Dalam hal ini, nilai moral yang dilanggar adalah *prekonvensional*, dengan tidak menghargai kepentingan orang lain yang dalam kasus ini adalah Arthur demi memenuhi kebutuhan pribadi

Murray Franklin agar acaranya mendapatkan banyak penonton. Perilaku Murray Franklin dinyatakan amoral karena ia menganggap bahwa apa yang dilakukannya adalah bagian dari komedi, sehingga ia tidak memiliki perasaan benar atau salah terhadap apa yang dilakukannya.

Kata perundungan atau *bullying* dapat diartikan sebagai situasi dimana terjadi penyalahgunaan kekuatan/kekuasaan yang dilakukan oleh seseorang maupun sekelompok orang kepada orang lain. kekuatan yang dimaksudkan dalam hal ini tidak hanya berkaitan dengan kekuatan fisik, namun juga kekuatan mental (Sejiwa, 2008).

Menurut Suryani (2016) perundungan atau *bullying* dapat terjadi secara berulang dan melibatkan ketidakseimbangan kekuatan antara kelompok yang lebih kuat menyerang kelompok yang dianggap lemah. Dalam kasus *bullying*, umumnya para korban berasal dari kelompok yang lemah, sehingga korban tidak mampu mempertahankan diri secara efektif untuk melawan tindakan negative yang diterimanya dan hal ini berlangsung dalam waktu yang cukup lama. *Bullying* terbagi dalam dua bentuk, yaitu dalam bentuk tindakan langsung dan secara tidak langsung. *Bullying* secara langsung mencakup pelecehan fisik terhadap korbannya. Sedangkan *bullying* tidak langsung dapat berupa strategi yang menyebabkan targetnya terasing dan terkucil secara sosial (Krahe, 2005).

*Bullying* yang tergambar dalam tabel 4.2 merupakan *bullying* secara langsung. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana para remaja di kota Gotham mengganggu Arthur Fleck yang sedang bekerja. Para remaja

tersebut merampas papan iklan yang dipegang oleh Arthur, memukul Arthur dengan papan iklan tersebut hingga hancur, serta memukuli Arthur secara bersamaan. Karena Arthur diserang oleh beberapa orang sekaligus, Arthur tidak mampu melawan dan pada akhirnya hanya mampu terbaring lemah dan menerima setiap pukulan yang diberikan. Sementara itu, *bullying* yang ditunjukkan pada tabel 4.3 merupakan *bullying* secara tidak langsung yang dilakukan oleh Murray Franklin terhadap Arthur. Dalam scene tersebut Murray menjadikan video kegagalan Arthur sebagai bahan lelucon dan membuat Arthur ditertawakan oleh penonton dari acara tersebut. Perlakuan Murray Franklin ini memberikan dampak negative pada Arthur, yang mana terlihat ekspresi tidak senang sekaligus sedih yang ditunjukkan oleh Arthur ketika ia melihat show tersebut.

b. *Scene* pornografi

Scene pornografi pada film Joker pertama kali muncul pada menit ke 30:33. Adegan ini menggambarkan pelecehan secara verbal yang dilakukan oleh tiga orang pegawai pada seorang wanita yang duduk sendirian di kereta api. Ketiga pegawai ini mencoba untuk menarik perhatian wanita tersebut dan melontarkan kata-kata yang tidak sopan seperti kata “*bich*” ketika tidak mendapatkan respon dari wanita tersebut. Scene pelecehan dalam film Joker ditunjukkan melalui tabel 4.4 berikut.

**Tabel 4.4** Scene pelecehan pada wanita di kereta

Waktu	Dialog/suara/teks	Visual

30:33	<p><i>Wall street 3</i> (pada wanita di depannya): <i>Hey, you want some French fries? Hello, I'm talking to you. You want some fries?</i> (hey, mau kentang goreng? Hallo, aku bicara padamu, apakah kamu mau kentang goreng?)</p> <p><i>Young woman:</i> <i>No, thank you.</i> (tidak, terimakasih)</p> <p><i>Wall street 3:</i> <i>You sure? They're really good.</i> (Kamu yakin? Ini sangat enak.)</p> <p><i>Wall street 2:</i> <i>Don't ignore him. He's being nice to you.</i> (jangan mengabaikannya, dia hanya mencoba bersikap baik padamu)</p>	
Penanda	Penanda	Petanda
<p>Dalam <i>scene</i> ini diperlihatkan bahwa wanita yang ada di kereta tersebut pada awalnya menolak pemberian pegawai tersebut dengan sopan, namun para pegawai tersebut justru melemparkan kentang goreng ke kepala wanita tersebut sambil tertawa mengejek. Pada adegan ini, diperlihatkan dengan jelas salah satu pegawai tersebut meneriaki wanita itu dengan sebutan "<i>Bitch</i>" atau wanita jalang sambil tersenyum. Pengambilan gambar dilakukan dengan medium long shot, medium shot, medium close up menggunakan neutral angle.</p>		<p>Nilai amoral dalam <i>scene</i> ini adalah pelecehan secara verbal. Pelecehan seksual merupakan perilaku seksual yang dilakukan melalui ucapan.</p>

Sumber: Data primer, diolah 2021

Scene pelecehan yang digambarkan melalui tabel 4.4 diatas merupakan pelecehan yang dilakukan oleh 3 orang pegawai laki-laki terhadap satu orang wanita didalam kereta. Pelecehan, dapat diartikan sebagai sifat atau perilaku seksual yang tidak diinginkan atau tindakan yang didasarkan pada seks yang menyinggung penerima. Pelecehan seksual ini tidak hanya dapat bersifat fisik, namun juga dapat berupa perilaku non-fisik seperti penganiayaan psikologis dan penghinaan melalui lisan atau perkataan (Darwis, 2014). Pengertian ini sesuai dengan apa yang dilakukan oleh 3 pegawai dalam *scene* pada tabel 4.4 diatas, dimana para pegawai tersebut mencoba menggoda wanita yang duduk didepannya, bahkan ketika wanita tersebut mencoba untuk pergi,

salah satu pegawai meneriakinya dan memanggilnya dengan sebutan, “*Bitch*,” atau wanita jalang.

Kategori nilai moral yang dilanggar dalam *scene* ini adalah *prakonvensional*, karena para pegawai laki-laki dalam *scene* ini tidak menghargai wanita yang duduk di depannya untuk memenuhi kesenangan pribadinya. Para pegawai tersebut menganggap bahwa hal yang mereka lakukan hanyalah gurauan dan tidak menganggap bahwa apa yang mereka lakukan itu adalah hal yang tidak bermoral. Hal ini terlihat dari dialog pegawai kedua yang mengatakan, “*Don’t ignore him. He’s being nice to you.*” yang artinya, jangan mengabaikannya, ia hanya mencoba baik kepadamu.

Scene pornografi kedua dan ketiga adalah adegan ciuman yang ditampilkan dalam film *Joker* ditampilkan secara jelas dan ditampilkan sebanyak dua kali. Adegan pertama terjadi pada menit ke 36:37, yaitu adegan ciuman antara Arthur dan Sophie Dumond, kemudian pada menit ke 1:38:45, yaitu ciuman yang diberikan oleh Arthur pada wanita pengisi acara Talkshow Murray Franklin. Penanda dan petanda adegan ciuman tersebut dapat dilihat melalui tabel 4.5 dan 4.6 berikut.

**Tabel 4.5** Scene Arthur mencium Sophie Dumond

Waktu	Dialog/suara/teks	Visual
-------	-------------------	--------

36:37	----	
Penanda		Petanda
Arthur yang baru saja membunuh 3 orang pegawai menemukan bahwa ia merasa membunuh adalah hal yang dapat membuatnya tenang. Setelah kejadian tersebut, Arthur langsung mendatangi apartemen Sophie Dumond dan langsung menciumnya segera setelah Sophie Dumond membuka pintu apartemennya. Adegan dalam scene ini diambil dengan teknik neutral angel dan medium close up.		Nilai amoral dalam adegan ini adalah penampilan adegan cium bibir yang tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di Indonesia.

Sumber: Data primer, diolah 2021

Adegan ciuman (*kissing*) yang dilakukan oleh Arthur dan Sophie Dumond merupakan bagian dari adegan pornografi yang tidak sesuai dengan kultur masyarakat Indonesia. *Scene* lain yang menunjukkan adegan ini kembali ditampilkan pada menit ke 1:38:45 yang dapat dilihat melalui tabel 4.6 berikut.

**Tabel 4.6** Scene Arthur mencium pengisi acara Murray Franklin

Waktu	Dialog/suara/teks	Visual
1:38:45	----	
Penanda		Petanda
Scene ini menunjukkan Arthur yang masuk ke panggung show Murray Franklin sambil menari dan tiba-tiba		Nilai amoral dalam adegan ini adalah penampilan adegan cium

mencium salah satu pengisi acara tanpa permisi. Gambar diambil dengan teknik long shot dan neutral angel.	bibir yang tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di Indonesia.
---	---

Sumber: Data primer, diolah 2021

Tabel 4.5 dan 4.6 diatas menunjukkan adegan pornografi yang dilakukan oleh Arthur pada Sophie Dumond dan wanita pengisi acara Murray Franklin. Adegan tersebut termasuk dalam kategori pornografi dan di Indonesia, perilaku tersebut termasuk dalam kategori amoral karena tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di Indonesia. Kata pornografi berasal dari bahasa Yunani, “*porn*” yang berarti perempuan jalang dan “*graphein*” atau ungkapan (Sa’abab, 2001). Dari pengertian tersebut dapat dilihat bahwa objek utama dari pornografi adalah perempuan. Di Indonesia sendiri, terdapat peraturan yang secara khusus membahas mengenai pembatasan dan pelarangan tayangan yang mengandung unsur seksualitas seperti poin-poin SPS Komisi Penyiaran Indonesia tahun 2012 pasal 18, 19, 20, 21, dan 22. Salah satu poin dalam SPS 2012 pasal 18 huruf G secara jelas menyebutkan bahwa di Indonesia terdapat pembatasan atau larangan menampilkan adegan ciuman bibir (Alifa, 2013). Karenanya, scene film Joker pada tabel 4.5 dan 4.6 merupakan tindakan amoral dan tidak sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia. Nilai moral yang dilanggar seperti yang disebutkan dalam tabel 5 dan tabel 6 diatas adalah *prakonvensional*, dimana dalam adegan ini Arthur mengabaikan kepentingan Sophie Dumond dan pengisi acara Murray Franklin karena ia mencium kedua wanita tersebut tanpa ada meminta persetujuan dari wanita yang diciumnya.

c. *Scene* pembunuhan

Scene pembunuhan dalam film *Joker* ditampilkan sebanyak lima kali yang empat diantaranya dilakukan oleh Arthur dan satu pembunuhan dilakukan oleh warga sipil Gotham. Adegan-adegan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menit ke 32:32, adalah pembunuhan yang dilakukan oleh Arthur pada 3 orang pegawai di kereta.
2. Menit ke 1:27:51, adalah pembunuhan yang dilakukan oleh Arthur kepada Rendall.
3. Menit ke 1:45:10, adalah pembunuhan yang dilakukan oleh Arthur pada Murray Franklin dan disiarkan langsung di TV nasional.

Penanda dan petanda adegan pembunuhan pada film *Joker* dapat dilihat melalui tabel 4.7, hingga 4.9 berikut.

**Tabel 4.7** Scene pembunuhan oleh Arthur terhadap 3 pegawai kantor

Waktu	Dialog/suara/teks	Visual
32:32	<i>Wall street 1: No. No</i> (Tidak, Tidak)	
Penanda		Petanda
Cahaya didalam kereta terlihat gelap dan terang secara bergantian. Tiba-tiba terdengar suara tembakan dan salah satu pegawai yang tertembak. Pada saat cahaya kembali terang, terlihat Arthur yang memegang pistolnya sambil terbaring yang terus menembak kearah pegawai kedua. Melihat		Adegan dalam scene ini mengandung nilai amoral pembunuhan, yaitu perampasan atau peniadaan nyawa seseorang oleh orang lain.

hal ini, pegawai pertama bangun dan berlari untuk menyelamatkan dirinya dengan kaki yang terluka dan berdarah. Ia berlari menuju gerbong di sebelahnya. Untuk sesaat, terlihat Arthur yang kebingungan dengan apa yang telah dilakukannya. Namun, tak berapa lama kemudian, Arthur mengambil tasnya dan mengejar pegawai yang kabur dengan percaya diri dan tanpa terlihat adanya keraguan dalam langkah Arthur. Pengambilan gambar dalam scene ini dilakukan dengan neutral dan low angel dan pengambilan gambar dengan extreme long shot, medium shot, dan medium close up serta dengan pencahayaan yang dibuat gelap dan jingga.

Sumber: Data primer, diolah 2021

Adegan pembunuhan yang dilakukan oleh Arthur Fleck pada tiga pegawai yang mengeroyoknya merupakan perilaku yang tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Perilaku ini bertentangan dengan hukum yang berlaku di setiap negara karena akibat dari tindakan ini dapat menghilangkan hak hidup orang lain. Pada dasarnya, pembunuhan yang dilakukan oleh Arthur pada ketiga pegawai tersebut hanyalah untuk membela diri. Namun, pada akhirnya perasaan bersalah akan perbuatannya berkembang menjadi perasaan tidak bersalah karena Arthur merasa bahwa hal tersebut merupakan hal yang menyenangkan dan melegakan. Sehingga, pada titik ini nilai moral yang dilanggar oleh Arthur adalah *prakonvensional* karena mengabaikan kepentingan orang lain untuk hidup dan Arthur tidak menyerahkan diri pada polisi untuk bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukannya.

Adegan pembunuhan lain yang ada dalam film Joker adalah pembunuhan yang dilakukan oleh Arthur terhadap mantan rekan kerjanya yang dapat dilihat melalui tabel 4.8 berikut ini.

**Tabel 4. 5** Scene pembunuhan oleh Arthur terhadap Rendall

Waktu	Dialog/suara/teks	Visual
1:27:51	<p><i>Arthur: Yeah, that's important. Yeah, that makes a lot of sense. Thank you, Rendall. Thank you so much—(yah, itu penting. Yah, itu membuat banyak sensasi, terimakasih Rendall. Terimakasih banyak--)</i></p> <p><i>Gary: What the fuck, Arthur, No. why did you do that? (Sial, Arthur, jangan! Mengapa kamu melakukannya?)</i></p>	
	Penanda	Petanda
Adegan dalam scene ini memperlihatkan secara jelas bagaimana Arthur membunuh Rendall. Pada adegan tersebut terlihat bahwa Arthur menusukkan pisau ke leher dan kepala Rendall, memukulnya, serta membenturkan kepala Rendall ke dinding. Terlihat banyak darah yang berceceran di dinding dan teriakan Gary yang berusaha mencegah Arthur melakukan aksinya. Scene ini ditampilkan dengan menggunakan neutral angle dan pengambilan gambar secara close up.		Adegan dalam scene ini mengandung nilai amoral pembunuhan, yaitu perampasan atau peniadaan nyawa seseorang oleh orang lain.

Sumber: Data primer, diolah 2021

Scene pembunuhan Arthur terhadap Rendall yang ditampilkan pada tabel 4.8 diatas tidak sesuai untuk ditampilkan dalam suatu film karena dengan tersebut ditampilkan secara jelas bagaimana Arthur melakukan adegan penusukan, baik diperut maupun di kepala Rendall dengan darah yang berceceran disekitarnya. Nilai moral yang dilanggar dalam *scene* ini ada pada level *konvensional*, dimana Arthur mengharapkan untuk hidup terlihat baik dari orang lain dengan melakukan pembalasan dengan cara membunuh orang yang tidak disukainya. Pada adegan ini, Arthur sudah tidak memiliki perasaan benar atau salah dan tidak mengikuti standar moral apapun. Ia menganggap bahwa apa yang dilakukannya adalah hal yang benar untuk dilakukan meskipun merugikan orang lain.

Adegan pembunuhan Arthur kembali ditunjukkan pada menit ke 1:45:10 yang dapat dilihat melalui tabel 4.9 dibawah ini.

**Tabel 4 6** Scene pembunuhan oleh Arthur terhadap Murray Franklin

Waktu	Dialog/suara/teks	Visual
1:45:10	<i>Arthur: I'll tell you what you get. You get what you fucking deserve,--</i> (Aku akan memberitahumu apa yang kamu dapatkan, kamu mendapatkan apa yang seharusnya kamu dapatkan,--)	
	Penanda	Petanda
	Scene ini dimulai dengan lelucon Arthur yang dianggap tidak lucu oleh Murray, pengisi acara, dan penonton pada acara Murray Franklin show. Setelah itu, Arthur mengakui pembunuhan yang dilakukannya terhadap 3 pegawai di kereta api. Ia mengungkapkan kekesalan dan rasa ketidakadilan yang dirasakannya. Pada adegan ini, Murray berdebat dengan Arthur dan meminta untuk dipanggilkan polisi. Arthur juga mengungkapkan pada Murray tentang rasa kesalnya terhadap kelancangan Murray yang menggunakan videonya sebagai bahan lelucon dan memanggilnya ke acara tersebut untuk ditertawakan. Kemarahan Arthur terhadap Murray diakhiri dengan penembakan oleh Arthur yang disaksikan secara nasional. Pengambilan gambar dalam adegan ini dilakukan dengan teknik medium long shot dan close up ke wajah Arthur yang terkena cipratan darah dari kepala Murray Franklin.	Adegan dalam scene ini mengandung nilai amoral pembunuhan, yaitu perampasan atau peniadaan nyawa seseorang oleh orang lain.

Sumber: Data primer, diolah 2021

Adegan pada tabel 4.9 diatas menunjukkan perlawanan yang dilakukan dengan sadar dan dilakukan secara langsung melalui siaran TV nasional. Adegan ini menunjukkan perlawanan yang dilakukan secara frontal. Perlawanan akan ketidakadilan seperti yang dirasakan oleh Arthur pada dasarnya masih sah dilakukan jika dilakukan dengan jalan yang baik dan sesuai dengan norma yang berlaku dimasyarakat. Namun,

dalam film ini Arthur melakukan perlawanan dengan cara yang bahkan lebih buruk dari apa yang dilakukan oleh Murray Franklin terhadapnya, yaitu dengan menghilangkan nyawa Murray Franklin dan disaksikan oleh seluruh masyarakat. Adegan ini menunjukkan bahwa Arthur telah melakukan pelanggaran nilai moral pada tingkat *pascakonvensional*, karena Arthur sudah mengabaikan aturan dan melanggar hukum dimuka publik.

Terdapat lebih dari 1 scene pembunuhan yang ditampilkan dalam film Joker, 4 diantaranya dilakukan oleh Arthur Fleck yang menghilangkan 6 nyawa yaitu 3 orang pegawai kantor, Penny Fleck, Rendall, dan Murray Franklin, serta 1 scene pembunuhan yang dilakukan oleh warga Gotham yang membunuh Thomas Wyne dan Mrs Wyne. Pembunuhan dapat diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan oleh seseorang maupun beberapa orang yang mengakibatkan orang lain meninggal dunia (Hadikusuma, 1992, Ali, 2007). Sementara itu, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia pembunuhan diartikan sebagai mematikan dengan sengaja.

Pembunuhan merupakan perbuatan yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku di Indonesia, namun perilaku ini juga merupakan tindakan yang tidak dapat diterima di seluruh dunia. Setiap negara di dunia ini menetapkan hukuman pada setiap pelaku pembunuhan. Karenanya, tindakan pembunuhan yang ditampilkan secara jelas dalam

film Joker merupakan tindakan yang sangat bertentangan dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku di masyarakat.

### 3. Nilai Amoral dalam Film Joker

Berdasarkan analisa penanda dan petanda dalam setiap adegan yang ditampilkan dalam film Joker yang dibahas pada poin sebelumnya, dapat dilihat bahwa terdapat beberapa nilai amoral yang ditampilkan dalam film ini, seperti perundungan (*bullying*), pornografi, dan pembunuhan. Pada dasarnya, adegan-adegan yang digambarkan dalam scene tersebut sesuai dengan realita yang ada pada saat ini. Banyak kasus yang menunjukkan perilaku amoral tersebut ditengah masyarakat. Meskipun demikian, perilaku amoral tersebut tetap tidak dapat diterima sebagai perilaku yang dibenarkan ditengah masyarakat. Nilai-nilai amoral dalam film Joker tersebut antara lain:

#### a. Perundungan (*bullying*)

Perundungan atau *bullying* merupakan tindakan penganiayaan yang dilakukan oleh sekelompok orang yang memiliki kekuatan atau kekuasaan pada seseorang atau sekelompok orang yang dirasa lemah. Dalam film Joker, perundungan secara jelas dilakukan oleh sekelompok remaja dan Murray Franklin yang memiliki kekuatan dan kekuasaan kepada Arthur Fleck yang dinilai lemah. Perundungan yang dilakukan oleh sekelompok remaja pada Arthur Fleck merupakan pelanggaran nilai moral *pascakonvensional* karena para remaja ini tidak menjunjung tinggi aturan kesejahteraan

bersama yang dalam hal ini adalah kesejahteraan Arthur. Sementara itu, perilaku amoral yang dilakukan oleh Murray Franklin adalah *pascakonvensional* karena tidak menghargai kepentingan orang lain yang dalam kasus ini adalah Arthur demi memenuhi kebutuhan pribadi Murray Franklin agar acaranya mendapatkan banyak penonton.

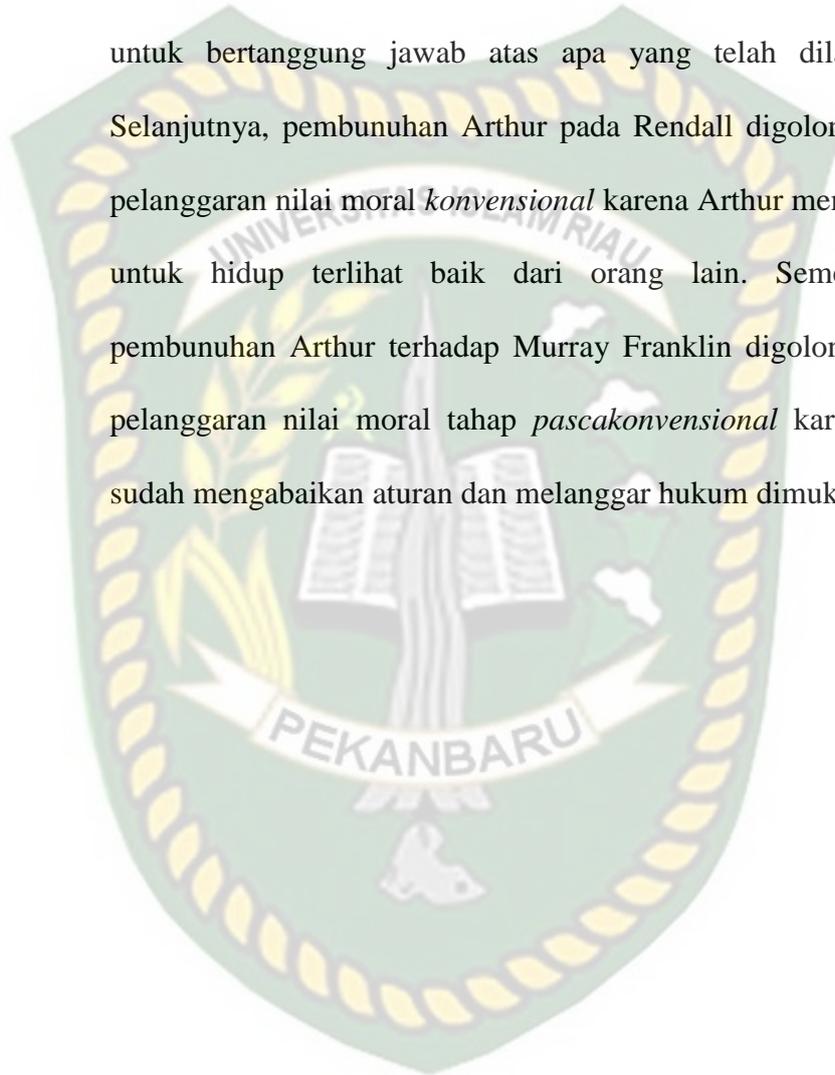
b. Pornografi

Pelecehan dalam film Joker ditunjukkan melalui scene dikereta yang dilakukan oleh 3 orang pegawai terhadap seorang penumpang wanita. Pelecehan dalam hal ini merupakan sindiran yang berbau seksual dalam bentuk ucapan yang dilakukan oleh laki-laki terhadap perempuan. Selain itu, terdapat dua adegan ciuman yang dilakukan oleh Arthur pada Sophie Dumond dan wanita pengisi acara Murray Franklin. Ketiga perilaku amoral ini masuk dalam kategori *prakonvensional* karena ketiga pegawai kantor di kereta dan Arthur mengabaikan hak wanita yang diganggunya.

c. Pembunuhan

Terdapat lima *scene* pembunuhan dalam film Joker ini, namun dalam penelitian ini hanya membahas 3 *scene* saja, yaitu pembunuhan oleh Arthur pada 3 pegawai di kereta, Rendall, dan Murray Franklin. Pembunuhan dalam kasus ini merupakan tindakan penghilangan nyawa orang lain secara sengaja. Terdapat tiga kategori nilai amoral dalam tiga scene ini, yaitu pada

pembunuhan yang dilakukan oleh Arthur pada pegawai kantor adalah *prakonvensional* karena mengabaikan kepentingan orang lain untuk hidup dan Arthur tidak menyerahkan diri pada polisi untuk bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukannya. Selanjutnya, pembunuhan Arthur pada Rendall digolongkan pada pelanggaran nilai moral *konvensional* karena Arthur mengharapkan untuk hidup terlihat baik dari orang lain. Sementara itu, pembunuhan Arthur terhadap Murray Franklin digolongkan pada pelanggaran nilai moral tahap *pascakonvensional* karena Arthur sudah mengabaikan aturan dan melanggar hukum dimuka publik.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisa semiotika Ferdinand de Saussure dalam setiap adegan yang ditampilkan dalam film Joker, maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

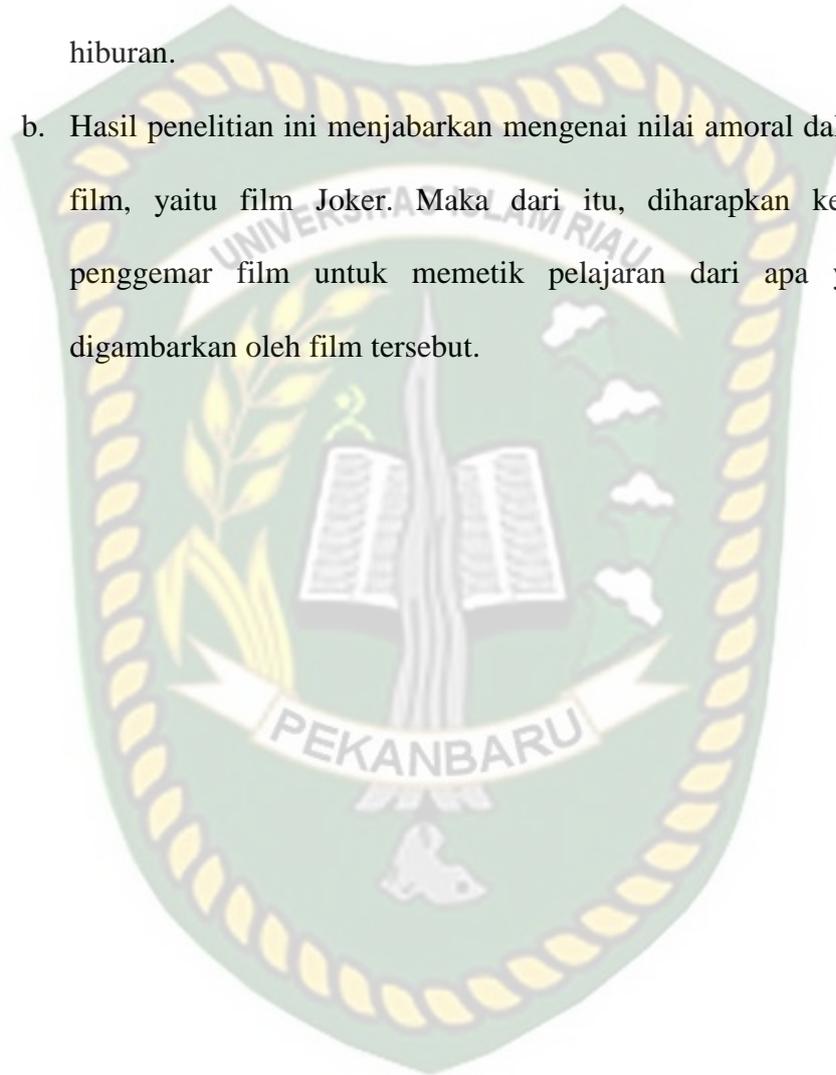
1. Dari penanda dan dapat dilihat bahwa terdapat beberapa nilai amoral yang ditampilkan dalam film ini, seperti perundungan (*bullying*), pelecehan secara verbal, pengeroyokan, pembunuhan, pornografi (*kissing*), serta konflik (kerusuhan).
2. Dari seluruh uraian dalam penelitian ini, maka peneliti menyimpulkan bahwa nilai amoral yang digambarkan dalam film Joker sesuai dengan realita yang ada di tengah masyarakat. Namun, realita tersebut tidak dapat diterima sebagai hal yang dapat dibenarkan untuk dilakukan.

#### B. Saran

1. Saran Akademis
  - a. Kepada peneliti selanjutnya untuk dapat menggunakan lebih dari satu variabel dalam menganalisis makna yang terkandung dalam film, terutama film joker. Peneliti selanjutnya dapat menjabarkan makna dari film tersebut dari dua sisi yang berbeda.
  - b. Peneliti selanjutnya sebaiknya memperdalam kajian analisis menggunakan analisis semiotika Ferdinand de Saussure.

## 2. Saran Praktis

- a. Kepada penggemar film dan para pembaca diharapkan untuk dapat lebih selektif dalam memilih film yang akan dijadikan sebagai media hiburan.
- b. Hasil penelitian ini menjabarkan mengenai nilai amoral dalam sebuah film, yaitu film Joker. Maka dari itu, diharapkan kepada para penggemar film untuk memetik pelajaran dari apa yang telah digambarkan oleh film tersebut.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Ali, Zainudin. 2007. *Hukum Pidana Islam*. Jakarta: Grafika
- Alifa, Nurvina. 2013. *Antara Perlindungan dan Pembatasan: Pengawasan Isi Siaran Bermuatan Seksualitas dan Perempuan*. Creative Commons.
- Ambarini, Nazla Maharani Umayra. 2012. *Semiotika, Teori dan Aplikasinya dalam Karya Sastra*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press
- Danesi, Marcel. 2012. *Pesan, Tanda dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra
- Darwis, Djamaludin. 2014. *Mendidik Remaja Nakal, cet 46*. Jakarta
- Hadikusuma, Hilman. 1992. *Bahasa Hukum Indonesia*. Bandung: Alumni
- Halik, Abdul. 2012. *Tradisi semiotika dalam teori dan penelitian komunikasi*. Makasar: Universitas Alauddin Press, cet. 1.
- Iwansyah, Henry. 2013. *Segregasi Sosial dan Relevansinya dengan Konflik Komunal Berbasis Sara*. Lampung: Percetakan Osa
- Krahe, Barbara. 2005. *Perilaku Agresif: Buku Panduan Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Nurudin. 2013. *Pengantar komunikasi massa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sa'abah, M. 2001. *Perilaku Seks Menyimpang dan Seksualitas Kontemporer Umat Islam*. Yogyakarta: UI Press
- Sejiwa. 2008. *Bullying (Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan Sekitar Anak)*. Jakarta: Grasindo
- Sobur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi, cet 5*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Subekti, Ramlan. 1992. *Memahami Ilmu Politik*. Jakarta: PT Gramedia Widia Sarana Indonesia.

Wahyu, Indiwani Seto. 2011. *Semiotika komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media

Whitehead, Alfred North. 1967. *Modes of Thought*. New York: The Free Press

**Jurnal:**

Adham, Sarah Ahmed. 2012. *A Semiotic Analysis of the Iconic Representation of Women in the Middle Eastern Media (Dissertation)*. Birmingham: University of Birmingham

Afra, Nicke. 2013. *Analisis Nilai Moral dan Amoral dalam Buku "Cerita Rakyat 33 Provinsi Dari Aceh Sampai Papua" Karya Dea Rosa dan Relevansinya Sebagai Bahan Pembelajaran Sastra di Kelas V Semester I* (Skripsi).

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta

Aisyah, Mia Siti. 2016. *Analisis Semiotika Pendidikan Moral Pada Film Petualangan Sherina: Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure Pendidikan Moral Pada Film Petualangan Sherina*. Diakses melalui <http://repository.unpas.ac.id/12295/>

Angela, Michelle, Septia Windari. 2019. Representasi Kemiskinan dalam Film Korea Selatan (Analisis Semiotika Model Saussure pada film *Parasite*). *Koneksi*, vol. 3, no. 2, EISSN 2598-0785

Apriyanti, Fatmia Yuli. 2016. *Analisis Semiotika Nilai Moral Pada Film The Billionaire: Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure Pada Film The Billionaire*. Diakses melalui <http://repository.unpas.ac.id/12062/>

Fanani, Fajrianoor. 2013. *Semiotika Strukturalisme Saussure. The Messenger, Vol. V, No. 1.*

Haerudin, Dingding. 2010. *Mengkaji nilai-nilai amoral melalui karya sastra. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni FPBS UPI*

- Hapsari, Indah, Lasmary RM Girsang. 2015. Makna Optimisme dalam Iklan Politik “Wujudkan Mimpi Bersama Jokowi-JK” (Analisis Semiotika Saussure Pada Scane Yang Menunjukkan Tagline Jokowi-JK Adalah Kita). *Semiotika, Vol. 9, No.1*
- Hughes, Mark. 2019. Review: ‘Joker’ is One of the Best Film of 2019. Diakses melalui <http://www.forbes.com/> pada tanggal 20 Februari 2020 pukul 22:38 WIB
- Ismayani. 2017. *Pesan dakwah dalam film “Aku Kau dan Kua” (Analisis semiotika Ferdinand de Saussure)*(Skripsi). Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi: Universitas Islam Negeri Alauddin Makasar
- Martuarhman P, Dony. 2012. *Analisis Semiotika Makna Rasisme Pada Film “8Mile” (Analisis Semiotika Rasisme di Kota Detroit Amerika Serikat)* (Skripsi). Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran. Yogyakarta
- Moh. Moefad, Agoes. 2011. Komunikasi Sosial Pelaku Amoral Terhadap Agama. *Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 1, No. 1*
- Oktavianus, Handi. 2015. Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsos di Dalam Film Conjuring. *Jurnal E-Komunikasi. Vol. 3, No. 2.*
- Sulthoni. 2016. Pendidikan Nilai Berbasis Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat. *Edcontech. Vol. 1, No. 1*
- Reza, I.F. 2013. Hubungan antara religiusitas dengan moralitas pada remaja di Madrasah Aliyah (MA). *Humanitas. Vol. X, no. 2*
- Rose, Steve. 2019. ‘He is a psychopath’: has the 2019 Joker gone too far? Diakses melalui <https://www.theguardian.com/film/2019/sep/28/he-is-a-psychopath-has-the-2019-joker-gone-too-far> pada tanggal 3 Maret 2010 pukul 3:13 WIB