

BAB V

KESIMPULAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Film merupakan kesatuan dari dua aspek penting yang saling berkaitan, yakni aspek naratif dan aspek sinematik. Kedua aspek tersebut yang membentuk film menjadi satu karya yang utuh dan menjadi tontonan bagi khalayak ramai. Berdasarkan hasil deskripsi dari bab sebelumnya mengenai analisis semiotika tokoh Arthur Fleck dalam film Joker, peneliti pada bab ini akan memaparkan kesimpulan dan saran yang sekiranya dapat menjadi bahan pertimbangan untuk hal yang lebih baik lagi ke depannya.

1. Level realitas tokoh Arthur Fleck dalam film Joker

Hasil dan kesimpulan 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.

2. Level representasi tokoh Arthur Fleck dalam film Joker

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.

3. Level ideologi tokoh Arthur Fleck dalam film Joker

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 termarginalkan oleh kekuasaan yang fasis.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Teoritis

Dalam rangka meningkatkan mutu penelitalainnya tentang film dan pengkajian sebuah karya, diharapkan dapat lebih memahami sebuah karya film dengan menimbang kausalitas dari sikap dan penampilan setiap tokoh dalam film secara komperhensif dan mendalam (level realitas). Selain itu peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan wawasan mengenai bagaimana realitas peristiwa adegan dalam sebuah film itu dibuat dengan perangkat teknis *filmmaking* (level representasi) dan membuka wawasan yang memberikan makna serta menunjukan tujuan dalam kehidupan masyarakat (level ideologi).

5.2.2 Saran Praktis

Secara praktis, peneliti menganjurkan bagi pembuat film di Indonesia mampu membuat film yang berkualitas dengan mempertimbangkan makna khusus dari setiap sikap dan penampilan karakter tokoh, kemudian aspek teknis (jenis pengambilan gambar, *editing*, *music*, latar) mampu merepresentasikan peristiwa dengan ideal, dan film mampu menjadi alat untuk menyampaikan sebuah pandangan hidup (ideologi).