

Representasi Komedian Dalam Film *The Dark Knight*

Agustinus Gatot Jalu Aji Satrio¹⁾, Altobeli Lobodally²⁾

¹⁾ Ilmu Komunikasi, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta Timur, 13210

¹⁾ Email: masjalu93@gmail.com

²⁾ Email: altobeli.lobodally@kalbis.ac.id

Abstract: This research titled "Comedian Representation In The Dark Knight Movie". The aims of this research is to burgle, how comedians represented in the Joker, the antagonist character in the movie "The Dark Knight". By using qualitative research methods and Roland Barthes semiotic analysis element (denotative, connotative, and mythology) this research are expected to burgle how comedians are represented in an antagonist character in the movie "The Dark Knight". By using descriptive research, this research will reveal in holistic how the figure of the comedian by using the second phase of reality has been represented in the film "The Dark Knight" by the Joker character. From this research, it was found that the figure of a comedian who is represented by the Joker character has shifted the public about the mythology of comedians. It aims to achieve the interests of such gains in income. A comedian that Joker's represented is a person that we knows wicked, anarchy, schizophrenian, and consider that death is some kinds of humor, and then it makes mass media function has been ignored on order to achieve the concerment of money.

Keywords: comedian, movie, representation, semiotics

Abstrak: Penelitian yang berjudul "Representasi Komedian Dalam Film *The Dark Knight*" ini bertujuan untuk membongkar, bagaimana komedian direpresentasikan dalam karakter Joker yang adalah tokoh antagonis di film *The Dark Knight*. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan dengan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes (denotatif, konotatif, dan mitos) penelitian ini diharapkan mampu membongkar bagaimana komedian direpresentasikan dalam karakter antagonis di film *The Dark Knight*. Dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif, penelitian ini akan membongkar secara holistik sosok komedian dengan menggunakan realitas tahap kedua yang telah direpresentasikan dalam film *The Dark Knight* oleh karakter Joker. Dari penelitian ini ditemukan bahwa sosok komedian yang direpresentasikan oleh karakter Joker telah menggeser mitologi masyarakat mengenai komedian. Hal itu bertujuan untuk mencapai kepentingan berupa keuntungan dalam pemasukan. Sosok komedian yang direpresentasikan oleh Joker adalah sosok yang kejam, anarkis, menderita skizofrenia, dan menganggap bahwa kematian adalah sebuah humor, sehingga hal ini membuat fungsi media massa telah diacuhkan demi mencapai kepentingan berupa pemasukan/uang.

Kata kunci: film, komedian, representasi, semiotika

I. PENDAHULUAN

Sejak dahulu badut dikenal oleh masyarakat luas sebagai sosok komedian. Badut sebagai sosok komedian dapat dilihat dalam sosok Charlie Chapin dan Ronald McDonald. Ronald McDonald dikenal sebagai sosok komedian badut yang menjadi maskot restoran makanan cepat saji yaitu McDonald, sedangkan Charlie Chapin adalah sosok komedian badut yang menyampaikan humornya melalui media film hitam putih dengan gerakan *pantomime*.

Namun dewasa ini sineas memiliki sudut pandangan lain tentang komedian badut. Komedian

badut yang dikenal sebagai sosok yang mampu menyajikan humor, membuat tertawa dan dianggap lucu nampaknya telah bertransformasi menjadi sosok yang menyeramkan, sadis dan kejam. Hal tersebut disebabkan oleh media komunikasi massa, khususnya film yang banyak memunculkan nuansa horor atau sadisme melalui sosok komedian badut. Salah satu film yang memunculkan komedian badut didalamnya adalah film *The Dark Knight*.

The Dark Knight adalah film yang menyajikan komedian badut sebagai tokoh antagonis, di mana sosok komedian badut tersebut bernama Joker. Joker diceritakan sebagai musuh dari Batman yang

adalah seorang *superhero*. Dalam menjalankan aksi kejahatan dan terornya, Joker dikenal sebagai sosok yang kejam, dan menderita skizofrenia paranoid dengan waham kebesaran.

The Dark Knight adalah film bergenre *action*, *crime*, *drama* yang disutradarai oleh Christopher Nolan. Film ini diproduksi oleh *Warner Bros*, di mana karakter-karakter dalam film ini adalah karakter fiktif hasil karangan DC (Detective Comic). Batman yang adalah *superhero* dalam film ini diperankan oleh Christian Bale, dan Joker yang adalah musuh Batman diperankan oleh Heath Ledger. *The Dark Knight* berhasil menarik perhatian khalayak dunia pada tahun 2008, hal ini terbukti dari pendapat film tersebut diseluruh dunia yang pada tanggal 19 Juli 2012 dihitung mencapai 1 milyar *Dollar*. Film ini memenangkan banyak penghargaan, hal ini disebabkan salah satunya karena akting dari Heath Ledger ketika memerankan Joker. Salah satu penghargaan bagi film ini didapatkan dari Oscar sebagai *Best Supporting Actor*.

Terlepas dari kemampuan berakting Heath Ledger, Joker yang menggunakan sosok badut namun menderita skizofrenia telah berhasil menarik perhatian khalayak penikmat film bernuansa *superhero*. Namun dengan penampilannya, Joker telah menambah sudut pandang baru mengenai badut. Sehingga untuk dapat mengamati dan menganalisis bagaimana sosok komedian direpresentasikan dalam tokoh Joker, peneliti akan menggunakan analisis semiotika sebagai dasar utama dalam penelitian. Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Seperti dikemukakan oleh Zoest, film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan (Sobur, 2013: 128).

Peneliti akan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Dengan teori semiotika Roland Barthes penelitian ini akan diarahkan kearah denotasi, konotasi dan mitologi. Dengan denotasi peneliti akan melihat bagaimana tanda dimaknai secara realitas atau makna paling nyata dari tanda, dan dengan konotasi peneliti akan melihat bagaimana interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan, dan nilai dari suatu kebudayaan oleh subjek. Dengan begitu denotasi dan konotasi akan membentuk mitologi, di mana peneliti akan melihat apakah mitologi komedian badut yang ada dalam film *The Dark Knight* memperkuat mitologi komedian dalam masyarakat atau sebaliknya, yaitu menggeser mitologi komedian yang dikenal dalam suatu masyarakat.

II. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Kualitatif

Riset kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya (Kriyantono, 2006: 56). Di sini yang lebih ditekankan adalah persoalan kedalaman (kualitas) data bukan banyaknya (kuantitas) data (Kriyantono, 2006: 57). Periset adalah bagian integral dari data, artinya periset ikut aktif dalam menentukan jenis data yang diinginkan (Kriyantono, 2006: 57). Karena itu riset ini bersifat subjektif dan hasilnya lebih kasuistik bukan untuk digeneralisasikan (Kriyantono, 2006: 57). Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis semiotik Roland Barthes. Metode yang dapat dijabarkan sebagai suatu metode pendalaman terhadap makna simbol suatu pesan (Hamad, Sudibyo, Qodar, 2001: 19). Data dalam penelitian ini disebut data teks. Dalam penelitian ini data teks berasal dari perilaku verbal (bahasa) dan non verbal (perilaku) yang ditunjukkan oleh tokoh Joker dalam film *The Dark Knight*. Dengan demikian peneliti dapat lebih terfokus dalam menganalisis bagaimana Joker merepresentasikan komedian badut dalam film tersebut.

B. Jenis Penelitian Deskriptif

Jenis riset ini untuk menggambarkan realitas yang sedang terjadi tanpa menjelaskan hubungan antarvariabel (Kriyantono, 2006: 69). Menurut McCall dan Simmons, suatu usaha penelitian dengan menggunakan beberapa metode yang tujuannya pengamatan terlibat adalah deskripsi analitik (*analytic description*) (Mulyana, 2013: 173). McCall dan Simmons menyebutkan bahwa deskripsi analitik adalah suatu aplikasi dan modifikasi teori ilmiah, alih-alih suatu sarana yang efisien dan kuat untuk menguji teori tersebut, oleh karena penelitian hanya menggunakan satu kasus, bagaimanapun kompleksnya. Tetapi tidak berarti bahwa penelitian pengamatan berperan serta tidak dapat digunakan untuk menguji teori (Mulyana, 2013: 174).

Dengan demikian jenis penelitian ini akan membongkar secara holistik bagaimana sosok komedian dengan menggunakan realitas tahap kedua telah direpresentasikan dalam film *The Dark Knight* oleh Joker. Kemudian hasil penelitian ini akan dijabarkan secara deskriptif.

C. Bahan Penelitian

Bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah film. Secara spesifik dalam hal ini peneliti

menggunakan film *The Dark Knight* sebagai bahan penelitian. Film terdiri dari 2 unsur yaitu, unsur audio dan unsur video atau visual. Unsur audio atau suara ini terdiri atas unsur monolog, dialog dan *sound effect* atau efek suara. Sementara, unsur visual meliputi; *angle*, *lighting*, teknik pengambilan gambar dan *setting* atau latar (Trianton, 2013: 70).

Tentu saja peneliti tidak menganalisis setiap *scene* dan *frame* yang ada dalam film *The Dark Knight*, tetapi hanya beberapa *scene* dan *frame* saja yang merepresentasikan sosok komedian badut. *Scene* dan *frame* yang dijadikan sebagai bahan penelitian tentu saja memiliki tujuan untuk memperlihatkan bahwa Joker adalah sosok yang merepresentasi komedian badut. Karena penelitian ini memiliki subjek tokoh komedian badut yang diperankan oleh tokoh Joker dan objek penelitiannya adalah film *The Dark Knight* maka dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan jenis pengamatan penuh atau *complete observer*. Pengamatan penuh (*complete observer*) yang tidak melibatkan interaksi sosial (Mulyana, 2013: 176).

Maka dapat disimpulkan, bahwa bahan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *audio* (suara) dan visual (gambar) yang ada dalam film *The Dark Knight*, secara khusus *scene* yang hanya menampilkan tokoh Joker sebagai representasi dari komedian badut. Unsur *audio* dan visual akan menjadi data teks dalam penelitian ini. Peneliti akan memilih *scene* yang akan dianalisis secara subjektif dengan penuh pertimbangan untuk mencapai tujuan, di mana *scene* yang dipilih akan mampu merepresentasikan komedian badut dan yang akan dianalisis dalam film *The Dark Knight*. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti adalah *complete observer* di mana peneliti tidak akan terlibat interaksi langsung dengan subjek penelitian, dan dengan analisis dokumen, di mana peneliti akan menggunakan film ini sebagai objek dalam penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh dari sumber data pertama atau tangan pertama di lapangan (Kriyantono, 2006: 41 - 42). Data primer ini termasuk data mentah (*raw data*) yang harus diproses lagi sehingga menjadi informasi yang bermakna (Kriyantono, 2006: 42). Maka data primer akan diperoleh dari hasil pengamatan dan analisis teks terhadap sosok komedian badut film *The Dark Knight*. Data kualitatif yang berasal dari teks–teks tertentu. Ini biasanya digunakan pada penelitian yang membahas sistem tanda. Dalam komunikasi

segala macam tanda adalah teks yang didalamnya terdapat simbol–simbol yang sengaja dipilih, di mana pemilihan, penyusunannya, dan penyampaiannya tidak bebas dari maksud tertentu, karena itu akan memunculkan makna tertentu (Kriyantono, 2006: 38). Data teks tersebut berupa data *audio* dan visual dari film *The Dark Knight*, data tersebut adalah data mentah yang akan dianalisis dengan analisis semiotika Roland Barthes.

2. Data Sekunder

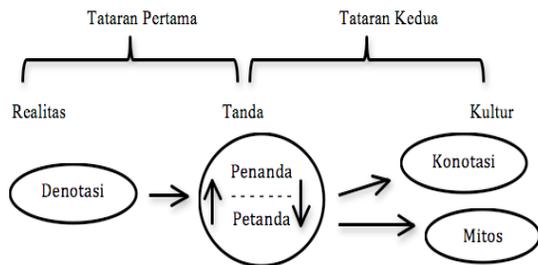
Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder (Kriyantono, 2006: 42). Karena data sekunder ini bersifat melengkapi data primer, kita dituntut hati–hati atau menyeleksi data sekunder jangan sampai data tersebut tidak sesuai dengan tujuan riset kita atau mungkin terlalu banyak (*overloaded*). Selain melengkapi, biasanya data sekunder ini sangat membantu periset bila data primer terbatas atau sulit diperoleh (Kriyantono, 2006: 42). Data ini berupa bagian kepustakaan atau teori–teori yang berkaitan dengan penelitian. Data sekunder ini adalah buku–buku (literatur), koran, data internet, foto–foto, dan artikel yang berhubungan dengan penelitian ini.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis semiotika Roland Barthes. Roland Barthes, menjelaskan hubungan: pemaknaan sebuah tanda melalui dua tanda signifikasi. Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua, hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan/emosi dari pembaca serta nilai-nilai kebudayaannya (Sobur, 20015: 128).

Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai ‘mitos’, dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Di dalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda, dan tanda, namun sebagai suatu sistem yang unik, mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya atau, dengan kata lain, mitos adalah juga suatu sistem pemaknaan tataran ke-dua. Di dalam mitos pula sebuah petanda dapat memiliki beberapa penanda (Sobur, 2013: 70-71). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan

atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi (Sobur, 2015: 128). Dapat ditarik kesimpulan bahwa mitos sebagai signifikasi tahap kedua merupakan cara pandang terhadap sesuatu dari sudut pandang kebudayaan. Mitos tersebut juga telah memiliki dominasi dalam suatu kelas sosial di masyarakat.



Gambar 1. Signifikasi dua tahap barthes

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Denotasi

Seorang pria masuk ke sebuah ruangan, sambil tertawa ia berjalan menuju ke arah kumpulan pria yang sedang berdiskusi dengan seorang pria, mereka berdiskusi menggunakan media sebuah kotak layar kaca. Semua pria yang sedang berdiskusi lalu mengarahkan pandangannya ke arah pria yang baru masuk sambil tertawa tersebut.

Pria yang baru masuk tersebut terlihat tidak kikuk dengan banyaknya pandangan yang tertuju padanya. Pria yang baru masuk sambil tertawa itu mengenakan pakaian luar berwarna ungu, pakaian dalam berwarna biru muda berkerah dengan motif, mengenakan kain yang dikalungkan antar kerah, kain tersebut menggantung di dada, dan ia juga mengenakan rompi hijau yang menempel diantara pakaian ungunya dan pakaian biru mudanya.

Pria itu menggunakan *make up* tebal di wajahnya dengan warna putih yang dominan, warna hitam dikelopak matanya, warna merah dibibir hingga pipinya, rambutnya berwarna hijau tua. Pria itu memiliki luka sobekan dari bibir kanan kirinya hingga ke pipi kanan kirinya. Sedangkan kumpulan pria yang menatapnya rata-rata memakai setelan pakaian yang rapih, dengan warna yang dikenakan antara lain adalah hitam, coklat tua atau abu-abu, mereka juga mengenakan pakaian dalam berkerah dengan warna rata-rata putih, dan bermotif. Pria-pria itu juga mengenakan kain yang dikalungkan dikerahnya, dan menggantung didada.

Pria yang baru masuk sambil tertawa tersebut kemudian berkata, “and I thought my jokes were

bad”. Kemudian perkataan ia dijawab oleh salah satu pria yang sedang berdiskusi tadi, pria tersebut berkulit hitam, dengan setelan pakaian luar hitam, pakaian dalam putih berkerah, dengan kain yang menggantung dikerah berwarna merah. Pria berkulit hitam sambil memandang sinis berkata, “give me one reason why I shouldn't have my boy here pull your head off?”. Pria yang baru masuk dengan *make up* tebal itu membalas dengan berkata, “how about a magic trick?”

Pria dengan *make up* tebal kemudian menancapkan sebuah kayu tipis runcing ke atas papan kayu tempat pria-pria tersebut berdiskusi. Pria *make up* tebal kemudian berkata, “I'm going to make this pencil disappear!”. Pria dengan *make up* tebal itu berkata sambil menggoyangkan tangannya di atas kayu yang ia tancapkan. Kemudian pria berkulit hitam itu menggerakkan tangannya, dan berdirilah pria lain yang ada disampingnya menghampiri pria *make up* tebal. Pria yang menghampiri tersebut kemudian menyentuh pria dengan *make up* tebal. Pria dengan *make up* tebal kemudian mendorong kepala pria yang menghampirinya tersebut ke arah kayu yang ditancapkannya. Pria yang menghampiri kemudian kepalanya tertancap kayu yang ditancapkan dipapan tadi. Pria yang menghampiri tadi kemudian terjatuh. Pria dengan *make up* yang tebal kemudian berteriak, “ta-daaaa!”. Pria dengan *make up* tebal berteriak sambil merentangkan tangannya, kemudian ia menarik kursi dengan tangan kanannya dan duduk, lalu merentangkan tangan lagi sambil berkata, “it's gone!” sambil melirik ke arah kumpulan pria yang berdiskusi tadi. *Angle* yang digunakan adalah *eye level*. Dengan penggambaran *medium shot* dengan pergerakan kamera *dolly in*. seperti pada Gambar 2.

B. Konotasi

Mafia Kota Gotham sedang melakukan rapat bersama dengan Lau, menggunakan media layar. Lalu masuklah Joker, seperti biasa ia tampil dengan *make up* tebal ala komedian badutnya. Ia terlihat tidak takut dan tampak santai. Gambol yang adalah salah satu mafia bertanya, alasan apa yang dimiliki Joker agar ia tidak diusir dari ruangan itu. Joker dengan santai menjawab dan berkata bahwa ia akan menunjukkan satu trik sulap. Joker menancapkan pensil ke atas meja rapat lalu berkata bahwa ia akan menghilangkan pensil tersebut. Ia memutar-mutar tangannya diatas pensil tersebut seperti seorang komedian badut yang sedang melakukan trik sulap. Gambol memerintahkan anak buahnya untuk mengeluarkan Joker secara paksa. Saat anak buah Gambol sampai

didekat Joker dan melakukan kontak fisik kemudian Joker membalas dengan mendorong kepala anak buah Gambol ke pensil yang ditancapkan diatas meja. Lalu anak buah Gambol tersungkur karena pensil yang menancap dikepalanya. Joker kemudian merentangkan tangannya sambil berteriak, “*ta-daaa!*”. Ia berteriak seperti komedian badut yang berhasil melakukan trik sulap didepan anak-anak kecil. Setelah itu ia menarik kursi dengan tangan kanannya lalu ia berkata, “*it’s gone!*” dengan ekspresi kagum dan seolah-olah bahwa Joker sendiri tidak percaya bahwa trik sulapnya berhasil.

Angle yang digunakan adalah *eye level* dengan maksud dan tujuan untuk memperlihatkan kesetaraan antara Joker dengan Gambol. Pergerakan kamera *dolly in* dengan tujuan untuk menarik khalayak penonton untuk fokus mengobservasi dan mengamati situasi ketegangan yang terjadi. *Medium shot* merupakan cara terbaik untuk menunjukkan sebuah dialog interaksi, dengan *medium shot* emosi dialog antara Gambol dan Joker dapat terlihat. Gambol terlihat dengan penuh emosi, sedangkan Joker terlihat santai dan tidak takut sama sekali dengan mafia yang ada disekitarnya. Dengan *medium shot* dan *eye level* terlihat jelas juga bagaimana ekspresi gembira Joker setelah membunuh salah satu anak buah Gambol.

Dalam *scene* ini memperlihatkan bagaimana komedian badut merasa bangga setelah melakukan trik sulap menghilangkan pensil dengan menancapkan pensil tersebut ke kepala orang lain. *Scene* ini juga memperlihatkan bagaimana komedian badut dalam film ini tidak takut pada ancaman, bagaimana komedian badut berdialog dan memancing amarah orang lain, bagaimana komedian badut bisa menjadi ancaman bagi orang lain dan bagaimana komedian badut mau membunuh demi kesenangan.

Komedian badut dalam sosok Joker telah hadir secara fisik dengan *make up* yang tebal, dan senyum yang lebar, namun perilaku yang ditunjukkan dalam film ini Joker telah berada diluar makna komedian badut yang dikenal oleh masyarakat, dimana komedian badut dalam masyarakat dikenal

sebagai sosok penghibur dan pencipta tawa dalam sebuah acara dengan menggunakan sulap ataupun leluconnya. Sosok komedian badut dalam film *The Dark Knight* telah dimanipulasi maknanya oleh para pembuat film ini, sehingga sosok komedian badut telah bertransformasi makna dari seseorang yang mampu melakukan lelucon dan trik sulap menjadi sosok mampu membunuh ketika terancam dengan trik sulapnya dalam *scene* ini. Seperti pada Gambar 2.

Dalam buku M. Agus Suhadi mengatakan bahwa yang disebut sebagai komedian adalah seorang yang memancing tawa, membuat penonton (pendengar) terbahak atau pun sekedar tersenyum simpul (Suhadi, 1989: 116). Maka dengan merujuk terhadap pemahaman tersebut dapat dikatakan bahwa Joker bukanlah sosok komedian yang secara realitas diangkat dari kehidupan nyata dan dijadikan sebuah produk dalam dunia perfilman. Joker adalah sebuah representasi komedian bukan sebuah bentuk refleksi dari sosok komedian secara realitas, karena perilaku Joker tidak memancing tawa dan membuat khalayak yang menonton film tersebut tertawa atau minimal tersenyum geli melihat tingkah lakunya.

M. Agus Suhadi dalam buku “Humor Itu Serius”, telah memetakan kebudayaan humor dan komedi berdasarkan sejarahnya. M. Agus Suhadi membagi menjadi 3 bagian sejarah, yaitu yang pertama berlokasi di Mesir pada 2700-2200 tahun sebelum masehi. Pada zaman pharaoh tersebut, komedian adalah orang yang tidak normal secara fisik ataupun kejiwaan. Komedian dianggap sebagai kebodohan karena para komedian harus mampu berperilaku bodoh.

Yang kedua adalah daerah Inggris, Eropa dan Amerika pada abad 16 sampai 20. Pada zaman itu humor yang disuguhkan para komedian berkembang melalui tulisan dan teater komedi pada abad 16 sampai 19. Pada abad 19 bermunculan berbagai macam komik humor, dan pada abad ke-19 pula humor mulai berkembang ke daratan Amerika dan Asia. Pada abad ke-20 para komedian mulai memasuki ranah film, selain itu pada abad ini humor mulai menjadi objek



Gambar 2. Komedian badut yang membunuh dengan trik sulap

penelitian. Pada zaman itu dengan gaya apapun dan dengan media apapun sebuah humor disampaikan oleh sang komedian, humor tidaklah lepas dari cerita mengenai kisah-kisah yang lucu.

Yang ketiga adalah Indonesia. Di mana pada zaman raja-raja mataram sampai Paku Buwono X, komedian sengaja dipelihara sebagai penghibur raja. Komedian pada masa itu adalah orang yang tidak normal secara fisik. Sedangkan di lain masa, humor menjadi kesenian rakyat tradisional di Indonesia. Setelah Indonesia merdeka humor mulai berkembang dan muncul beberapa grup komedian ataupun komedian solo. Perkembangan lain terjadi pada media cetak dengan adanya rubrik khusus untuk humor. Komedian Indonesia mulai melembaga dengan serius dengan terciptanya LHI. Para komedian mulai berpentas di istana dan depan masyarakat, melalui televisi, film, kaset, audio, dan video.

Sicilia Anastasya menyebutkan bahwa menurut Berger terdapat teknik-teknik humor yang digunakan para komedian dalam menyampaikan humornya. Teknik-teknik tersebut antara lain adalah *language (the humor is verbal)*, *logic (the humor is ideational)*, *identity (the humor is existensial)*, dan *action (the humor is physical or nonverbal)*. Dengan teknik-teknik tersebut, Sicilia tetap mengkatagorikan bahwa humor adalah sesuatu yang merangsang seseorang untuk tertawa namun bukan rangsangan fisik yang nyata melainkan merangsang perasaan seseorang (Anastasya, 2013: 5-7).

Sedangkan Hendar Putranto mendefinisikan humor yang dibawakan oleh seorang komedian kedalam tiga kerangka teoritis, yaitu *incongruity theory*, *superiority theory*, dan *relief theory*. *Incongruity theory* biasanya disebut dengan teori ketidakcocokan, *superiority theory* biasa disebut dengan teori superioritas, sedangkan *relief theory* adalah teori pelepasan. 3 teori ini dirangkumnya dari *Comic Relief: A Comprehensive Philosophy of Humor* karya John Morreall.

Incongruity theory beranggapan bahwa tawa terjadi karena adanya pelanggaran terhadap kode atau pola mental tertentu, termasuk di dalamnya ekspektasi orang akan terjadinya atau tidak terjadinya sesuatu hal. Namun Hendar Putranto menambahkan bahwa pada intinya menitik beratkan fokus pada objek humor saja masih belum cukup dan memadai untuk mendasarkan adanya humor yang dibawakan oleh pelaku humor atau komedian, karena ada begitu banyak hal di luar sana yang “tidak cocok” namun tidak secara otomatis dikategorikan sebagai objek humor yang dibawakan komedian.

Dalam teori superioritas, humor dianggap sebagai hal yang membuat tertawa dan dilakukan oleh sang komedian sebagai bentuk antisosial. Letak dari antisosial dari humor yang diberikan sang komedian dijelaskan oleh Hendar Putranto dimana, tawa yang dihasilkan oleh humor membuat seseorang cenderung lepas kontrol terhadap dirinya sendiri dan orang yang diobjekkan atau ditargetkan sebagai bahan tertawa menjadi terpojok atau direndahkan.

Sedangkan dalam *release theory*, atau teori pelepasan, Hendar Putranto mengutip Freud dalam karya yang ditulis Morreall, bahwa sebagian besar dagelan atau komentar lucu - cerdas berbicara tentang seks atau kebencian, dua jenis dorongan alamiah manusiawi yang masyarakat cenderung “alergi” membicarakannya secara terbuka dan karenanya direpresi. Dengan menyampaikan dan mendengarkan dagelan berbau seks, atau lelucon yang mengejek individu atau kelompok, kita tidak ambil pusing dengan sensor internal (versi pembatasan super-ego) dan bahkan dengan senang hati kita dapat mengekspresikan libido atau kebencian kita yang selama ini dipendam. Energi yang tadinya dipakai untuk menekan dorongan-dorongan alamiah manusiawi tadi lalu dilepaskan dalam bentuk tawa.

Dengan definisi-definisi komedian diatas dapat dilihat bahwa mitos kebudayaan yang terkandung dalam masyarakat tentang komedian sangatlah berbeda dengan komedian yang digambarkan oleh *DC Comic* dalam film *The Dark Knight* melalui sosok Joker. Komedian seharusnya adalah sebuah profesi yang memproduksi humor, di mana humor tersebut adalah sebuah kata benda. Humor tersebut seharusnya memiliki kata sifat yaitu lucu, sehingga sebuah humor mampu membuat siapapun yang berinteraksi dengannya menjadi tertawa. Tertawa dalam hal ini adalah sebuah kata kerja yang merupakan sebuah *feedback* ketika seseorang mengkonsumsi humor. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa sosok komedian seharusnya menimbulkan kelucuan dari humor dan teknik-teknik humor yang diberikannya, kelucuan itu akan menghasilkan tawa dari siapapun yang berinteraksi dengannya, bukan sebuah perilaku anarkis dan sadis seperti yang ditunjukkan oleh Joker. Sehingga sangat tepat apabila dikatakan bahwa hal ini adalah sebuah representasi karena sosok komedian yang digambarkan oleh *DC Comic* melalui Joker bukan secara refleksi dari sebuah realitas yang menggambarkan sosok komedian karena makna komedian telah bergeser dan bertransformasi menjadi sosok penjahat yang kejam dalam film *The Dark Knight* oleh Joker.

IV. SIMPULAN

Peneliti menemukan bahwa karakter Joker dalam film *The Dark Knight* telah merepresentasikan sosok komedian yang berbeda dari mitologi masyarakat. Dapat digaris bawahi bahwa karakter Joker telah memberikan makna dimana Joker adalah sosok komedian badut yang kejam, sadis, anarkis, penuh dengan taktik, menikmati aksi ketika membunuh, menganggap kematian hanya lelucon, suka menebarkan teror dan ancaman, tidak takut pada apapun dan siapapun, serta mengidap kelainan jiwa yaitu skizofrenia paranoid.

Sedangkan dalam mitologi masyarakat, sosok komedian adalah sosok yang menyuguhkan humor, dimana humor itu sendiri adalah kata benda yang ketika disuguhkan oleh sosok komedian tersebut seharusnya menimbulkan kata sifat yaitu lucu, dan lucu itu sendiri akan menghasilkan tawa yang adalah kata kerja. Jadi seharusnya sosok komedian adalah sosok yang mampu menyuguhkan humor yang lucu agar orang lain yang berinteraksi dengannya dapat tertawa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sosok komedian yang muncul dalam film *The Dark Knight* adalah sebuah bentuk representasi yang telah menggeser mitologi dalam masyarakat. Joker dikatakan menggeser karena, jika digarisbawahi mitologi yang berada dalam masyarakat memandang bahwa apapun taktik humornya, bagaimana cara menyuguhkan humornya, siapapun subjek humornya dan dengan apapun humor itu disuguhkan, seharusnya humor tersebut dapat menghadirkan sifat lucu yang mampu menyuguhkan tawa.

Pergeseran mitologi komedian yang dilakukan oleh para pembuat film *The Dark Knight* tentu bukan tanpa alasan. Ditemukan bahwa pergeseran tersebut guna mencapai kepentingan para pembuat film *The Dark Knight*. Kepentingan itu berupa keuntungan dalam pemasukan. Dengan menggeser makna komedian melalui sosok Joker maka Warner Bros dan DC selaku sineas dari film ini dapat memenangkan hati khalayak sehingga film ini mampu memiliki animo yang tinggi di masyarakat. Namun untuk mencapai

kepentingan tersebut film ini telah mengesampingkan fungsi media massa film. Satu-satunya fungsi media massa film yang tercapai adalah fungsi pemberi kepuasan, kesenangan atau sebagai hiburan.

Maka berdasarkan hal-hal tersebut peneliti menyarankan agar media massa dan sineas film tidak mengesampingkan fungsi media massa sebagai sarana informasi, edukasi, persuasi dan rekreasi, demi mencapai kepentingan berupa keuntungan semata. Film memang harus dikemas dengan semenarik mungkin untuk dapat memenangkan animo masyarakat, namun bukan berarti mengesampingkan fungsi media massa, Maka media massa perlu melepaskan diri dari perannya sebagai boneka kapitalis dan tetap berupaya untuk menggenapi fungsi-fungsi media massa.

V. DAFTAR RUJUKAN

- Anastasya, S. (2013). "Teknik-teknik Humor Dalam Program Komedi di Televisi Swasta Nasional Indonesia" dalam *Jurnal E-Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen PETRA*, Surabaya. Vol. 1.
- Hamad, I. et al. (2001). *Kabar-kabar Kebencian Prasangka Agama di Media Massa*. ISAI.
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta, PT Kencana Prenada Media Group.
- Mulyana, D. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putranto, H. (2012). "Humor Sebagai Pengalaman Estetis Penerapannya dalam Studi Kasus Stand-Up Comedy Indonesia (SUCI)" dalam *Jurnal Ilmu Seni dan Desain ULTIMART*. Vol. V, hlm. 19-33.
- Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Cet.5. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sobur, A. (2015). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisa Semiotik, dan Analisis Framing*. Edisi 7. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Suhadi, M. A. (1989). *Humor itu serius: Pengantar "ilmu humor"*. Jakarta: Pustakakarya Grafikatama.
- Trianton, T. (2013). *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.