

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini peneliti menguraikan berbagai hal mengenai hasil dan pembahasan dari sebuah penelitian berupa “Analisis Semiotika Tokoh Arthur Fleck Dalam Film Joker”. Hasil penelitian ini diperoleh melalui proses dari analisis setiap *scene* tokoh Arthur Fleck dalam film Joker, kemudian mendeskripsikannya ke dalam bentuk analisis yang sistematis.

Peneliti memfokuskan penelitian ini pada peristiwa tokoh Arthur Fleck dalam film Joker yang terdapat dalam setiap *scene* yang berkaitan dengan level realitas, level representasi, dan level ideologi. Maka dari itu peneliti menggunakan metode analisis semiotika John Fiske sebagai teori dalam menganalisis tokoh Arthur Fleck dalam film Joker.

Terdapat beberapa *scene* yang akan dianalisis dari tokoh Arthur Fleck dalam film Joker ini dengan konsepsi pemikiran semiotika John Fiske. Semiotika yang dikaji oleh John Fiske antara lain: level realitas, level representasi, dan level ideologi dari sebuah objek yang diteliti.

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Level Realitas Tokoh Arthur Fleck Dalam Film Joker

Pada proses analisa level realitas tokoh Arthur Fleck dalam film Joker terdapat proses kurasi dari seluruh *scene* yang membentuk level realitas tokoh Arthur Fleck dalam film Joker. Peneliti melakukan proses kurasi *scene* disesuaikan dengan aspek-aspek yang cukup mewakili level realitas tokoh Arthur Fleck dalam film Joker yaitu penampilan, riasan, lingkungan, perilaku, cara berbicara, bahasa tubuh dan ekspresi tokoh Arthur Fleck dalam keseluruhan *scene* film Joker. Pada film Joker yang

berdurasi 122 menit ini terdapat 51 *scene* tokoh Arthur Fleck sebagai pemeran utama dalam keseluruhan film ini.

Hasil dari pemilihan *scene* yang telah mewakili level realitas tokoh Arthur Fleck dalam film Joker dipaparkan secara sistematis melalui tabel dengan nomor angka tabel, durasi film, urutan *scene*, visualisasi adegan dengan format photo dan keterangan adegan yang mampu menyimpulkan dari hasil analisis level realitas tokoh Arthur Fleck dalam film Joker.

Tabel 4.1

Makna Level Realitas Tokoh Arthur Fleck Dalam Film Joker

No	Durasi	Scene	Visual	Keterangan
1	01:24	1		Arthur Fleck memandang wajahnya sendiri di depan cermin sembari meneteskan air mata dan menarik paksa bibirnya agar bisa tersenyum. Suara radio terdengar memberitakan soal keprihatinan atas kenaikan harga minyak belakangan ini.
Level Realitas	1. Apperance (Penampilan), <i>Scene</i> pembuka dengan dramatik tahap pemaparan ini dimulai dengan Tokoh Arthur Fleck yang berpenampilan sebagai seorang pekerja badut jalanan. 2. Make Up (Riasan), Wajahnya dipenuhi dengan riasan dasar yang ngeblok warna putih dan beberapa ornamen warna lainnya, seperti bentuk segitiga warna biru di alis dan warna merah di bibir layaknya orang sedang tersenyum.			Di sebuah ruang kantor para badut berkumpul, Arthur Fleck berpenampilan sebagai pengamen badut jalanan yang mengenakan segala aksesoris yang variatif warna dan bentuknya. Arthur Fleck terlihat sedih memandang wajahnya sendiri di depan cermin

				3. Environtment (Lingkungan), Di sebuah ruangan kerja yang kumuh dengan warna tembok yang muram terlihat beberapa orang yang sedang sama persis merias wajahnya seperti Arthur Fleck seorang badut jalanan. 4. Behavior (Perilaku), Tokoh Arthur Fleck seolah-olah sedang berupaya keras untuk selalu tersenyum, bahkan ketika sedang mengalami perasaan sedih hingga air matanya menetes. 5. Speech (Cara berbicara) - 6. Gesture (Bahasa Tubuh), Dengan tubuh yang tertutup, Arthur Fleck menarik bibirnya dengan jari tangan sendiri sehingga dia seolah-olah sedang tersenyum. 7. Expression (Ekspresi), Arthur Fleck tersenyum melihat wajahnya sendiri di depan cermin. Tak lama dari itu ekspresi dari mimik mukanya berubah seketika menjadi sedih. Hingga dia meneteskan air mata.	sembari meneteskan air mata dan menarik paksa bibirnya agar bisa tersenyum.
2	03:22	2		Arthur Fleck dikeroyok tanpa sebab oleh sekelompok anak muda di sebuah gang kecil pinggir jalan Kota Gotham.	
Level Realitas				1. Apperance (Penampilan), Arthur Fleck dalam <i>scene</i> ini berpenampilan sebagai badut jalanan untuk menghibur. Seluruh pakaiannya penuh dengan warna mencolok yang variatif; rambut artifisial hijau, jas kotak-kotak berwarna merah dan biru, kemeja kuning, celana coklat. Celana yang dipakainya penuh tambalan bekas robekan itu menandakan bahwa Arthur Fleck seorang proletar. 2. Make Up (Riasan), Riasan yang menempel di mukanya tetap seperti	Arthur mengenakan penampilannya sebagai pengamen badut jalanan, riasan di wajahnya penuh dengan ornamen warna. Di sebuah gang kecil Arthur Fleck menahan rasa sakit dari tendangan-tendangan anak muda yang terus menghajar tubuhnya.

			sebagaimana seorang badut penuh coreng moreng di muka yang telah didasari dengan riasan warna putih. 3. Environment (Lingkungan), Di sebuah gang kecil di kota Gotham yang temaram dan penuh sampah berceceran. Arthur Fleck meringkuk dihajar tanpa sebab oleh sekelompok anak muda. Kota yang ditempati Arthur Fleck sudah menjadi ladang kriminalitas. 4. Behavior (Perilaku), Arthur Fleck menahan rasa sakit dari tendangan-tendangan anak muda yang terus menghajar tubuhnya. Arthur Fleck terkujur kaku hingga tak punya kuasa untuk melawannya. 5. Speech (Cara berbicara) - 6. Gesture (Bahasa Tubuh), Dalam <i>scene</i> ini tubuh Arthur Fleck meringkuk. Tangannya berusaha menutupi beberapa area seperti bagian penis dan telinga supaya terhalangi dari tendangan keras sekelompok anak muda yang menyambar tubuhnya. 7. Expression (Ekspresi), Sangat kentara jelas terlihat dari <i>scene</i> ini Joaquin Phoenix sebagai aktor yang memerankan tokoh Arthur Fleck sedang menahan rasa sakit. Pikirannya memusat pada rasa sakit tubuh yang sedang dia alami.	
3	08:18	4	 Bisa kau berhenti mengganggu anak-ku?	Di sebuah bis kendaraan umum. Arthur berada di situasi lingkungan orang-orang yang cenderung tidak bergairah, cemberut, apatis dan bahkan frustrasi.
Level Realitas			1. Apperance (Penampilan), Dalam kegiatan sehari-harinya Arthur Fleck berpenampilan rapih. Seperti halnya di <i>scene</i> ini Arthur mengenakan kemeja	Arthur Fleck dalam kegiatan sehari-harinya berpenampilan rapih. Riasan yang dikenakan

	putih dan <i>sweater</i> berwarna coklat. 2. Make Up (Riasan), Tidak seperti sebelumnya menjadi badut yang penuh dengan riasan wajah yang mencolok. Kali ini Arthur dalam kegiatan sehari-harinya layak manusia pada umumnya. Riasan yang menempel di wajahnya lebih alamiah atau <i>natural</i>. 3. Environment (Lingkungan), Di sebuah bis kendaraan umum. Arthur berada di situasi lingkungan orang-orang yang cenderung tidak bergairah, cemberut, apatis dan bahkan frustrasi. Kecuali salah satu tokoh anak kecil yang polos. 4. Behavior (Perilaku), Di situasi lingkungan yang cenderung depresif yang dipaparkan di atas. Ada salah satu anak kecil yang melihat fokus ke arah Arthur menirukan ekspresinya yang sedang melamun sedih. Kemudian Arthur bereaksi terhadap sikap anak kecil tersebut dengan melakukan hal-hal yang aneh terutama menggerakkan mimik wajahnya sendiri dengan niat menghibur. Anak kecil itu pun tertawa. Tapi seketika orang tua dari anak kecil itu memarahi Arthur dengan anggapan bahwa Arthur telah mengganggu anak kecil tersebut. Dalam <i>scene</i> ini secara tersirat telah menunjukkan bahwa Arthur mengalami hidup di lingkungan realitas sosial yang tidak ramah. 5. Speech (Cara berbicara), Di ruang peristiwa yang kecil di sebuah bis kendaraan umum, Arthur merespon pernyataan dari tokoh lain dengan volume, power, timbre yang lembut. Selain dari pada itu, emosi Arthur Fleck yang dihadirkan dalam <i>scene</i> itu tidak terlalu memuncak sehingga cara berbicara Arthur cenderung kecil dan lembut. 6. Gesture (Bahasa Tubuh), Dalam <i>scene</i> ini Arthur memulai <i>gesture</i>-nya dengan	terlihat lebih <i>natural</i>. Di sebuah bis kendaraan umum. Arthur berada di situasi lingkungan orang-orang yang cenderung tidak bergairah, cemberut, apatis dan bahkan frustrasi. Arthur Fleck menjadi salah satu korban <i>verbal abuse</i> di ruang lingkup sosialnya. Sehingga perilaku ramah yang dilakukan oleh Arthur tidak mendapatkan respon yang baik.
--	--	--

			menyenderkan tubuhnya di ujung kursi bis. Kemudian Arthur merespon tindakan anak kecil dengan menutup wajahnya sendiri dengan tangan, seketika melepas tangan itu dengan perubahan mimik wajah Arthur yang membuat anak kecil itu terkejut gembira. Tak lama dari itu Arthur menundukan kepalanya ke bawah setelah dimarahi oleh ibu dari anak kecil tersebut. 7. Expression (Ekspresi), Peneliti melihat ada tiga ekspresi tokoh Arthur Fleck yang mencolok di <i>scene</i> ini. Ekspresi pertama adalah sedih dengan takaran emosi yang masih wajar. Kesedihan itu bisa ditinjau setelah Arthur konsultasi terkait penyakit dirinya, kemudian dia melamun sembari menyenderkan tubuhnya di ujung kursi bis umum dengan mimik sedih. Ekspresi yang kedua adalah dia menunjukkan riang gembira ketika berhadapan dengan seorang anak kecil. Barangkali ia berupaya untuk mencontoh hal yang positif kepada anak-anak untuk selalu tersenyum. Dan, ekspresi yang terakhir adalah sedih dengan takaran yang cukup besar. Ekspresi itu hadir ketika Arthur bersitegang dengan ibu dari anak kecil tersebut. Penyakit Arthur menjadi kambuh, kelainan pada sel otaknya yang membuat dia akan tertawa ketika mendapati perasaan yang kacau.	
4	29:22	13		Arthur Fleck membenturkan kepalanya sendiri ke kaca setelah dia dipecat oleh bosnya karena telah melanggar moral etis saat menghibur anak-anak kecil di sebuah rumah sakit.
Level Realitas		1.	Apperarance (Penampilan), Arthur Fleck dalam <i>scene</i> ini berpenampilan sebagaimana pekerjaannya menjadi badut jalanan untuk menghibur. Seluruh	Di sebuah warung <i>telephone</i> Arthur Fleck yang mengenakan kostum badutnya dia

	pakaianya penuh dengan warna mencolok yang variatif; rambut artifisial hijau, jas kotak-kotak merah biru, kemeja kuning, celana coklat. Celana yang dipakainya penuh tambalan bekas robekan itu menandakan kelas sosial dari masyarakat menengah ke bawah. 2. <i>Make Up (Riasan)</i>, Wajahnya dipenuhi dengan riasan dasar yang ngeblok warna putih dan beberapa ornamen warna lainnya, seperti segitiga warna biru di alis dan warna merah di bibir layaknya orang sedang tersenyum. 3. <i>Environtment (Lingkungan)</i>, di pinggir jalan sebuah kota yang muram dan berantakan terdapat warung <i>telephone</i>. 4. <i>Behavior (Perilaku)</i>, Arthur Fleck membenturkan kepalanya ke kaca penghalang warung <i>telephone</i> setelah dia dipecat dari pekerjaan yang dicintainya itu. 5. <i>Speech (Cara berbicara)</i>, cara bicara Arthur Fleck sangat persuasif, lembut dan penuh permohonan saat membujuk bosnya untuk tidak memecatnya dari pekerjaan sebagai seorang badut. Tapi ketika bosnya tetap memecat, Arthur Fleck seketika suaranya berubah cenderung tinggi, cepat, dan penuh tenaga. 6. <i>Gesture (Bahasa Tubuh)</i>, Arthur Fleck berdiri dan menggenggam <i>telephone</i> di telinganya. Tubuhnya sangat tegang ketika dia debat melalui <i>telephone</i> dengan bosnya. Ketika dia merasa kecewa atas keputusan bosnya, tangannya bergerak dengan tempo yang lambat ketika melepaskan <i>telephone</i> dari genggaman tangannya. Tapi kemudian seketika Arthur dengan cepat membenturkan kepalanya ke kaca sebagai bentuk kekecewaan dan amarahnya. 7. <i>Expression (Ekspresi)</i>, Pertamanya	membenturkan kepalanya. Ekspresi kemarahan yang dia lakukan menjadi simbol transisi Arthur Fleck yang akan bertransformasi menjadi seorang tokoh Joker.
--	--	--

			Arthur Fleck terlihat menunjukkan dirinya sedang mendebarakan karena mesti bersitegang dengan bosnya. Kemudian setelah masuk ke bagian akhir dari <i>scene</i> ini, Arthur seolah mengalami perasaan sedih yang kompleks. Sedih, marah, kecewa, seluruhnya berkecamuk menjadi satu kesatuan ekspresi yang dihadirkan dalam bentuk tindakan membenturkan kepalanya.	
5	32:32	15		Arthur Fleck menembak penjahat yang telah melakukan penganiayaan terhadap dirinya di sebuah gerbong kereta.
Level Realitas			1. Apperarance (Penampilan), penampilan di <i>scene</i> ini sama dengan pemaparan sebelumnya, karena <i>scene</i> ini masih dalam satu latar waktu dengan <i>scene</i> sebelumnya. Tapi rambut palsu nya lepas karena Arthur melakukan tindakan yang dinamis. 2. Make Up (Riasan), riasan di <i>scene</i> ini sama dengan pemaparan sebelumnya, karena <i>scene</i> ini masih dalam satu latar waktu dengan <i>scene</i> sebelumnya. 3. Environtment (Lingkungan), di sebuah gerbong kereta pada malam hari terdapat tiga orang laki-laki yang berbuat kriminal. Satu orang perempuan. Dan, termasuk Arthur Fleck itu sendiri. 4. Behavior (Perilaku), Arthur Fleck menembak dua dari tiga orang pemuda yang menyiksa dirinya. Kemudian Arthur mengejar satu orang lagi yang telah menyiksa dirinya di sebuah gerbong kereta. 5. Speech (Cara berbicara) - 6. Gesture (Bahasa Tubuh), Arthur Fleck terkujur kaku ketika dia mesti tumbang	Arthur Fleck masih mengenakan pakaian dan riasan badutnya. Di sebuah gerbong kereta pada malam hari ia menembak tiga orang laki-laki yang telah melakukan kriminalitas. Perilaku Arthur Fleck di gerbong ini menjadi salah satu titik awal transformasi Arthur Fleck menjadi seorang tokoh Joker yang menganggap bahwa kekacauan adalah salah satu bentuk humornya.

			ditonjok oleh salah satu pemuda itu. Arthur menahan rasa sakit ketika dia terus menerus tubuhnya ditendang. Tapi dia seketika dengan cepat merogoh pistol di sakunya dan kemudian menembakan pistol itu dalam keadaan tubuh yang tidur. 7. Expression (Ekspresi), <i>scene</i> ini salah satu transisi perubahan sikap Arthur Fleck. Dia menjadi seorang Joker yang bengis. Sangat terlihat amarahnya dengan wajah badut yang mengerikan.	
6	33: 36	16		Arthur Fleck semakin menjadi-jadi merubah perilaku dirinya sebagai tokoh Joker. Arthur mengejar dan menembak salah satu penjahat yang berhasil kabur dari gerbong kereta.
Level Realitas			1. Apperarance (Penampilan), penampilan di <i>scene</i> ini sama dengan pemaparan sebelumnya, karena <i>scene</i> ini masih dalam satu latar waktu dengan <i>scene</i> sebelumnya. Tapi rambut palsu nya lepas karena Arthur melakukan tindakan yang dinamis. 2. Make Up (Riasan), riasan di <i>scene</i> ini sama dengan pemaparan sebelumnya, karena <i>scene</i> ini masih dalam satu latar waktu dengan <i>scene</i> sebelumnya. 3. Environtment (Lingkungan), di sebuah stasion kereta yang muram dan sepi. Tidak ada orang-orang. Hanya ada Arthur Fleck dan seorang pemuda. 4. Behavior (Perilaku), Arthur Fleck bertransformasi menjadi seorang Joker yang keji. Dia terus menerus mengikuti pemuda yang telah berbuat kriminal terhadapnya. Arthur Fleck pun menembak hingga pemuda itu mati. 5. Speech (Cara berbicara) - 6. Gesture (Bahasa Tubuh), Arthur Fleck	Arthur masih mengenakan pakaian dan riasan sebagai badut jalanan. Di sebuah stasiun kereta yang sepi, Arthur Fleck mengejar dan menembak seorang penjahat yang telah melakukan kriminal sebelumnya di gerbong kereta. Ekspresi Arthur Fleck terlihat berbeda dari Arthur Fleck sebelumnya. Dia benar-benar menampilkan kebengisannya.

			berjalan dengan langkah yang cepat, tubuh yang sedikit bungkuk dan menyodorkan pistolnya untuk menyesuaikan akurasi arah tembakan. 7. Expression (Ekspresi), Arthur Fleck membunuh pemuda itu dengan kecenderungan ekspresi amarah yang dingin. Tidak dengan emosi yang meledak-ledak. Dia sangat santai untuk menghabiskan nyawa dari seorang pemuda itu.	
7	35:53	18		Setelah Arthur Fleck menembak mati 3 orang laki-laki di sebuah kereta. Kemudian Arthur Fleck menari dengan penuh penghayatan di sebuah toilet gedung apartemen yang muram dan kumuh.
Level Realitas			1. Apperarance (Penampilan), penampilan di <i>scene</i> ini sama dengan pemaparan sebelumnya, karena <i>scene</i> ini masih dalam satu latar waktu dengan <i>scene</i> sebelumnya. Tapi rambut palsunya lepas karena Arthur melakukan tindakan yang dinamis. 2. Make Up (Riasan), riasan di <i>scene</i> ini sama dengan pemaparan sebelumnya, karena <i>scene</i> ini masih dalam satu latar waktu dengan <i>scene</i> sebelumnya. 3. Environtment (Lingkungan), Arthur Fleck seorang diri di sebuah toilet gedung apartemen yang muram dan kumuh. 4. Behavior (Perilaku), Arthur menari dengan khusyu dan penuh penghayatan setelah berhasil membunuh pemuda di stasion itu. 5. Speech (Cara berbicara) - 6. Gesture (Bahasa Tubuh), Arthur menggerakkan tubuhnya seolah-olah menari atau berdansa dengan khusyu dan penuh pengkhayatan. Temponya sangat lambat. 7. Expression (Ekspresi), Arthur menari	Arthur Fleck menari dengan penuh penghayatan di sebuah toilet gedung apartemen yang muram dan kumuh. Perilaku Arthur Fleck dalam <i>scene</i> ini memperlihatkan perayaan transformasinya secara simbolis melalui tarian bahwa Arthur Fleck akan segera menjadi seorang Arthur Fleck yang baru, yakni Joker.

			tidak dalam keadaan emosi yang bahagia atau sedih. Kecenderungan ekspresi yang dihadirkan begitu datar. Dia seolah-olah masuk pada dimensi lain, dimensi imajinasinya sendiri.	
8	85: 15	43		Arthur Fleck merias wajahnya dengan karakter badut yang lebih seram, mewarnai rambutnya dengan warna hijau, dan berpenampilan baru sebagai sosok Joker.
Level Realitas			1. Apperarance (Penampilan), Dalam <i>scene</i> ini Arthur Fleck merias dirinya menjadi seorang Joker seutuhnya dengan mewarnai rambut hingga wajahnya dengan tanpa menggunakan baju. 2. Make Up (Riasan), Arthur Fleck mewarnai rambutnya dengan warna hijau, wajah yang putih layaknya seorang badut. 3. Environtment (Lingkungan), Arthur Fleck hanya sendiri di apartemennya. 4. Behavior (Perilaku), Arthur Fleck menghias dirinya menjadi seorang Joker seutuhnya. 5. Speech (Cara berbicara) - 6. Gesture (Bahasa Tubuh), Arthur Fleck mewarnai rambutnya sembari berjoget dengan mengikuti ritme lagu yang dia putar. Kemudian Arthur mewarnai wajahnya dengan koas hingga selesai ngeblok dengan warna putih bahkan sampai ke lidahnya. 7. Expression (Ekspresi), Arthur Fleck benar-benar telah menjadi seorang Joker. Arthur mengekspresikan kegilaanya dengan berjoget dan acuh terhadap masa lalu yang telah membuatnya sakit.	Arthur Fleck bertransformasi menjadi sosok yang baru, baik secara perilaku maupun penampilan. Arthur Fleck merias wajahnya dengan karakter badut yang lebih seram, mewarnai rambutnya dengan warna hijau, dan berpenampilan baru sebagai sosok Joker. Arthur Fleck lebih terbuka dan extrover secara perilaku.

9	90: 32	45		Arthur Fleck telah menjadi tokoh Joker seutuhnya. Arthur Fleck berdiri di sebuah lift menunggu pintu lift terbuka dengan penampilannya yang baru.
Level Realitas			1. Apperance (Penampilan), Arthur Fleck telah bertransformasi menjadi seorang Joker baik dari segi mental maupun penampilan. Tokoh Joker dikonstruksi melalui penampilan salah satunya dengan rambutnya yang berwarna hijau, wajah diblok dengan warna putih, lalu ditambahi sentuhan riasan lainnya di alis, mata, hidung, dan bibir. Tokoh Joker mengenakan jas berwarna merah, rompi berwarna kuning dan kemeja berwarna hijau kebiruan. Pemilihan warna pada tampilan tokoh Arthur Fleck sangat variatif sehingga terlihat <i>colorfull</i>. 2. Make Up (Riasan), Wajah diblok dengan dasar warna putih, kemudian di area mata berbentuk segitiga berwarna biru, alis dengan garis lengkung berwarna merah, hidung berbentuk bulat warna merah dan bibir bentuk garis lengkung seperti senyum berwarna merah. 3. Environtment (Lingkungan), turun di sebuah lift seorang diri. 4. Behavior (Perilaku), Arthur Fleck berjalan dengan gagah menuju lift dan berdiri menunggu perjalanan lift sampai di tujuan. 5. Speech (Cara berbicara), - 6. Gesture (Bahasa Tubuh), Arthur Fleck bertransformasi secara total menjadi seorang tokoh Joker. Bahasa tubuhnya ketika berjalan seperti orang baru. Terlihat lebih gagah dan berkharisma. 7. Expression (Ekspresi), Arthur Fleck	Arthur Fleck telah bertransformasi menjadi seorang tokoh Joker baik dari segi sikap maupun penampilan. Tokoh Joker dikonstruksi melalui penampilan salah satunya dengan rambutnya yang berwarna hijau, wajah diblok dengan warna putih, lalu ditambahi sentuhan riasan lainnya di alis, mata, hidung, dan bibir. Tokoh Joker mengenakan jas berwarna merah, rompi berwarna kuning dan kemeja berwarna hijau kebiruan. Pemilihan warna pada tampilan tokoh Arthur Fleck sangat variatif sehingga terlihat <i>colorfull</i>.

	mengekspresikan dirinya menjadi diri yang baru. Seorang Joker yang lugas dan penuh kharisma.	
--	--	--

Hasil dari level realitas tokoh Arthur Fleck dalam film joker terdapat sembilan *scene* yang cukup mewakili dari keseluruhan 51 *scene* yang dihadirkan. Level realitas tersebut bisa ditinjau dari penampilan dan sikap tokoh Arthur Fleck itu sendiri.

Cara berpenampilan tokoh Arthur Fleck menjadi sebuah kode untuk memahami realitas peristiwa dan perubahan sikap tokoh Arthur Fleck itu sendiri. Secara general ada 3 perubahan penampilan tokoh Arthur Fleck dalam keseluruhan penampilannya dalam film Joker ini. Pertama, Arthur Fleck dalam kesehariannya mengenakan pakaian rapih dengan menggunakan *sweater* coklat, celana kain, dan kemeja. Sejalan dengan sikap Arthur Fleck yang terlihat rapih diantara masyarakat Kota Gotham yang telah mulai depresif dan kacau. Kedua, Arthur Fleck mengenakan pakaian dan riasan badut jalanan sebagai pengabdian pada profesinya. Sikap Arthur Fleck terlihat ceria dan penuh warna saat mengenakan baju tersebut, karena Arthur dituntun untuk membuat orang terhibur. Ketiga, Arthur Fleck bertransformasi menjadi badut yang lebih menyeramkan, yakni Joker. Arthur melakukan kekacauan dan pembunuhan sebagai bentuk humornya.

4.1.2 Level Representasi Tokoh Arthur Fleck Dalam Film Joker

Pada proses analisa level representasi tokoh Arthur Fleck dalam film Joker terdapat proses kurasi dari seluruh *scene* yang membentuk level representasi tokoh Arthur Fleck dalam film Joker. Peneliti melakukan proses kurasi *scene* disesuaikan dengan aspek-aspek yang cukup mewakili level representasi tokoh Arthur Fleck dalam film Joker yaitu teks, *type of shoot*, *editing*, musik, latar tokoh Arthur Fleck dalam keseluruhan *scene* film Joker. Pada film Joker yang berdurasi 122 menit ini terdapat 51 *scene* tokoh Arthur Fleck sebagai pemeran utama dalam keseluruhan film ini.

Hasil dari pemilihan *scene* yang telah mewakili level representasi tokoh Arthur Fleck dalam film Joker dipaparkan secara sistematis melalui tabel dengan nomor angka tabel, durasi film, urutan *scene*, visualisasi adegan dengan format photo dan keterangan adegan yang mampu menyimpulkan dari hasil analisis level representasi tokoh Arthur Fleck dalam film Joker.

Tabel 4.2

Makna Level Representasi Tokoh Arthur Fleck Dalam Film Joker

No	Durasi	Scene	Visual	Keterangan
1	03:22	2		Di sebuah gang kecil di pinggir jalan Kota Gotham, Arthur Fleck terlihat letih terkulai setelah sekelompok pemuda mengeroyok dirinya tanpa sebab.
Level Representasi		1.Text (Teks): - 2.Type of Shoot (Jenis Pengambilan Gambar): <i>Long Shot</i> . Pada pengambilan kamera dengan jarak <i>Long Shot</i> ini memperlihatkan seluruh tubuh tokoh Arthur Fleck tampak jelas dengan disertai beberapa objek lain yang menghiasi latar tempat. Pengambilan gambar seperti ini untuk memperlihatkan kondisi tokoh dan situasi latar dan peristiwa. Arthur Fleck telah mengalami penyiksaan oleh sekelompok anak muda yang tanpa sebab telah melakukan kriminalitas. Sehingga tubuhnya terkujur di pinggir jalan (gang sebuah kota). 3.Editing (Edit): <i>Frame</i> dalam <i>scene</i> ini terlihat beberapa bagian sisi diedit sedikit menggunakan efek <i>blur</i> dan <i>vignete</i>		Realitas adegan dalam <i>scene</i> ini direpresentasikan dengan jenis pengambilan gambar <i>Long Shot</i> , efek <i>blur</i> dan <i>vignete effect</i> sehingga latar tempat dan tokoh utama mampu tergambar dengan komposisi yang seimbang tapi fokus utamanya tetap kepada tokoh Arthur Fleck.

			sehingga objek terlihat fokus. Kemudian <i>editing</i> yang paling kentara dalam <i>scene</i> ini adalah <i>color grading</i> berwarna biru gelap untuk menggambarkan peristiwa yang muram dan kriminal. 4.Music (Musik): <i>Backsound</i> dan ilustrasi musik dalam <i>scene</i> ini adalah suara selo dengan alunan yang sedih. Sehingga peristiwa naas yang dialami oleh Arthur Fleck terlihat dan terdengar lebih sedih. 5.Setting (Latar): Di sebuah gang kumuh di sebuah kota besar bernama Gotham. Terlihat sampah berceceran. Sehingga latar tempat merepresentasikan bahwa kota yang didiami oleh Arthur Fleck telah mengalami kekacauan.	
2	09:22	5		Arthur Fleck berjalan di pinggiran Kota Gotham yang terlihat penuh dengan sampah yang berserakan dan coretan vandal di tembok.
Level Representasi			1.Text (Teks): - 2.Type of Shoot (Jenis Pengambilan Gambar): <i>Long Shot</i>. Pada pengambilan kamera dengan jarak <i>Long Shot</i> ini memperlihatkan seluruh tubuh tokoh Arthur Fleck tampak jelas dengan disertai beberapa objek lain yang menghiasi latar tempat. Dalam <i>scene</i> ini berusaha untuk mempertegas situasi dan kondisi sebuah kota yang kacau balau, bahkan di sisi jalan raya terlihat tumpukan sampah berantakan. 3.Editing (Edit): <i>Cut to cut</i> pemilih dua sudut pandang kamera dalam <i>scene</i> ini memperlihatkan tokoh dari belakang dan sisi kanan jalan raya. <i>Color grading</i> dibuat lebih gelap dan muram. <i>Scene</i> ini memperlihatkan kondisi dimana tokoh	Arthur Fleck berjalan di pinggir jalan diambil gambarnya melalui dua <i>shoot</i> dari arah belakang dan samping dengan proses <i>editing cut to cut</i> kemudian dibalut dengan <i>color grading</i> yang sedikit gelap. Kemudian, suasana peristiwa dalam <i>scene</i> ini digambarkan dengan <i>setting</i> latar dan beberapa <i>artistik</i> yang terkesan kumuh dan sunyi. Suara musik selo yang menyayat memberikan sebuah perwakilan dari latar suasana dan batin tokoh.

			Arthur Fleck hidup sehingga memiliki akibat yang begitu besar bagi dirinya. 4.Music (Musik): Dalam <i>scene</i> ini suara yang dipilih untuk menambah suasana dalam <i>scene</i> adalah alat musik selo. Seperti sebelumnya, musik selo membuat <i>scene</i> ini menjadi terasa lebih sunyi, sedih, dan penuh depresi. Selain musik selo, dalam <i>scene</i> ini terdengar suara mobil ambulan untuk menambahkan suasana <i>scene</i> semakin terlihat dan terdengar frustrasi. 5.Setting (Latar): Suatu sore menjelang maghrib di sisi jalan raya sebuah kota Gotham. Terlihat sampah berserakan dengan seekor anjing yang sedang mencari makanan dalam tumpukan sampah tersebut.	
3	19:07	10		Arthur Fleck duduk lemas diantara sampah yang berserakan di gang kecil kumuh setelah bosnya Arthur Fleck memotong gaji Arthur karena salah satu propertinya rusak.
Level Representasi			1.Text (Teks): - 2.Type of Shoot (Jenis Pengambilan Gambar): <i>Long Shot</i>. Pada pengambilan kamera dengan jarak <i>Long Shot</i> ini memperlihatkan seluruh tubuh tokoh Arthur Fleck tampak jelas dengan disertai dominasi sampah. Arthur Fleck terlihat depresi menghadapi polemik yang telah menimpa dirinya. Pengambilan gambar dan <i>blocking</i> aktor dalam <i>scene</i> ini terlihat indah. 3.Editing (Edit): <i>High contrast</i> cahaya dalam <i>scene</i> ini memperlihatkan siluet tubuh Arthur Fleck dan sampah yang berserakan. Asap yang mengepul diudara dan tetesan air dari atas seolah-olah dari bahan rumah yang bocor tergambar	Di sebuah gang kecil dengan tumpukan sampah yang berserakan, objek tokoh Arthur Fleck terlihat siluet dengan pengambilan gambar <i>Long Shot</i> yang memberikan nuansa latar yang depresif. Terdengar suara khas perkotaan memberikan realitas yang dialami tokoh Arthur Fleck semakin terasa nyata oleh penonton.

			sangat elok. Seorang <i>Director of Photography</i> di <i>scene</i> ini memilih gambar untuk tetap hidup dengan menggunakan kamera yang <i>pan and zoom</i> pada tokoh utama. 4.Music (Musik): <i>Diegetic sound</i> mendominasi dalam <i>scene</i> ini. Suara khas perkotaan memberikan suasana batin dalam peristiwa lebih kacau. Suara mobil dan kereta yang bersilaju, juga suara air yang menetes dari kenteng rumah yang bocor. 5.Setting (Latar): Di sebuah gang gelap dengan tumpukan sampah yang berantakan.	
4	24: 17	15		Tergambar situasi kota Gotham dari atas gedung dengan perspektif yang luas dan ditengahi oleh jalan panjang yang lurus.
Level Representasi			1.Text (Teks): 2.Type of Shoot (Jenis Pengambilan Gambar): <i>Extreme Long Shot</i>. Seorang DOP (<i>Director of Photography</i>) berupaya menggambarkan situasi kota Gotham dari atas gedung dengan perspektif yang luas dan ditengahi oleh jalan panjang yang lurus. Dengan mengambil jenis gambar <i>extreme long shot</i>, Gedung-gedung tampak mendominasi latar kota Gotham. 3.Editing (Edit): Garis imajiner dalam gambar <i>scene</i> ini sangat ditata dengan rapih. Editor menggambarkan ujung jalan dengan siluet gedung yang tinggi. Tampak jelas teknik grafik yang digunakan adalah teknologi <i>green screen</i>. Kamera bergerak maju dengan sentuhan cahaya <i>flare</i>. <i>Color grading</i> mengkombinasikan warna biru dan hijau dengan <i>layer soft screen</i>,	Tergambar situasi kota Gotham dari atas gedung dengan perspektif yang luas dan ditengahi oleh jalan panjang yang lurus. Dengan mengambil jenis gambar <i>extreme long shot</i>, Gedung-gedung tampak mendominasi latar kota Gotham. Suara selo dan suara alat musik ritmis seperti drum membuat suasana peristiwa menjadi tegang.

			4.Music (Musik): Suara selo dan suara alat musik ritmis seperti drum membuat suasana peristiwa menjadi tegang. 5.Setting (Latar): Kota Gotham dari atas gedung.	
5	38:01	21		Arthur Fleck mencoret teks “Don’t Forget Smile” yang menempel di sebuah dinding arah pintu keluar.
Level Representasi			1.Text (Teks): “Don’t Forget Smile” tulisan yang menempel di sebuah tembok. Kata ‘forget’ dari tulisan tersebut dicoret oleh Arthur Fleck hingga menjadi frasa ‘don’t simle’ yang artinya jangan tersenyum. Dari teks tersebut yang dicoret menandakan bahwa ada perubahan prinsip hidup yang dilakukan oleh Arthur Fleck yang semula selalu menganggap hidup adalah untuk tersenyum. 2.Type of Shoot (Jenis Pengambilan Gambar): <i>Medium Long Shot</i>. Pengambilan gambar dengan jenis <i>medium long shot</i> memperlihatkan tokoh dengan latar ruang dengan <i>property</i> yang mempunyai pesan untuk penonton itu sendiri. 3.Editing (Edit): Letak objek menjadi fokus ketika <i>editing</i> sisi gambar dibuat <i>gaussian blur</i>. Sehingga pergerakan dan pesan yang disampaikan kepada penonton terlihat lebih jelas. 4.Music (Musik): Instrumen dalam <i>scene</i> ini terdengar lebih ceria sehingga sesuai dengan perilaku tokoh Arthur Fleck yang sudah mulai terlihat ceria dan telah menemukan prinsip hidupnya. 5.Setting (Latar): Di tangga kantor kerjanya Arthur Fleck saat menjadi	Kata ‘forget’ dari tulisan utuh “Don’t Forget Smile” tersebut dicoret oleh Arthur Fleck hingga menjadi frasa ‘don’t simle’ yang artinya jangan tersenyum. Dari teks tersebut yang dicoret menandakan bahwa ada perubahan prinsip hidup yang dilakukan oleh Arthur Fleck yang semula selalu menganggap hidup adalah untuk tersenyum. Jenis pengambilan gambar <i>Medium Long Shot</i> untuk memperlihatkan tokoh utama dan latar ruang yang sempit. Instrumen dalam <i>scene</i> ini terdengar lebih ceria sehingga sesuai dengan perilaku tokoh Arthur Fleck yang sudah mulai terlihat ceria dan telah menemukan prinsip hidupnya.

		seorang badut.		
6	44:23	25		Arthur Fleck melakukan <i>Stand Up Comedy</i> di depan khalayak dan menyatakan kegelisahannya bahwa Arthur Fleck benci sekolah sejak kecil.
Level Representasi		1.Text (Teks): “Aku benci sekolah...saat kecil”. Dari teks tersebut merepresentasikan bahwa tokoh utama dalam film ini sebagai tokoh yang anti dan benci dengan sekolah. Interpretasi lebih jauh bahwa tokoh Joker akan melakukan kekacauan dengan sistem yang seolah-olah tertib padahal kacau. Dalam film ini memang digambarkan tokoh Arthur Fleck yang bertransformasi menjadi seorang Joker melakukan protes perihal kelas sosial. Sehingga lahirnya gerakan baru yakni bunuh orang kaya. 2.Type of Shoot (Jenis Pengambilan Gambar): <i>Close-up</i>. Pengambilan gambar dalam <i>scene</i> ini menggunakan jenis pengambilan dari dada ke atas kepala. Tujuan daripada pengambilan <i>close-up</i> adalah untuk memperlihatkan dengan jelas ekspresi yang ditampilkan oleh tokoh. Pada kali ini Arthur Fleck mengekspresikan dirinya menjadi seseorang yang memiliki kelainan otak untuk selalu tertawa disaat akan berbicara di depan khalayak. 3.Editing (Edit): Peran editing dalam <i>scene</i> ini hanyalah penggambungan gambar dari sudut pandang yang berbeda, <i>cut to cut</i>. Selain itu tidak terlalu kompleks, tampaknya <i>color grading</i> yang dipilih lebih terlihat <i>natural</i> ketika sedang ada di dalam ruang yang telah tersedia, seperti halnya <i>lightning studio</i> pertunjukan berwarna kuning telah		Sebuah tafsir dari narasumber bahwa pernyataan tokoh Arthur Fleck benci pada sekolah itu berkelindang dengan tokoh Arthur Fleck yang bertransformasi menjadi seorang Joker melakukan protes keras perihal ketimpangan kelas sosial. Sehingga lahirnya gerakan baru yakni bunuh orang kaya. Pengambilan gambar dalam <i>scene</i> ini menggunakan jenis pengambilan dari dada ke atas kepala. Tujuan daripada pengambilan <i>close-up</i> adalah untuk memperlihatkan dengan jelas ekspresi yang ditampilkan oleh tokoh. Peran editing dalam <i>scene</i> ini hanyalah penggambungan gambar dari sudut pandang yang berbeda, <i>cut to cut</i> .

			membantu warna dari gambar tersebut. 4.Music (Musik): - 5.Setting (Latar): Di sebuah <i>café</i> yang memiliki panggung kecil khusus untuk melakukan <i>stand-up comedy</i>. Penonton duduk di kursi dan meja <i>café</i> tersebut khusus dan fokus menonton <i>stand-up comedy</i>.	
7	50:30	29		Di sebuah gerbong kereta, Orang-orang penduduk Gotham membaca koran perihal hadirnya sebuah pergerakan baru yakni membunuh orang kaya.
Level Representasi			1.Text (Teks): Di sebuah koran <i>Gotham Journal</i> terlihat ada kabar tentang sebuah gerakan baru untuk membunuh orang kaya. 2.Type of Shoot (Jenis Pengambilan Gambar): <i>Medium Long Shot</i>. Pada pengambilan kamera dengan jarak <i>medium long shot</i> ini memperlihatkan sekelompok orang membaca koran. <i>Benefit</i> dari pengambilan gambar dengan jenis <i>medium long shot</i> ini adalah memperlihatkan ruang peristiwa yang cukup luas tapi ekspresi tokoh tetap jelas terlihat. 3.Editing (Edit): Dalam <i>scene</i> ini <i>editing continuity</i> dijalin dengan sangat rapat sehingga sebuah sistem penyuntingan gambar dalam <i>scene</i> ini terlihat berkesinambungan dari sebuah rangkaian tindakan peristiwa. 4.Music (Musik): Khusus dalam <i>scene</i> di kereta ini <i>background</i> yang terdengar begitu sederhana. Alunan alat musik selo untuk mempengaruhi suasana peristiwa semakin getir. 5.Setting (Latar): Di dalam kereta. Orang-orang duduk sedang membaca	Di dalam kereta orang-orang duduk membaca koran. Terlihat ada kabar tentang sebuah gerakan baru yakni gerakan membunuh orang kaya. Realitas pada adegan ini digambarkan dengan jenis pengambilan <i>medium long shot</i> karena jarak antara ruang dan objek terlihat padat. Suara alunan selo membuat <i>scene</i> ini terasa lebih getir.

		koran.		
8	69: 41	39		Arthur Fleck duduk di sebuah bis kota dengan pandangan yang kosong dengan latar ruang bis yang kumuh dan penuh coretan vandal.
Level Representasi		1.Text (Teks): - 2.Type of Shoot (Jenis Pengambilan Gambar): <i>Medium Long Shot</i>. Pada pengambilan gambar dalam <i>scene</i> ini berusaha untuk memperlihatkan ekspresi dan pergerakan tokoh, lalu memperlihatkan latar suasana. <i>Medium long shot</i> adalah pilih tepat untuk mengambil tujuan gambar tersebut. Sehingga terlihat jelas ekspresi tokoh Arthur Fleck sedang melamun dengan latar yang begitu kumuh seolah merepresentasikan sebuah kota yang kacau. 3.Editing (Edit): Dalam <i>scene</i> ini terlihat mematuhi aturan 180 derajat dimana posisi kamera tidak boleh melewati garis aksi ketika transisi <i>shot (cut)</i> dilakukan. Posisi tokoh Arthur Fleck tepat berada di sebelah tengah dengan sisi ruang yang sama. 4.Music (Musik): Suara biola mengalun dengan nada yang melankolis, kemudian ditemani suara latar peristiwa yakni sebuah bis yang sedang melaju. 5.Setting (Latar): Di sebuah bis umum. Terlihat beberapa coretan-coretan dari seorang <i>vandalism</i> menyatakan isi pikirannya dengan melalui medium gambar dan teks. Latar ini menunjukkan bahwa masyarakat umum sudah menjadikan fasilitas umum media untuk mengkomunikasikan hal-hal yang gawat bagi kotanya sendiri.		Pada latar ruang sebuah bis yang tidak terlalu luas dan tidak terlalu sempit, adegan ini direpresentasikan dengan jenis pengambilan gambar <i>medium long shot</i> sehingga terlihat jelas ekspresi tokoh Arthur Fleck sedang melamun dengan latar yang begitu kumuh seolah merepresentasikan sebuah kota yang kacau. <i>DOP</i> dan editor mematuhi aturan 180 derajat sehingga komposisi objek dan ruang seimbang. <i>Scene</i> ini diberi sentuhan tipis alunan nada biola yang melankolis sehingga peristiwa semakin terasa memilukan.

9	90: 31	45		Arthur Fleck telah menjadi tokoh Joker seutuhnya. Arthur Fleck berdiri di sebuah <i>lift</i> menunggu pintu <i>lift</i> terbuka dengan penampilannya yang baru.
Level Representasi			1.Text (Teks): - 2.Type of Shoot (Jenis Pengambilan Gambar): <i>Medium Close-up</i>. Pada pengambilan kamera dengan jarak <i>medium close-up</i> ini memperlihatkan tubuh tokoh dari perut hingga ke atas kepala sehingga fokus dari ekspresi tokoh terlihat sangat jelas. Selain itu pengambilan gambar dalam <i>scene</i> ini terlihat sangat simetris dan mematuhi <i>rule</i> 180 derajat sehingga tokoh berada di posisi tengah yang tepat. 3.Editing (Edit): <i>Frame</i> dalam <i>scene</i> ini terlihat menggunakan <i>vignete effect</i> sehingga tokoh terlihat lebih fokus dan sisi latar terlihat lebih gelap. Kemudian <i>editing</i> dalam <i>scene</i> ini dibuat lebih <i>slow motion</i> untuk memberikan nuansa elegan pada tampilan tokoh Arthur Fleck yang baru. 4.Music (Musik): <i>Backsound</i> dalam <i>scene</i> ini terdengar lebih ceria dan humor <i>classic</i>. Alunan nada dari gitar dengan tempo yang santai mengiringi tempo dari gerak tokoh yang lambat karena <i>slow motion effect</i>. 5.Setting (Latar): Di sebuah <i>lift</i> seorang diri.	Pada pengambilan kamera dengan jarak <i>medium close-up</i> ini merepresentasikan keutuhan seorang Joker dari tubuh tokoh dari perut hingga ke atas kepala sehingga fokus dari ekspresi tokoh terlihat sangat jelas. <i>Backsound</i> dalam <i>scene</i> ini terdengar lebih ceria dan humor <i>classic</i>. Alunan nada dari gitar dengan tempo yang santai mengiringi tempo dari gerak tokoh yang lambat karena <i>slow motion effect</i>.
10	10 7: 57	47		Masyarakat Kota Gotham membuat kerusuhan setelah melakukan unjuk rasa dan setelah Arthur Fleck menembak Murray seorang pembawa acara legenda.

Level Representasi		1.Text (Teks): 2.Type of Shoot (Jenis Pengambilan Gambar): <i>Extreme Long Shot</i>. Pada scene ini pengambilan gambar menggunakan jenis <i>extreme long shot</i>. Seorang <i>DOP (Director of Photography)</i> ingin menggambarkan peristiwa dengan latar yang luas sehingga nuansa peristiwa demonstrasi di jalan raya kota Gotham terlihat lebih dramatis. 3.Editing (Edit): Proses editing yang paling kentara dalam scene ini adalah <i>color grading</i> peristiwa yang muram dan kacau. Warna dominan pada proses <i>editing</i> dalam scene ini adalah oranye, merah, dan hitam. Karena pewarna tersebut mengikuti beberapa properti seperti api dan latar malam. 4.Music (Musik): Dalam scene ini hanya ada suara <i>non-diegetic</i> realitas peristiwa itu berlangsung. Suara orang-orang yang melakukan aksi demonstrasi dengan berteriak ricuh. 5.Setting (Latar): Di jalan raya kota Gotham yang penuh kekacauan. Mobil terjungkal, api menyala, dan pecahan beberapa kaca mobil yang telah hancur.		Di jalan raya kota Gotham yang penuh kekacauan. Mobil terjungkal, api menyala, dan pecahan beberapa kaca mobil yang telah hancur. Penggambaran peristiwa dengan latar kota yang luas sehingga nuansa peristiwa demonstrasi di jalan raya kota Gotham terlihat lebih dramatis. Adegan tersebut direpresentasikan dengan jenis pengambilan gambar <i>Extreme long shot</i>, <i>color grading</i> yang muram dan membara, suara <i>non-diegetic</i> realitas peristiwa itu berlangsung. Suara orang-orang yang melakukan aksi demonstrasi dengan berteriak ricuh.
11	11 4: 10	50		Arthur Fleck berada di ruang psikiater dan memberikan pernyataan melalui lagu yang berjudul <i>That's Life</i>.
Level Representasi		1.Text (Teks): “Dan itu lucu seperti yang terlihat...” Arthur Fleck tertawa sendiri, seolah dia telah tenggelam dalam dunia imajinya sendiri. Seorang psikiater menanyakan pada Arthur Fleck perihal apa yang membuatnya bisa tertawa (?) Arthur Fleck menjawab bahwa psikiater tersebut		Arthur Fleck duduk dan berbincang perihal dirinya bersama psikiater. Arthur Fleck menyatakan pikirannya melalui lagu <i>That's Life</i> karya Frank Sinatra.

tidak akan paham. Kemudian Arthur mengatakan serupa dengan awalan lirik lagu berjudul <i>That's Life</i> karya Frank Sinatra: “Itulah kehidupan, Dan itu lucu seperti apa yang terlihat” “Ada orang yang dihajar” “Impian mereka diinjak-injak” “Tapi tak akan kubiarkan hancur” Dalam lirik lagu tersebut Arthur Fleck seolah melihat hal-hal lucu dari realitas kehidupan itu sendiri. Seperti yang telah dialami oleh dirinya, bahwa ada orang dihajar, sebuah impian yang diinjak-injak. Peneliti menemukan sebuah interpretasi bahwa impian yang dimaksud adalah impiannya Arthur Fleck menjadi seorang komedian yang telah dibuat malu ketika Murray mengolok-olok <i>jokes</i>-nya Arthur Fleck di sebuah acara TV. Tapi diakhir perkataanya yang dikutip dari lagu tersebut, Arthur Fleck seolah tidak akan membiarkan semua kehidupannya berjalan begitu saja. Dia tidak akan membuat kehancuran yang sebenarnya sangat paradoks dengan perlakuan Arthur Fleck itu sendiri. 2.Type of Shoot (Jenis Pengambilan Gambar): <i>Close-up</i>. Pengambilan gambar dengan jenis <i>close-up</i> lebih menekankan pada ekspresi mimik wajah Arthur Fleck yang selalu tersenyum dan tertawa aneh. 3.Editing (Edit): Dalam <i>scene</i> ini <i>color grading</i> yang digunakan berwarna putih pucat dan biru cerah dengan <i>opacity screen</i> yang lembut. Pewarnaan pada gambar tersebut berkelindan dengan suasana emosional dari seorang tokoh yang telah dianggap sakit (secara	Pengambilan gambar dengan jenis <i>close-up</i> di adegan ini lebih menekankan pada ekspresi mimik wajah Arthur Fleck yang selalu tersenyum dan tertawa aneh.<i>color grading</i> yang digunakan berwarna putih pucat dan biru cerah dengan <i>opacity screen</i> yang lembut. Pewarnaan pada gambar tersebut berkelindan dengan suasana emosional dari seorang tokoh yang telah dianggap sakit (secara mental).
---	---

	mental). 4.Music (Musik): Ada penggabungan antara <i>non-diagetic sound</i> dan <i>diagetic sound</i> sehingga suara Artuhr Fleck atau Joker dengan lagu yang muncul terdengar sesuai dengan tempo. Karena dari lirik lagu tersebut ada pernyataan sikap Arthur Fleck yang terwakilkan. Sehingga suara penyanyi asli dan suara Arthur Fleck terdengar dalam waktu yang sama. 5.Setting (Latar): Di sebuah ruang psikiater hanya terdapat meja dan beberapa kertas.	
--	---	--

Hasil dari level representasi tokoh Arthur Fleck dalam film joker terdapat 11scene yang cukup mewakili dari keseluruhan 51scene yang dihadirkan. Level representasi tersebut bisa ditinjau dari aspek teknis seperti teks, jenis pengambilan gambar, proses *editing*, musik, dan latar tokoh Arthur Fleck dalam sebuah *scene* per *scene*.

Seluruh film Joker direpresentasikan ke dalam sebuah *scene* dengan jenis pengambilan gambar *Extreme Long Shot*, *Long Shot*, hingga *Medium Long Shot* untuk menggambarkan sebuah latar kota yang kumuh, kemacetan, bahkan sampah yang berserakan di pinggi jalan kota. Adapun jenis pengambilan gambar *Medium Close Up*, *Close Up*, dan *Extreme Close Up* digunakan untuk menunjukan detail ekspresi dari suatu objek baik tokoh Joker maupun benda-benda detail lainnya. Proses *editing color grading* pada film Joker kerap kali menggunakan *color grading* berwarna gelap, diantaranya coklat, biru tua, dan merah, sehingga mempengaruhi pada suasana latar *scene* yang terasa lebih sunyi, muram, dan frustrasi.

Teks mampu menjadi sebuah *clue* bahwa Arthur Fleck telah memiliki pandangan hidup yang berbeda dari Arthur Fleck yang sebelumnya (transformasi). Kata '*forget*' dari tulisan kalimat utuh "*Don't Forget Smile*" yang menempel di sebuah tembok tersebut dicoret oleh Arthur Fleck hingga menjadi frasa '*don't*

simle yang artinya jangan tersenyum. Dari teks yang dicoret tersebut menandakan bahwa ada perubahan prinsip hidup yang terjadi pada tokoh Arthur Fleck.

4.1.3 Level Ideologi Tokoh Arthur Fleck Dalam Film Joker

Pada proses analisa level ideologi tokoh Arthur Fleck dalam film Joker terdapat proses kurasi dari seluruh *scene* yang membentuk level ideologi tokoh Arthur Fleck dalam film Joker. Peneliti melakukan proses kurasi *scene* disesuaikan dengan aspek-aspek yang cukup mewakili level ideologi tokoh Arthur Fleck dalam film Joker yaitu penampilan, riasan, lingkungan, perilaku, cara berbicara, bahasa tubuh dan ekspresi tokoh Arthur Fleck dalam keseluruhan *scene* film Joker. Pada film Joker yang berdurasi 122 menit ini terdapat 51 *scene* tokoh Arthur Fleck sebagai pemeran utama dalam keseluruhan film ini.

Hasil dari pemilihan *scene* yang telah mewakili level ideologi tokoh Arthur Fleck dalam film Joker dipaparkan secara sistematis melalui tabel dengan nomor angka tabel, durasi film, urutan *scene*, visualisasi adegan dengan format photo dan keterangan adegan yang mampu menyimpulkan dari hasil analisis level realitas tokoh Arthur Fleck dalam film Joker.

Tabel 4.1

Makna Level Realitas Tokoh Arthur Fleck Dalam Film Joker

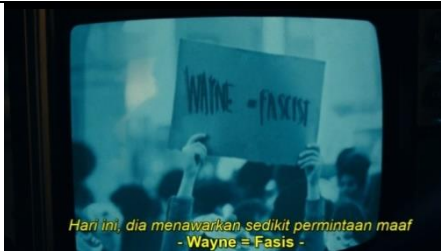
No	Du ras i	Sce ne	Visual	Keterangan
1	44: 24	25		Arthur Fleck melakukan <i>Stand Up Comedy</i> di depan khalayak dan menyatakan kegelisahannya bahwa Arthur Fleck benci sekolah sejak kecil.

Level Ideologi	Dalam <i>scene</i> ini Arthur Fleck mengatakan bahwa dirinya benci kepada sekolah sejak kecil. Kalimat dari dialog tokoh Arthur Fleck tersebut menjadi sebuah sandi yang akan diteliti lebih mendalam. Arthur Fleck benci kepada sekolah tapi sejak kecil ibunya memaksa Arthur Fleck untuk menikmatinya supaya kelak dia bisa bekerja. Padahal hakikatnya sekolah adalah salah satu ruang untuk mengembangkan sumber daya manusia menjadi manusia yang berprikemanusiaan. Tetapi dalam studi kasus yang dialami oleh tokoh Arthur Fleck di ruang lingkup sosialnya, bahwa sekolah gagal total menjadikan manusia yang berprikemanusiaan. Arthur Fleck sendiri kerap kali mengalami perlakuan yang tidak manusiawi dari sekelompok orang manusia lainnya. Maka pernyataan Arthur Fleck benci kepada sekolah akan menjadi berkaitan juga dengan sistem pemerintahan. Karena pemerintah yang memiliki wewenang dalam proses perumusan dan pelaksanaan kebijakan publik. Masyarakat Gotham akhirnya sadar betul bahwa sistem pemerintahan kota Gotham telah membentuk masyarakatnya menjadi seorang budak atau budak dari para kaum borjuis. Interpretasi dengan kontekstual sosial budaya pada latar film Joker ini memberi stimulus penting untuk meninjau lebih jauh pada kalimat yang diutarakan oleh tokoh Arthur Fleck. Sekolah yang dimaksud oleh Arthur Fleck adalah sebuah sistem yang dibuat oleh pemerintah untuk membentuk tokoh Arthur Fleck dan	Kebencian Arthur Fleck terhadap sekolah bisa diinterpretasikan dengan sebuah pemberontakannya terhadap diskriminasi kelas sosial yang dimana masyarakat Kota Gotham melakukan sebuah pergerakan membunuh orang kaya (kapitalisme dan borjuis).
------------------------------	---	---

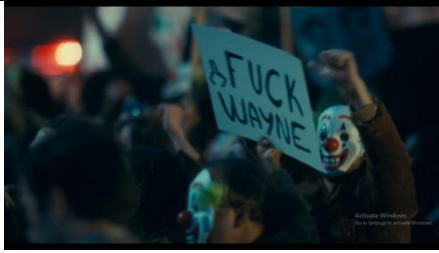
			sekelompok masyarakatnya menjadi seorang badut.	
2	61: 41	29		Di sebuah gerbong kereta, Orang-orang penduduk Gotham membaca koran perihal hadirnya sebuah pergerakan baru yakni membunuh orang kaya.
Level Ideologi			Dalam <i>scene</i> ini koran menjadi salah satu media massa yang banyak digunakan oleh masyarakat kota Gotham waktu itu. Di sebuah transportasi umum, orang-orang membaca koran perihal berita tentang pergerakan baru yakni gerakan membunuh orang kaya. Dalam upaya <i>filmmaker</i> untuk merepresentasikan <i>scene</i> tersebut, terdapat muatan ideologis yang sangat kentara perihal pertentangan kelas sosial antara kaum proletar kepada kaum borjuis. Karena di koran berita tersebut tertulis <i>kill the rich</i> yang mana pergerakan tersebut sangat jelas sebuah pemberontakan kaum proletar terhadap kaum borjuis. Seperti apa yang diutarakan oleh Karl Marx. Dalam pemahaman Maxisme yang bertumpu pada pemikiran bahwa sejarah dari masyarakat yang ada sampai sekarang adalah sejarah perjuangan kelas. Dengan kata lain, teori kelas beranggapan bahwa pelaku utama dalam masyarakat adalah kelas-kelas sosial. Misalnya saja <u>keterasingan</u> manusia adalah hasil penindasan suatu kelas oleh kelas lainnya. Teori yang dikemukakan oleh <u>Karl Marx</u> ini bukanlah teori yang eksplisit, melainkan sebuah latar belakang uraian Marx tentang hukum perkembangan sejarah, kapitalisme	Pemberitaan sebuah pergerakan baru di media koran yakni memuat polemik ideologis. Sebuah pergerakan masyarakat Kota Gotham membunuh orang kaya adalah pertentangan masyarakat proletar terhadap kapitalisme dan borjuis.

	dan sosialisme. Dalam teori ini, Marx membedakan masyarakat berdasarkan mode produksi (teknologi dan pembagian kerja). Dari masing-masing mode produksi tersebut lahir sistem kelas yang berbeda dimana suatu kelas mengontrol sistem produksi (kelas pemilik modal) dan kelas yang lain merupakan produsen langsung serta penyedia layanan untuk kelas dominan (kelas buruh). Faktor ekonomi inilah yang akhirnya mengatur hubungan sosial pada masyarakat kapitalisme. Marx membagi kelas sosial ke dalam tiga kelas, yakni kaum buruh, kaum pemilik modal dan tuan tanah. Namun, dalam masyarakat kapitalisme, tuan tanah dimasukkan ke dalam kaum pemilik modal. • Pemilik Modal (Borjuis) Kaum pemilik modal merupakan pemilik alat-alat produksi, membeli dan mengeksploitasi tenaga kerja serta menggunakan nilai surplus (nilai lebih) dari pekerja untuk mengakumulasi atau memperluas modal mereka. • Buruh (Proletar) Kaum buruh merupakan tenaga kerja yang hanya memiliki kemampuan untuk bekerja dengan tangan dan pikiran mereka. Para pekerja ini harus mencari penghasilan kepada para pemilik modal.⁶	
--	--	--

⁶https://id.wikipedia.org/wiki/Teori_kelas_Marxisme

3	62: 18	34		Di sebuah layar Televisi terdapat orang-orang yang melakukan unjuk rasa dan salah seorang diantara mereka mengatakan bahwa Wayne seorang walikota Gotham adalah seorang Fasis.
Level Ideologi		Film adalah salah satu karya yang sengaja dibuat untuk merepresentasikan isi gagasan dari <i>filmmaker</i> itu sendiri. Di <i>scene</i> ini, dalam latar waktu dan tempat yang sama dengan pemaparan <i>scene</i> sebelumnya, sekelompok orang berbondong-bondong melakukan demonstrasi di depan gedung tempat kediaman walikota Gotham, Thomas Wayne. Dari sekelompok banyak orang, terlihat seseorang yang melakukan unjuk rasa dengan mengangkat sebuah kertas bertuliskan 'Wayne = Fascist'. Wayne adalah walikota Gotham, sedangkan <i>fascist</i> adalah seseorang yang menganut paham dan ideologi Fasisme. Fasisme adalah paham yang berdasarkan prinsip kepemimpinan dengan otoritas yang mutlak di mana perintah pemimpin dan kepatuhan masyarakatnya berlaku tanpa pengecualian.⁷ Dan, masyarakat berbondong-bondong menentang otoritas kepemimpinan yang dilakukan oleh walikota Gotham, Thomas Wayne. Karena diduga Walikota Gotham gagal total dalam mensejahterakan masyarakatnya.		Masyarakat Kota Gotham merasakan bahwa Walikota Gotham telah gagal membuat masyarakatnya sejahtera, dan otoritas yang dilakukan oleh Thomas Wayne membuat masyarakat Kota Gotham melakukan unjuk rasa. Masyarakat Kota Gotham menyatakan bahwa Thomas Wayne yakni seorang Fasis. Fasisme adalah paham yang berdasarkan prinsip kepemimpinan dengan otoritas yang mutlak di mana perintah pemimpin dan kepatuhan masyarakatnya berlaku tanpa pengecualian.

⁷<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Fasisme>

4	64: 07	36	 	Masyarakat Kota Gotham melakukan unjuk rasa di depan gedung istana tempat kediaman Thomas Wayne dan para pejabatnya. Terlihat beberapa tulisan dari kertas menyatakan bahwa kita semua badut dan Wayne sebagai walikota yang bajingan.
Level Ideologi			Dalam scene ini menggambarkan sebuah peristiwa dimana massa berbondong-bondong melakukan demonstrasi terhadap kekuasaan di luar gedung tempat kediaman Thomas Wayne seorang walikota Gotham. Orang-orang yang melakukan demonstrasi di depan gedung walikota Gotham serempak mengenakan topeng badut sebagai simbol perlawanan terhadap penguasa. Bahkan hingga tampak salah seseorang demonstran yang mengangkat papan bertuliskan 'we are clown' yang artinya kami semua adalah badut. Badut kerap kali digambarkan dengan <i>stereotype</i> seorang penghibur yang merias wajahnya dengan sedemikian rupa kemudian dia akan bertingkah konyol untuk membuat orang tertawa. Pada kali ini masyarakat Gotham merasa dirinya adalah badut penghibur bagi kekuasaan yang korup. Jika melihat dari konteks sosial politik yang dihadirkan dalam film Joker, masyarakat Gotham yang menjadi badut ini adalah sebuah simbol perlawanan kaum proletar terhadap	Orang-orang yang melakukan demonstrasi di depan gedung walikota Gotham serempak mengenakan topeng badut sebagai simbol perlawanan terhadap penguasa. Bahkan hingga tampak salah seseorang demonstran yang mengangkat papan bertuliskan 'we are clown' yang artinya kami semua adalah badut, badut dari kekuasaan yang fasis.

		kaum bourgeois, kapitalis bahkan fasis.		
5	61:59	33		Arthur Fleck menyelundup masuk ke dalam gedung istana, dan mendapati Wayne dengan para pejabatnya menonton sebuah film komedi badut. Dalam latar waktu yang bersamaan, di luar gedung masyarakat sedang melakukan unjuk rasa menggunakan simbol topeng badut.
Level Ideologi		<i>Scene</i> ini memiliki satu latar waktu dengan <i>scene</i> dimana demonstran sedang melakukan unjuk rasa di depan gedung. Pada saat peristiwa masyarakat sedang melakukan demonstrasi di depan gedung, di waktu yang sama para penguasa (kaum borjuis) berada di dalam gedung tersebut sedang menonton sebuah film komedi badut Charlie Chaplin. Dari komparasi dua <i>scene</i> tersebut, secara tersirat <i>filmmaker</i> merepresentasikan bahwa sekelompok masyarakat yang sedang melakukan demonstrasi hanyalah sekelompok badut penghibur bagi penguasa.		Dua <i>scene</i> antara demonstran yang memakai topeng badut dengan penguasa yang menonton film badut adalah sebuah satire. <i>filmmaker</i> merepresentasikan bahwa sekelompok masyarakat yang sedang melakukan demonstrasi hanyalah sekelompok badut penghibur bagi penguasa.

Hasil dari level Ideologi tokoh Arthur Fleck dalam film Joker terdapat 5*scene* yang cukup mewakili dari keseluruhan 51*scene* yang dihadirkan. Level ideologi tokoh Arthur Fleck dalam film Joker tersebut bisa ditinjau dari sikap dan pandangan hidup yang dianutnya oleh tokoh baik secara personal maupun komunal.

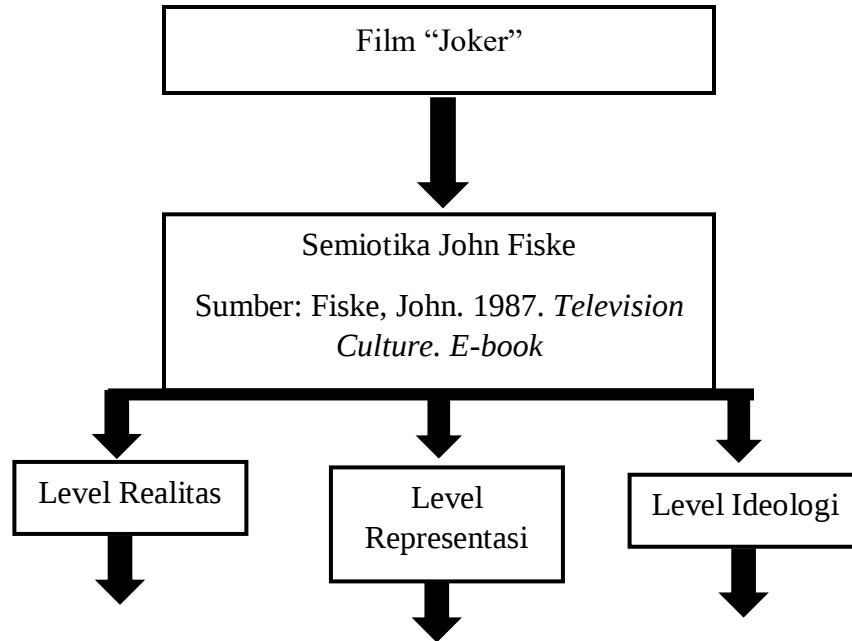
Pernyataan Arthur Fleck benci kepada sekolah berkaitan juga dengan sistem pemerintahan Walikota Gotham. Masyarakat Gotham akhirnya sadar betul bahwa sistem pemerintahan yang dibuat oleh Walikota Gotham telah membentuk masyarakatnya menjadi seorang badut atau budak dari para kaum borjuis. Interpretasi dengan kontekstual sosial budaya pada latar film Joker ini memberi stimulus penting

untuk meninjau lebih jauh pada kalimat yang diutarakan oleh tokoh Arthur Fleck. Sekolah yang dimaksud oleh Arthur Fleck adalah sebuah sistem yang dibuat oleh pemerintah untuk membentuk tokoh Arthur Fleck dan sekelompok masyarakatnya menjadi seorang badut.

Sebuah pergerakan masyarakat Kota Gotham membunuh orang kaya adalah pertentangan masyarakat proletar terhadap kapitalisme dan borjuis. Topeng badut menjadi sebuah simbol dari masyarakat yang termarjinalkan oleh kekuasaan yang fasis.

Bagan 4.1

Bagan Hasil Penelitian Analisis Semiotika Tokoh Arthur Fleck Dalam Film Joker



Level Realitas	Level Representasi	Level Ideologi
Cara berpenampilan tokoh Arthur Fleck menjadi sebuah kode untuk memahami realitas peristiwa dan perubahan sikap tokoh Arthur Fleck itu sendiri. Secara general ada 3 perubahan penampilan tokoh Arthur Fleck dalam keseluruhan penampilannya dalam film Joker ini. Pertama, Arthur Fleck dalam kesehariannya mengenakan pakaian rapih dengan menggunakan <i>sweater</i> coklat, celana kain, dan kemeja. Sejalan dengan sikap Arthur Fleck	Seluruh film Joker direpresentasikan ke dalam sebuah <i>scene</i> dengan jenis pengambilan gambar <i>Extreme Long Shot</i> , <i>Long Shot</i> , hingga <i>Medium Long Shot</i> untuk menggambarkan sebuah latar kota yang kumuh, kemacetan, bahkan sampah yang berserakan di pinggi jalan kota. Adapun jenis pengambilan gambar <i>Medium Close Up</i> , <i>Close Up</i> , dan <i>Extreme Close Up</i> digunakan untuk menunjukan detail ekspresi dari suatu objek baik tokoh Joker maupun benda-benda	Pernyataan Arthur Fleck benci kepada sekolah berkaitan dengan sistem pemerintahan Walikota Gotham. Masyarakat Gotham akhirnya sadar betul bahwa sistem pemerintahan kota Gotham telah membentuk masyarakatnya menjadi seorang badut atau budak dari para kaum borjuis. Interpretasi dengan kontekstual sosial budaya pada latar film Joker ini memberi stimulus penting untuk meninjau lebih jauh pada kalimat yang

yang terlihat rapih diantara masyarakat Kota Gotham yang telah mulai depresif dan kacau. Kedua, Arthur Fleck mengenakan pakaian dan riasan badut jalanan sebagai pengabdian pada profesinya. Sikap Arthur Fleck terlihat ceria dan penuh warna saat mengenakan baju tersebut, karena Arthur dituntun untuk membuat orang terhibur. Ketiga, Arthur Fleck bertransformasi menjadi badut yang lebih menyeramkan, yakni Joker. Arthur melakukan kekacauan dan pembunuhan sebagai bentuk humornya.	detail lainnya. Proses <i>editing color grading</i> pada film Joker kerap kali menggunakan <i>color grading</i> berwarna gelap, diantaranya coklat, biru tua, dan merah, sehingga mempengaruhi pada suasana latar <i>scene</i> yang terasa lebih sunyi, muram, dan frustrasi. Teks mampu menjadi sebuah <i>clue</i> bahwa Arthur Fleck telah memiliki pandangan hidup yang berbeda dari Arthur Fleck yang sebelumnya (transformasi). Kata '<i>forget</i>' dari tulisan kalimat utuh '<i>Don't Forget Smile</i>' yang menempel di sebuah tembok tersebut dicoret oleh Arthur Fleck hingga menjadi frasa '<i>don't simle</i>' yang artinya jangan tersenyum. Dari teks yang dicoret tersebut menandakan bahwa ada perubahan prinsip hidup yang terjadi pada tokoh Arthur Fleck.	diutarakan oleh tokoh Arthur Fleck. Sekolah yang dimaksud oleh Arthur Fleck adalah sebuah sistem yang dibuat oleh pemerintah untuk membentuk tokoh Arthur Fleck dan sekelompok masyarakatnya menjadi seorang badut. Sebuah pergerakan masyarakat Kota Gotham membunuh orang kaya adalah pertentangan masyarakat proletar terhadap kapitalisme dan borjuis. Topeng badut menjadi sebuah simbol dari masyarakat yang termarginalkan oleh kekuasaan yang fasis.
--	--	--

4.2 Pembahasan

4.2.1 Level Realitas, Level Representasi, Level Ideologi Tokoh Arthur Fleck Dalam Film Joker

Dalam pembahasan film Joker ini terdapat level realitas, level representasi, dan level ideologi yang setiap *scene*-nya dipilih sesuai dengan tangga dramatik peristiwa *scene* yang mampu mewakili dari makna level realitas, level representasi, dan level ideologi tokoh Arthur Fleck dalam film Joker.

4.2.2 Level Realitas Tokoh Arthur Fleck Dalam Film Joker

Dalam makna level realitas ini, bagaimana peristiwa ditandakan (encode) dan dikonstruksi sebagai realitas oleh media. Dalam bahasa gambar ini umumnya berhubungan dengan aspek pakaian, lingkungan, ucapan, dan ekspresi. Di sini, realitas selalu siap ditandakan, ketika kita menganggap dan mengkonstruksi peristiwa tersebut sebagai sebuah realitas. (Eriyanto, 2011)

Level realitas tokoh Arthur Fleck dalam film Joker secara general bisa ditinjau dari sikap (ekspresi, cara berbicara, bahasa tubuh, perilaku) dan penampilan yang di dalamnya termasuk aspek kostum dan riasan. Tokoh Arthur Fleck dalam film Joker membentuk level realitas dengan berpakaian sebagai seorang badut dengan variasi warna dan motif *artistic* yang terlihat mencolok dan menghibur, sehingga selaras dengan apa yang diupayakan dengan prinsip hidupnya, yakni Arthur Fleck ingin selalu bisa membuat orang-orang merasa terhibur dengan simbol bibirnya yang tersenyum. Di luar pekerjaannya sebagai seorang pengamen badut jalanan, Arthur Fleck selalu menggunakan pakaian dan riasan yang sederhana. Dalam latar waktu yang berbeda, tokoh Arthur Fleck selalu mengenakan pakaian yang persis sama, yakni *sweater* berwarna coklat, kemeja, dan celana kain sehingga kesederhanaan pakaian yang dipakai oleh Arthur Fleck tercermin juga pada sikapnya. Arthur Fleck adalah seorang individu yang penuh dengan kesederhanaan, memandang hidup dengan positif dan berusaha untuk ceria. Seiring berjalannya waktu, Arthur Fleck mengalami polemik kehidupan yang sangat kompleks. Arthur Fleck hidup di sebuah

latar kota yang cenderung depresif, muram dan penuh dengan kriminalitas. Akhirnya pada satu titik puncak emosi, Arthur Fleck melakukan transformasi menjadi seorang tokoh Joker. Arthur Fleck merubah dirinya dari mulai sikap hingga pada penampilan. Dan, pada suatu undangan sebuah acara TV, Arthur Fleck meminta dirinya untuk tidak lagi dipanggil Arthur, melainkan Joker.

Arthur Fleck mengubah warna rambut aslinya dengan warna hijau, pakaiannya menggunakan jas merah selaras juga dengan celananya, kemudian wajahnya dirias dengan motif badut yang lebih menyeramkan. Salah satu upaya Tokoh Arthur Fleck mentransformasi dirinya menjadi seorang identitas yang baru itu dimulai dari respon dirinya atas pengalaman yang telah dilalui sehingga membentuk cara pandang baru terhadap makna kehidupan.

Pokok bahasan dari makna level realitas tokoh Arthur Fleck dalam film Joker adalah bahwa pembentukan identitas seorang manusia yang terlihat dari penampilan dan sikap ditinjau berdasarkan kausalitas sosial budaya dimana manusia itu hidup.

4.2.3 Level Representasi Tokoh Arthur Fleck Dalam Film Joker

Pada makna level representasi, kita memandang sesuatu sebagai realitas, kemudian bagaimana realitas itu digambarkan. Di sini kita menggunakan perangkat secara teknis. Dalam bahasa tulis teknis itu adalah kata, kalimat atau proposisi, grafik dan sebagainya. Dalam bahasa gambar, alat itu berupa kamera, pencahayaan, editing, musik. (Eriyanto, 2011)

Perangkat teknis sinematik dan naratif dalam sebuah film mampu merepresentasikan realitas ke dalam sebuah *scene*. Tokoh utama pada film Joker adalah Arthur Fleck yang tinggal di sebuah lingkungan yang tidak kondusif, penuh kriminal dan cenderung depresif, sehingga membentuk sikap tokoh Arthur Fleck menjadi seorang Joker yang menganggap sebuah kekacauan hanyalah komedi belaka.

Realitas pada film Joker tersebut direpresentasikan ke dalam sebuah *scene* dengan jenis pengambilan gambar *Extreme Long Shot*, *Long Shot*, hingga *Medium Long Shot* untuk menggambarkan sebuah latar kota yang kumuh, kemacetan, bahkan sampah yang berserakan di pinggi jalan kota. Adapun jenis pengambilan gambar *Medium Close Up*, *Close Up*, dan *Extreme Close Up* digunakan untuk menunjukan detail ekspresi dari suatu objek. Proses *editing* dalam sebuah film juga mampu merepresentasikan suatu realitas ke dalam sebuah *scene* dengan penuh makna. Salah satunya adalah *color grading* pada gambar. Pada film Joker kerap kali menggunakan *color grading* berwarna gelap, diantaranya coklat, biru tua, dan merah, sehingga mempengaruhi pada suasana latar *scene* yang terasa lebih sunyi, muram, dan frustrasi. Pada proses transformasi tokoh Arthur Fleck menjadi seorang tokoh Joker ditandai dengan banyak peristiwa yang simbolik. Salah satu yang paling kentara dalam proses transformasi tersebut adalah teks. Teks mampu menjadi sebuah *clue* bahwa Arthur Fleck telah memiliki pandangan hidup yang berbeda dari Arthur Fleck yang sebelumnya. Kata ‘*forget*’ dari tulisan kalimat utuh “*Don’t Forget Smile*” yang menempel di sebuah tembok tersebut dicoret oleh Arthur Fleck hingga menjadi frasa ‘*don’t simle*’ yang artinya jangan tersenyum. Dari teks tersebut yang dicoret menandakan bahwa ada perubahan prinsip hidup yang dilakukan oleh Arthur Fleck yang semula selalu menganggap bahwa hidup adalah untuk tersenyum. Selain itu, musik juga sangat berpengaruh penting pada suasana *scene*. Musik dalam film Joker khususnya *sound diegetic* lebih menekankan pada suara alunan yang terdengar *noir* dan sunyi sehingga merepresentasikan suana batin tokoh utama pada film Joker, yakni Arthur Fleck.

4.2.4 Level Ideologi Tokoh Arthur Fleck Dalam Film Joker

Level Ideologi, bagaimana peristiwa tersebut diorganisir ke dalam konvensi-konvensi yang diterima secara ideologis. Bagaimana kode-kode representasi dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam koherensi sosial seperti kelas sosial, atau

kepercayaan dominan yang ada di dalam masyarakat semisal patriarki, materialisme, kapitalisme, dan sebagainya. (Eriyanto, 2011)

Film Joker memiliki muatan ideologis yang sangat kuat. Polemik ideologis dalam film Joker secara general menggambarkan sebuah pertentangan antara kaum proletar yang termarjinalkan dengan kaum borjuis para pemilik kekuasaan. Tokoh Arthur Fleck adalah salah satu bagian dari masyarakat yang secara tidak langsung menjadi sebuah perwakilan dari upaya perlawanan masyarakat proletar terhadap kaum borjuis.

Sejak kecil tokoh Arthur Fleck mengatakan bahwa dirinya benci kepada sekolah. Tetapi ibunya memaksa Arthur Fleck untuk tetap sekolah supaya kelak dia bisa bekerja. Perlakuan otoritas orang tua terhadap anaknya tersebut mengakibatkan seorang Arthur Fleck menjadi pribadi yang benci kepada sekolah. Sekolah selalu digambarkan dengan eksisnya sebuah kelas. Dalam arti sempit, kelas adalah sebuah ruangan untuk kegiatan belajar mengajar. Dalam interpretasi yang lain, kata ‘kelas’ bisa dimaknai dengan golongan seseorang di kalangan masyarakat, meskipun tidak menutup kemungkinan di dalam ruangan kegiatan belajar mengajar adanya hegemoni kelas sosial secara hirarkis. Maka secara implisit tokoh Arthur Fleck membenci kehidupan yang diskriminatif dengan simbol kelas.

Pada film Joker terdapat *scene* masyarakat membuat *movement* membunuh orang kaya. Seperti pada *scene* di sebuah transportasi umum, orang-orang duduk membaca berita dari sebuah koran tentang pergerakan baru yakni gerakan masyarakat yang akan membunuh orang ‘kaya’. Dalam upaya *filmmaker* untuk merepresentasikan *scene* tersebut, terdapat muatan ideologis yang sangat kentara perihal pertentangan kelas sosial antara kaum proletar kepada kaum borjuis. Karena di koran berita tersebut tertulis *kill the rich* yang mana pergerakan tersebut sangat jelas sebuah pemberontakan kaum proletar terhadap kaum borjuis. Para kaum proletar merasa dirinya hanyalah badut bagi para kekuasaan sehingga masyarakat berdemonstrasi

menggunakan topeng badut sebagai simbol masyarakat jelata di depan istana kediaman walikota Gotham. Di *scene* berikutnya dalam latar waktu yang sama. Dalam keadaan situasi masyarakat sedang ricuh dengan aparat di luar gedung istana, para penguasa sedang menonton hiburan film badut Charlie Chaplin di dalam gedung istana tersebut. *Scene* ke *scene* yang ditampilkan oleh sutradarafilms Joker sangat satire, karena aksi massa yang dilakukan oleh masyarakat dengan simbol topeng badut diselaraskan dengan *scene* berikutnya yakni para penguasa menonton film badut. Secara implisit menggambarkan bahwa masyarakat hanyalah badut penghibur bagi kekuasaan.

Selain itu, pada *scene* demonstrasi di depan gedung istana walikota terdapat sekelompok banyak orang melakukan unjuk rasa dengan mengangkat sebuah kertas bertuliskan ‘Wayne = *Fascist*’. Wayne adalah walikota Gotham, sedangkan *fascist* adalah seseorang yang menganut ideologi fasisme yang meletakkan pemimpin atau penguasa memiliki otoritas yang tinggi.

Arthur Fleck adalah korban dalam sistem penindasan kapitalisme dan fasisme. Kebiasaan merusak manusia lain yang lebih lemah merupakan bagian dari sistem kapitalisme sekaligus fasisme yang eksploitatif dan penuh persaingan. Arthur Fleck alias Joker memilih untuk berontak terhadap sistem tersebut, dengan cara membuat sebuah kekacauan yang mampu melumpuhkan kota Gotham tengah berlangsung saat itu. Pemberontakan Arthur Fleck yang diikuti oleh rakyat secara massif dalam wujud kerusuhan, sebagaimana digambarkan dalam film Joker ini, pada dasarnya adalah sebuah mimpi dari kaum anarkis untuk menghancurkan sistem fasisme, penindasan manusia atas manusia. (Surruri, 2020)

4.2.5 Hasil Penelitian Terkait Level Realitas, Level Representasi, dan Level Ideologi Tokoh Arthur Fleck Dalam Film Joker

Hasil penelitian berdasarkan dari studi pustaka dan observasi dengan menonton, mengamati, menganalisis dan mencatat *scene-scene* tokoh Arthur Fleck

dalam film Joker. Sehingga adanya perolehan informasi dari narasumber yakni Todd Philips selaku penulis dan sutradara film Joker, Muhammad Surrruri Purawinata seorang seniman, pembuat sekaligus pemerhati film, dan Banyu Bening seorang aktor. Perolehan informasi dari narasumber berkaitan dengan level realitas, level representasi, dan level ideologi tokoh Arthur Fleck dalam film Joker. Adapun pendapat dari Todd Philips sebagai berikut:

“Saya pikir yang menyenangkan dari proses membuat film itu adalah studi karakter. Pada film Joker ini saya bertahun-tahun mempelajari karakter Joker dengan usaha merasionalisasikan setiap perilakunya dan dibantu dengan data historis masyarakat kota New York era 70-an sehingga akhirnya lahirlah tokoh Arthur Fleck dalam film Joker. Tokoh Arthur Fleck dalam film Joker ini berusia 45 tahun. Dia menderita gangguan bipolar tipe 1 dan juga memiliki pengaruh Pseudobulbar. Kondisi ini ditandai dengan reaksi tawa atau tangis terpaksa dan tak terkendali yang tidak proporsional pada peristiwa.

Dapat disimpulkan bahwa terbentuknya tokoh Arthur Fleck dalam film Joker telah melalui proses studi karakter yang mendalam demi mencapai kausalitas tokoh yang utuh, oleh seorang Todd Philips selaku penulis sekaligus sutradara film Joker. Hasil dari visualisasi tokoh Arthur Fleck dalam film Joker itu kemudian menimbulkan level realitas yang diantaranya bisa ditinjau melalui perilaku dan penampilan tokoh tersebut. Hal tersebut bisa diperjelas oleh Arthur Fleck dalam wawancaranya di beberapa media massa sebagai berikut:

Film Joker ini tampaknya tidak sedikit menuai kontroversi. Beberapa tuduhan yang mendasarinya adalah bahwa Joker berbahaya, tidak bertanggung jawab, dan bangkrut secara moral. Sebaliknya, ini adalah film yang justru sangat bermoral. Film ini mengangkat soal kurangnya rasa cinta, trauma masa kecil, dan kasih sayang dunia”. Cara tokoh Arthur Fleck untuk memahami kehidupan adalah dengan tersenyum. Sejak kecil Penny Fleck telah menanamkan prinsip itu kepada Arthur Fleck. Bahkan dalam situasi dan kondisi apapun, Arthur Fleck harus tersenyum. Sehingga pada scene awal film Joker ini, Arthur Fleck menarik paksa bibirnya untuk

tersenyum meskipun air matanya sedang menetes. Pada scene sebelum Arthur Fleck berubah menjadi tokoh Joker, Arthur Fleck berusaha mencari makna tentang prinsip hidup yang telah ditanamkan oleh Penny Fleck. Sedangkan Arthur Fleck sendiri terus menerus mengalami hidupnya yang tragis karena sistem pemerintahan yang tak mendukung, lingkungan sosial berjalan dengan cara kapital, bahkan dalam banyak hal keadilan sosial berjalan dengan tidak adil sama sekali. Sehingga Arthur Fleck menemukan makna bahwa hidup hanyalah komedi belaka. Salah satu cara untuk menikmati humornya adalah kekacauan. Kemudian Arthur Fleck bertransformasi menjadi seorang Joker seutuhnya.

Pada dasarnya perilaku dan keputusan-keputusan yang dipilih oleh tokoh Arthur Fleck dalam film Joker sangat berkelindan dengan hukum sebab-akibat pada realitas yang dialaminya. Seperti halnya gestikulasi Arthur Fleck menarik bibirnya agar supaya bisa tersenyum adalah sebab dari prinsip hidupnya Arthur Fleck yang telah ditanamkan begitu kuat oleh ibunya sejak kecil sehingga dia berperilaku seperti itu, bahkan hingga kekacauan yang dibuat oleh tokoh Arthur Fleck pun adalah sebab dari respon terhadap lingkungan sosial yang telah mengeksploitasi dirinya. Maka hukum kausalitas pada level realitas tokoh Arthur Fleck dalam film Joker tidak bisa dipisahkan.

Karya seni itu akan hidup jika memiliki interpretasi penontonnya sendiri-sendiri dalam memaknai sebuah karya. Maka peneliti menghadirkan Muhammad Surruri Purawinata sebagai narasumber ke dua untuk memberikan interpretasinya terhadap film Joker, yakni sebagai berikut:

“Saya menangkap bahwa realitas pada film Joker tersebut direpresentasikan ke dalam sebuah scene dengan jenis pengambilan gambar Extreme Long Shot, Long Shot, hingga Medium Long Shot untuk menggambarkan sebuah latar kota yang kumuh, kemacetan, bahkan sampah yang berserakan di pinggi jalan kota. Adapun jenis pengambilan gambar Medium Close Up, Close Up, dan Extreme Close Up digunakan untuk menunjukkan detail ekspresi dari suatu objek. Proses editing dalam

sebuah film juga mampu merepresentasikan suatu realitas ke dalam sebuah scene dengan penuh makna. Salah satunya adalah color grading pada gambar. Pada film *Joker* kerap kali menggunakan color grading berwarna gelap, diantaranya coklat, biru tua, dan merah, sehingga mempengaruhi pada suasana latar scene yang terasa lebih sunyi, muram, dan frustrasi. Pada proses transformasi tokoh Arthur Fleck menjadi seorang tokoh *Joker* ditandai dengan banyak peristiwa yang simbolik. Salah satu yang paling kentara dalam proses transformasi tersebut adalah teks. Teks mampu menjadi sebuah clue bahwa Arthur Fleck telah memiliki pandangan hidup yang berbeda dari Arthur Fleck yang sebelumnya. Kata 'forget' dari tulisan kalimat utuh "Don't Forget Smile" yang menempel di sebuah tembok tersebut dicoret oleh Arthur Fleck hingga menjadi frasa 'don't simle' yang artinya jangan tersenyum. Dari teks tersebut yang dicoret menandakan bahwa ada perubahan prinsip hidup yang dilakukan oleh Arthur Fleck yang semula selalu menganggap bahwa hidup adalah untuk tersenyum. Selain itu, musik juga sangat berpengaruh penting pada suasana scene. Musik dalam film *Joker* khususnya sound diegetic lebih menekankan pada suara alunan yang terdengar noir dan sunyi sehingga merepresentasikan suana batin tokoh utama pada film *Joker*, yakni Arthur Fleck.

Film *Joker* ini juga memiliki muatan ideologis yang sangat kuat. Polemik ideologis dalam film *Joker* secara general menggambarkan sebuah pertentangan antara kaum proletar yang termarginalkan dengan kaum borjuis para pemilik kekuasaan. Tokoh Arthur Fleck adalah salah satu bagian dari masyarakat yang secara tidak langsung menjadi sebuah perwakilan dari upaya perlawanan masyarakat proletar terhadap kaum borjuis.

Sejak kecil tokoh Arthur Fleck mengatakan bahwa dirinya benci kepada sekolah. Tetapi ibunya memaksa Arthur Fleck untuk tetap sekolah supaya kelak dia bisa bekerja. Perlakuan otoritas orang tua terhadap anaknya tersebut mengakibatkan seorang Arthur Fleck menjadi pribadi yang benci kepada sekolah. Sekolah selalu digambarkan dengan eksisnya sebuah kelas. Dalam arti sempit, kelas adalah sebuah

ruangan untuk kegiatan belajar mengajar. Dalam interpretasi yang lain, kata 'kelas' bisa dimaknai dengan golongan seseorang di kalangan masyarakat, meskipun tidak menutup kemungkinan di dalam ruangan kegiatan belajar mengajar adanya hegemoni kelas sosial secara hirarkis. Maka secara implisit tokoh Arthur Fleck membenci kehidupan yang diskriminatif dengan simbol kelas.

Pada film Joker terdapat scene masyarakat membuat movement membunuh orang kaya. Seperti pada scene di sebuah transportasi umum, orang-orang duduk membaca berita dari sebuah koran tentang pergerakan baru yakni gerakan masyarakat yang akan membunuh orang 'kaya'. Dalam upaya filmmaker untuk merepresentasikan scene tersebut, terdapat muatan ideologis yang sangat kentara perihal pertentangan kelas sosial antara kaum proletar kepada kaum borjuis. Karena di koran berita tersebut tertulis kill the rich yang mana pergerakan tersebut sangat jelas sebuah pemberontakan kaum proletar terhadap kaum borjuis. Para kaum proletar merasa dirinya hanyalah badut bagi para kekuasaan sehingga masyarakat berdemonstrasi menggunakan topeng badut sebagai simbol masyarakat jelata di depan istana kediaman walikota Gotham. Di scene berikutnya dalam latar waktu yang sama. Dalam keadaan situasi masyarakat sedang ricuh dengan aparat di luar gedung istana, para penguasa sedang menonton hiburan film badut Charlie Chaplin di dalam gedung istana tersebut. Scene ke scene yang ditampilkan oleh sutradara film Joker sangat satire, karena aksi massa yang dilakukan oleh masyarakat dengan simbol topeng badut diselaraskan dengan scene berikutnya yakni para penguasa menonton film badut. Secara implisit menggambarkan bahwa masyarakat hanyalah badut penghibur bagi kekuasaan.

Selain itu, pada scene demonstrasi di depan gedung istana walikota terdapat sekelompok banyak orang melakukan unjuk rasa dengan mengangkat sebuah kertas bertuliskan 'Wayne = Fascist'. Wayne adalah walikota Gotham, sedangkan fascist adalah seseorang yang menganut ideologi fasisme yang meletakkan pemimpin atau penguasa memiliki otoritas yang tinggi.

Arthur Fleck adalah korban dalam sistem penindasan kapitalisme dan fasisme. Kebiasaan merusak manusia lain yang lebih lemah merupakan bagian dari sistem kapitalisme sekaligus fasisme yang eksploitatif dan penuh persaingan. Arthur Fleck alias Joker memilih untuk berontak terhadap sistem tersebut, dengan cara membuat sebuah kekacauan yang mampu melumpuhkan kota Gotham tengah berlangsung saat itu. Pemberontakan Arthur Fleck yang diikuti oleh rakyat secara massif dalam wujud kerusuhan, sebagaimana digambarkan dalam film Joker ini, pada dasarnya adalah sebuah mimpi dari kaum anarkis untuk menghancurkan sistem fasisme, penindasan manusia atas manusia”.

Penjelasan dari Muhammad Surruri Purawinata bisa dikatakan sebagai interpretasi dengan basis data empirik dirinya sebagai sesama pegiat film, Muhsammad Surruri berupaya membedah film Joker dalam tatanan makna representasi dan ideologi.

Selain itu, Banyu Bening selaku narasumber berikutnya akan memperkuat data realitas Joaquin Phoenix dalam memeran tokoh Arthur Fleck di film Joker sebagai berikut:

“Melihat pencapaian Joaquin Phoenix di film ini, maka saya harus melihat setiap aspek yang ia ciptakan. Kesan pertama saya setelah selesai menonton film ini adalah terpukau bahwa ini sebuah ciptaan yang utuh. Hampir tidak ada aspek yang tidak tercipta dengan baik pada permainan Joaquin Phoenix.

Saya mulai pada penciptaan fisiologis yang paling mudah terlihat. Pada bagian ini sudah jelas terlihat perubahan fisik yang signifikan. Berdasarkan informasi yang saya dapatkan dari beberapa berita, Joaquin Phoenix menurunkan berat badannya hingga 24 kilogram. Dengan penurunan berat badan sebesar itu, secara fisik ia sudah tampak berbeda. Tapi bukan soal menurunkan berat badannya yang menarik. Justru detail tubuh yang ia ciptakan setelah ia menurunkan berat badan.

Jika kalian perhatikan baik-baik, terutama ketika scene di depan loker dan ia tak memakai baju, kamu akan melihat tulang belikat yang seperti menonjol sebelah. Bentuk itu sangat menarik bahkan ketika hanya diam saja. Saya penasaran, apakah memang tulang belikat Joaquin berbentuk seperti itu atau ia sengaja menciptakannya. Anyway, kalau misalnya sengaja diciptakan, tentu saya sangat angkat topi. Itu artinya penguasaan Joaquin Phoenix atas tubuhnya sangat baik. Tapi jika tidak, jika bentuk itu muncul karena efek dari penurunan berat badan hingga 24 kilogram, saya juga tetap angkat topi. Setidaknya karena berat badannya yang turun drastis.

Masih pada aspek fisiologisnya. Kali ini pada bentuk tubuh ketika berhenti, berdiri, dan duduk. Saya bisa melihat bentuk tubuh yang lain. Terutama ketika ia masih menjadi Arthur Fleck. Bentuk tubuhnya menarik. Jika dalam posisi berdiri, saya bisa melihat bentuk yang sedikit bungkuk. Lalu pada posisi duduknya ketika menjadi Arthur Fleck, misalnya di scene bis, kalian bisa melihat posisi duduk yang dalam bahasa saya, insecure, sama seperti Arthur Fleck yang insecure.

Saya masih bicara fisiologis Arthur Fleck, belum ketika ia menjadi Joker. Berlanjut ke cara berjalan. Saya bisa melihat bentuk berjalan yang relevan dengan bentuk diamnya. Jika ketika diam ia tampak agak bungkuk, ketika berjalan Joaquin Phoenix mempertahankan bentuk itu. Ia seperti menyadari soal anatomi tubuhnya dengan baik sehingga hal itu juga membantunya menciptakan cara berjalan yang berbeda dari tokoh yang ia mainkan sebelumnya.

Soal cara berjalan, saya sebenarnya menangkap bentuk yang hampir mirip dengan tokoh yang ia ciptakan di The Master. Cara berjalannya sama-sama menunduk. Tapi yang membuat berbeda adalah tingkat menunduknya serta arah leher. Jika di The Master arah leher si tokoh menjulur ke depan, sementara Arthur Fleck berusaha lurus ke atas. Sementara di The Master, tokoh yang dimainkan Joaquin Phoenix tampak sangat menunduk, sementara pada Arthur Fleck terlihat sedikit menunduk.

Tapi karena arah leher yang condong ke atas, bukan ke depan seperti tokohnya di The Master, sehingga kesan yang muncul adalah tubuh yang tegap. Tapi perhatikan baik-baik. Pundaknya sedikit lebih naik dari pada lehernya. Hal ini perlu diperhatikan karena ketika menjadi Joker, bentuk ini hampir hilang.

Lalu ketika ia menjadi Joker, perubahan yang tertangkap pertama adalah gesture. Coba perhatikan baik-baik. Ketika Joaquin Phoenix menjadi Arthur Fleck, gesture tubuhnya cenderung masuk ke dalam. Tubuhnya cenderung mengecil. Dimana kalau saya berusaha menyimpulkan, hal itu terjadi karena kondisi psikis si tokoh yang merasa dirinya ditekan dari berbagai sisi.

Sementara ketika ia menjadi Joker, bahkan bentuk tubuh yang agak menunduk tadi hilang. Bentuk tubuhnya jadi lebih terbuka dan gerakan-gerakan tubuhnya pun jadi lebih luas. Berbeda ketika ia menjadi Arthur Fleck dimana gerakan tubuhnya terlihat sempit.

Pada proses transformasi tokoh Arthur Fleck menjadi seorang tokoh Joker ditandai dengan banyak peristiwa yang simbolik. Salah satu yang paling kentara dalam proses transformasi tersebut adalah teks. Teks mampu menjadi sebuah clue bahwa Arthur Fleck telah memiliki pandangan hidup yang berbeda dari Arthur Fleck yang sebelumnya. Kata 'forget' dari tulisan kalimat utuh "Don't Forget Smile" yang menempel di sebuah tembok tersebut dicoret oleh Arthur Fleck hingga menjadi frasa 'don't simle' yang artinya jangan tersenyum. Dari teks tersebut yang dicoret menandakan bahwa ada perubahan prinsip hidup yang dilakukan oleh Arthur Fleck yang semula selalu menganggap bahwa hidup adalah untuk tersenyum.

Maka berpengaruh pada gesture permainannya. Selain gesture tubuh secara keseluruhan, arah leher dan arah pandang mata si Joker dan Arthur Fleck terlihat berbeda. Jika di Arthur Fleck arah pandangannya cenderung ke bawah dan mengecil, di Joker, arah pandangannya hampir selalu ke depan atau ke atas. Arah pandang itu juga yang saya rasa mempengaruhi bentuk lehernya. Perhatikan baik-baik ketika ia

menjadi Joker. Dagunya nampak sedikit terangkat, pandangan matanya ke depan dan ke atas.

Saya merasa bahwa hal itu terjadi karena kondisi psikis Joker yang ketika ia menjadi Arthur Fleck, dirinya selalu merasa insecure, sementara saat menjadi Joker, rasa tidak aman itu hilang seketika. Hal itulah yang membuat semua bahasa tubuhnya tampak lebih berani.

ketika Pseudobulbar Affect ini muncul, bentuknya sangat mencuri perhatian. Bukan hanya dari bentuk tertawa yang diciptakan oleh Joaquin Phoenix yang jauh berbeda dari tertawanya di film lain dan di kehidupan nyata. Tapi juga karena bentuk tawa yang seolah relevan dan menjawab pertanyaan banyak orang kenapa tokoh Joker (di film yang lain) memiliki bentuk tertawa seperti itu.

Kedua karena bentuk yang diambil oleh Joaquin Phoenix ini benar-benar ada di kehidupan nyata. Prinsip yang sama yang diucapkan oleh Stanislavski yakni Sense of Truth. Dimana si aktor mengambil bentuk dari dunia nyata dengan tujuan agar dekat dengan penontonnya dan membantu penonton relate serta merasakan keaslian atas ciptaan si aktor.

saat Joaquin melakukannya, saya bisa melihat perjalanan tawa yang jelas. Bahkan ketika ini adalah sebuah penyakit yang mengganggu saraf dan muncul seketika. Joaquin Phoenix tetap memunculkannya tahap demi tahap. Ia tidak memunculkan tawa ini tiba-tiba. Coba perhatikan baik-baik. Penyakit ini muncul ketika ia sedang ada dalam sebuah kondisi emosi besar. Entah itu sedih, senang, takut, atau bingung. Kemudian ketika ia berusaha mengendalikan emosinya, penyakit ini muncul.

Munculnya pun tidak seketika ketawa. Saya bisa melihat ada tahap-tahap yang terjadi. Biasanya dimulai dari ketawa kecil, seperti di scene bis. Kemudian muncul upaya mengendalikan penyakit ini terlebih dahulu. Meskipun ia tetap tidak bisa mengendalikan penyakit ini, tapi upaya mengendalikan di awal membuat bentuk tertawanya tidak artifisial atau palsu.

Meski begitu, pada scene kereta, saya bisa melihat tawa yang meledak. Tapi coba perhatikan baik-baik ekspresi wajahnya dan tegangan yang terjadi pada otot Arthur Fleck. Semuanya mengarah pada proses kemunculan tawa yang seolah mendadak itu. Jika diperhatikan baik-baik, tidak ada yang mendadak dalam kemunculan tawanya.

Saya memang tidak sangat paham dengan penyakit ini. Psikolog yang lebih tahu bagaimana penyakit ini berjalan. Tapi rasa-rasanya, dengan menggunakan logika paling sederhana; tak ada sesuatu dalam semesta ini yang muncul tiba-tiba. Semua ada tahapan, proses dan alasannya. Tinggal apakah si manusia itu menyadari keberadaan proses tersebut atau tidak.

Prinsip yang sepertinya juga harus dipegang oleh banyak aktor. Bahwa bentuk yang ia munculkan tidak boleh asal dan seketika muncul. Ingat bahwa bentuk itu muncul karena banyak kondisi. Mulai dari kondisi psikis, fisiologis, sosiologis, dan lain sebagainya. Dengan menyadari alasan di balik kenapa bentuk itu muncul, maka bentuk yang dilahirkan menjadi bernyawa. Dan itulah yang dilakukan oleh Joaquin Phoenix”.

Demikian yang dapat disimpulkan dari makna level realitas, level representasi, dan level ideologi tokoh Arthur Fleck dalam film Joker yang telah dijelaskan oleh informan dan narasumber.