

IMORALITAS PADA TOKOH JOKER (ANALISIS SEMIOTIKA PADA FILM THE DARK KNIGHT OLEH CHRISTOPHER NOLAN)

JOKER'S IMMORALITY (SEMIOTIC ANALYSIS ON THE MOVIE "THE DARK KNIGHT" BY CHRISTOPHER NOLAN)

Andam Annisa¹

Reni Nuraeni, S.Sos., M.Si.²

Rana Akbari Fitriawan, S.Sos., M.Si.³

^{1,2,3}Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom

¹ndm.annisa@gmail.com, ²renz_ns@yahoo.com, ³ranaakbarifitriawan@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian dilatarbelakangi oleh banyaknya tindakan imoral yang terjadi yang terinspirasi dari film yang ditonton pelakunya. Tidak sedikit tindakan tersebut yang merenggut korban jiwa. Salah satu film yang menginspirasi penontonnya untuk melakukan tindakan imoral adalah The Dark Knight. Film ini merupakan film pahlawan super Batman dengan tokoh antagonis Joker. Joker merupakan salah satu penjahat super yang penuh akan tindakan imoral. Tindakannya pun bukan bertujuan demi uang atau kekuasaan, melainkan demi kesenangannya. Hal tersebut menarik untuk diangkat sebagai penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk melihat tanda-tanda imoralitas yang ada pada tokoh Joker. Melalui semiotika, tanda-tanda yang ada di dalam film dapat dianalisa, hal tersebut karena film dibangun dengan banyak tanda. Maka dari itu, penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes yang terdiri dari pemaknaan denotasi, konotasi, dan mitos. Kemudian didukung oleh prinsip imoralitas dan psikologi sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penanda dan petanda denotatif pada film ini memperlihatkan bahwa Joker imoral, sadis, gila, dan penjahat yang melakukan hal semaunya. Penanda dan petanda konotatif pada film ini menunjukkan bahwa Joker merupakan penjahat yang terorganisir dan memiliki filosofi yang berbeda dari orang lain dan juga visi yang besar.

Kata Kunci: *semiotika, film, pahlawan super, Joker, imoralitas.*

ABSTRACT

The study is motivated by a number of immoral acts that occurred that inspired by the movie the criminal's watched. Not a bit of that action which claimed lives. One of the films that inspire viewers to commit immoral acts was The Dark Knight. This film is a superhero; Batman with the villain is The Joker. Joker is one of super villains who fill with immoral acts. His action was not intended for the sake of money or power, but for the sake of pleasure. It is interesting to be appointed as research. This study aims to see signs of immorality that existed at Joker character. Through semiotics, signs in the movie can be analyzed, it is because the film is built with lots of signs. Therefore, this study uses Roland Barthes' semiotic analysis method comprising the meaning of denotation, connotation, and myth. Then supported by the principle of immorality and social psychology. The results showed that the denotative signifier and signified on this film shows that the Joker is immoral, sadistic, insane, and criminals who do as they wish. Connotative signifier and signified in this film shows that the Joker is a villain who organized and has a different philosophy from other people, and also a big vision.

Keyword : *semiotics, film, superhero, The Joker, immorality.*

1. Pendahuluan

Film merupakan salah satu bentuk komunikasi massa. Komunikasi massa adalah studi ilmiah tentang media massa beserta peran yang dihasilkan, audiens yang dicoba ia raih, dan efeknya terhadap mereka. Komunikasi massa merupakan disiplin kajian ilmu sosial yang relatif muda jika dibandingkan dengan ilmu psikologi, sosiologi, ilmu politik, dan ekonomi. Sekarang ini komunikasi massa sudah masuk disiplin ilmiah.

Di dalam film, terdapat tokoh atau karakter yang menjalankan cerita. Karakter terdiri dari berbagai jenis, seperti protagonis, antagonis, dan kontagonis. Karakter ini dibuat mirip dengan kehidupan sehari-hari karena mencerminkan

realitas sosial kita. Namun, cerita yang dibawa oleh masing-masing karakterlah yang membuat film menarik. Karakter yang dibuat di dalam film sengaja dibuat menarik agar ceritanya dapat memikat penonton. Karakter-karakter yang difilmkan pun bervariasi. Pada film fiksi, karakternya merupakan tokoh fiksi yang dibuat oleh sang kreator film. Sedangkan di film non fiksi, karakter utamanya merupakan tokoh yang ada di dunia nyata dan kisahnya dianggap menarik dan inspiratif untuk diangkat menjadi film.

Tidak hanya karakter protagonis, karakter antagonis, *the bad guy*, juga banyak dikagumi audiensnya. Dilansir dari <http://elitedaily.com>¹, terdapat empat alasan mengapa karakter antagonis dicintai oleh penontonnya, yaitu karena mereka tidaklah sempurna, sama seperti manusia biasa di dunia nyata. Hal ini membuat penonton berempati kepada mereka. Kedua adalah karena tokoh yang rumit. Mereka memiliki masalah emosi yang kompleks, hampir sama dengan kebanyakan orang-orang yang ada di kenyataan. Ketiga, mereka merupakan pribadi yang kuat. Mereka akan menyingkirkan apa saja yang menghalanginya, yang mana membuat mereka sering kali melakukan tindakan imoral. Terakhir, keempat, adalah karena kadang tujuan akhir mereka tidak sepenuhnya salah. Kadang tujuan mereka ada benarnya, walau pun cara mereka untuk mencapai tujuannya salah.

Salah satu karakter antagonis yang banyak dikagumi penontonnya adalah Joker. Joker termasuk ke dalam daftar *100 Greatest Movie Characters* dengan peringkat keenam. Joker mengalahkan karakter-karakter protagonis seperti Kapten Jack Sparrow, Forrest Gump, Rocky Balboa, Luke Skywalker, dan masih banyak lagi (<http://www.empireonline.com>)². Joker pertama kali diperkenalkan dalam komik Batman pada tahun 1940, dan berhasil populer dengan konsisten.

Joker merupakan salah satu penjahat super yang ada dalam kisah Batman. Pada kisah Batman, terdapat beberapa penjahat super di dalamnya, seperti Poison Ivy, Penguin, Bane, Two Face, dan lain lain. Namun salah satu musuh bebuyutan Batman sepanjang masa adalah Joker. Kerusakan yang dibuatnya sengaja untuk memerosotkan moralitas penduduk Gotham membuat Batman menderita (sumber: <http://www.newsarama.com/>)³. Pada film *The Dark Knight*, Joker bahkan menyebutkan bahwa dirinya tidak ingin membunuh Batman karena Batman sangat mengasyikkan baginya. Joker merasa bahwa dirinya dan Batman ditakdirkan untuk bertarung selamanya.

Meskipun banyak cerita terkait, sejarah dan latar belakang Joker belum pernah diceritakan dalam komik, bahkan nama aslinya pun belum pernah dikonfirmasi. Namun cerita latar belakang Joker yang paling banyak dikutip dapat dilihat di *The Killing Joke* oleh Allan Moore.

Joker adalah musuh bebuyutan Batman sepanjang masa. Pada film *The Dark Knight*, Joker bahkan menyebutkan bahwa dirinya tidak ingin membunuh Batman karena Batman sangat mengasyikkan baginya. Joker merasa bahwa dirinya dan Batman ditakdirkan untuk bertarung selamanya.

Namun, pada pemutaran film *The Dark Knight Rises* yang merupakan sequel dari film *The Dark Knight* di Colorado, Amerika, terjadi peristiwa penembakan yang dilakukan oleh seorang pria bernama James Holmes. James Holmes datang ke premiere film *The Dark Knight Rises* di Aurora dan melemparkan dua buah gas air mata, kemudian melepaskan tembakan secara random kepada orang-orang yang berada di sana, tidak peduli laki-laki, perempuan, orang tua, atau balita. Jumlah korban meninggal 12 orang, dan 58 orang luka-luka akibat insiden tersebut. James Holmes datang ke premiere mengenakan atribut Joker. Mengecat rambutnya, memakai jaket anti peluru, membawa senjata api, dia juga datang dengan mengenakan make-up khas Joker, dengan senyum panjang yang mengerikan di wajahnya. Hal ini menarik untuk ditelaah, bagaimana seorang mahasiswa terpengaruh dengan peran Joker dan memutuskan untuk melakukan aksi penembakan secara acak di tempat umum.

Lesmana dalam Kresnawati (2011: 15) berpendapat bahwa gambar yang bergerak tertanam di benak penonton dalam tempo yang lama sekali, makin besar daya pikat atau rangsangan yang ditimbulkan makin dalam pengaruhnya, artinya penonton akan lebih sering teringat dan membayangkannya karena fantasi yang ditimbulkan sangat besar. Hal ini terbukti dengan terjadinya kasus-kasus kekerasan pada anak dengan motif menirukan apa yang mereka lihat di televisi. Salah satu contohnya, terjadi April 2015 lalu, seorang anak kelas 1 SD di Pekanbaru meninggal akibat dikeroyok teman-temannya. Menurut keterangan orang tua korban, korban dan teman-temannya sedang bermain, berpura-pura menirukan adegan perkelahian seperti yang ada di sinetron "7 Manusia Harimau" yang ditayangkan di televisi. Contoh lain datang dari tayangan "Smack Down". Tayangan ini dihentikan pada tahun 2006, setelah setidaknya terjadi tujuh kasus kekerasan anak yang terjadi karena menirukan adegan didalamnya.

Tidak hanya kekerasan pada anak, film dapat menjadi inspirasi untuk melakukan tindak kriminalitas. Seperti halnya Kyle Shaw (24 tahun) yang ditangkap polisi karena memasang bom di beberapa gerai kedai kopi ternama pada 25 Mei 2009 di New York setelah menonton film *Fight Club*. Selain itu, di Texas belasan remaja ditahan polisi karena melakukan pesta remaja gila-gilaan di sebuah villa yang kemudian mereka rusak. Pesta yang diadakan pada 13 Maret 2013 ini, menurut pengakuan mereka, diadakan karena mereka ingin melaksanakan pesta paling meriah seperti yang mereka saksikan pada film *The Project X*, penuh dengan minuman keras dan narkoba. Pemilik villa menuntut ganti rugi sebesar \$ 500.000 karena kerusakan yang sudah ditimbulkan. Dari penjabaran di atas, dapat kita

telaah bahwa film-film yang tujuannya untuk menghibur, dapat mempengaruhi audiensnya untuk melakukan tindakan-tindakan tidak bermoral yang jauh dari realitas kehidupan nyata kita.

Pesan-pesan yang disampaikan dalam film ini tentunya tidak secara terbuka, tetapi pesan-pesan ini ditampilkan secara tidak langsung dalam tanda-tanda yang terdapat dalam film baik melalui tanda verbal maupun nonverbal. Sobur (2004: 43)⁴ mengatakan bahwa pesan dikemas dengan menggunakan kode-kode yang merupakan seperangkat simbol yang telah disusun secara sistematis dan teratur sehingga memiliki arti. Terdapatnya kode-kode khusus yang tentunya memiliki arti tersendiri didalam tanda. Tanda-tanda ini baik berupa tanda verbal dan nonverbal yang terdapat pada sebuah film merupakan hal yang dapat diteliti makna sesungguhnya. Penelitian tersebut biasa menggunakan analisis semiotika, dimana menurut Sobur (2001: 15)⁵ menjelaskan semiotika itu adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda.

Salah satu semiolog yang bernama Roland Barthes mengembangkan semiotika menjadi 2 tingkatan penanda yaitu denotasi (makna yang sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman dan personal). Peneliti menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Barthes melontarkan konsep tentang konotasi dan denotasi sebagai kunci dari analisisnya (Wibowo, 2013:21)⁶. Proses analisis Barthes terjadi dalam dua tahap. Proses pertama diartikan dalam makna denotasi, yang mana merupakan makna tersurat yang nampak dan kasat mata. Sedangkan tahap kedua pemaknaan dilakukan dalam makna konotasi, yaitu analisis yang sudah didapat pada tahap pertama ditelaah kembali dikaitkan dengan mitos dan makna kultural yang berlaku. Hingga pada akhirnya terbentuklah makna baru dari tahap kedua pemaknaan.

Penggunaan metode ini akan dilakukan penulis dalam penjabaran film *The Dark Knight* yang akan mengangkat berbagai makna hingga sisi mitos dari sebuah fenomena yang terjadi di masyarakat. Dengan penjabaran melalui makna denotasi dan konotasi bahkan mitos menggunakan metode Roland Barthes diharapkan makna pesan yang terkandung dalam film tidak mengalami kesalahpahaman yang akan mengakar dalam pemikiran khalayak.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Film

Bersama dengan radio dan televisi, film termasuk kategori media massa periodik. Artinya, kehadirannya tidak secara terus-menerus, tetapi berperiode dan termasuk media elektronik, yakni media yang dalam penyajian pesannya sangat bergantung pada adanya listrik. Sebagai media massa elektronik dan adanya banyak unsur kesenian lain, film menjadi media massa yang memerlukan proses yang lama dan mahal.

2.1.1.1 Penokohan Karakter

Karakter dalam sebuah cerita mencerminkan peranan emosi, keterampilan, dan tugas-tugasnya. Jalannya sebuah cerita dalam skenario atau naskah ditentukan dari gerak dan motivasi karakter. Secara garis besar, terdapat pembagian jenis-jenis karakter pada sebuah cerita:

1. Tokoh utama, yaitu tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian, maupun yang bersangkutan dengan kejadian.
2. Tokoh tambahan, yaitu tokoh yang hanya muncul dalam cerita ketika ada keterkaitannya dengan tokoh utama. Kehadirannya tidak dipentingkan, dan secara langsung atau tidak langsung hanya tampil menjadi latar belakang cerita.

Sedangkan penokohan drama atau film jika dilihat dari fungsi penampilan tokoh yaitu berupa watak atau karakter tokoh, dapat dibedakan menjadi:

1. Karakter protagonis, yaitu tokoh yang dikagumi audiens. Ia merupakan tokoh yang taat norma dan nilai-nilai yang ideal. Identifikasi tokoh yang demikian merupakan empati dari penontonnya.
2. Karakter *sidekick*, yaitu karakter yang tugasnya membantu tugas yang diemban tokoh protagonis, sebagai teman, penolong, atau pelindung.
3. Karakter antagonis, yaitu karakter yang menyebabkan konflik atau sering disebut sebagai tokoh penjahat. Tokoh ini tidak menutup kemungkinan untuk memperoleh simpati dari penonton karena diberi kesempatan untuk menyampaikan visinya jika dipandang dari kacamata si penjahat, walaupun secara faktual dibenci oleh masyarakat.
4. Karakter kontagonis, yaitu karakter yang membantu setiap aktivitas dari karakter antagonis untuk menggagalkan langkah karakter protagonis.
5. Karakter skeptis, yaitu karakter yang tidak peduli terhadap aktivitas yang dilakukan tokoh protagonis, sehingga kerap kali mengacaukan karakter protagonis. (Fachrudin, 2015: 241-242)⁷

2.1.2 Pesan Verbal dan Nonverbal

Pada proses komunikasi, kita menyampaikan dan menerima pesan. Pesan tersebut bisa kita terima melalui komunikasi verbal dan non verbal. Begitu juga dengan film, hampir keseluruhan film mengandung pesan verbal dan non verbal. Semuanya berkaitan satu sama lain untuk mendukung pesan yang ingin disampaikan kepada audiens.

Suatu sistem kode verbal disebut bahasa. Bahasa dapat didefinisikan sebagai seperangkat simbol, dengan aturan untuk mengkombinasikan simbol-simbol tersebut, yang digunakan dan dipahami suatu komunitas. Bahasa verbal adalah sarana utama untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan maksud kita. Bahasa verbal menggunakan kata-kata yang merepresentasikan berbagai aspek realitas individual kita. Konsekuensinya, kata-kata adalah abstraksi realitas kita yang tidak mampu menimbulkan reaksi yang merupakan totalitas objek atau konsep yang diwakili kata-kata itu. Sulitnya proses abstraksi tersebut salah satunya disebutkan karena keterbatasan bahasa.

Pesan nonverbal adalah semua isyarat yang bukan kata-kata. Menurut Larry A. Samovar dan Richard E. Porter dalam Mulyana (2000: 348)⁸, komunikasi nonverbal mencakup semua rangsangan (kecuali rangsangan verbal) dalam suatu *setting* komunikasi, yang dihasilkan oleh individu dan penggunaan lingkungan oleh individu, yang mempunyai nilai pesan potensial bagi pengirim atau penerima. Definisi ini mencakup perilaku yang disengaja juga tidak disengaja sebagai bagian dari peristiwa komunikasi secara keseluruhan. Dapat disimpulkan bahwa kita mengirim banyak pesan nonverbal tanpa menyadari bahwa pesan-pesan tersebut bermakna bagi orang lain. Perilaku nonverbal tampak alamiah karena diperoleh secara osmotik (tanpa dipikirkan) dalam konteks kultural. Pada kenyataannya, perilaku ini sebagian besar berasal dari kesepakatan menurut sejarah, bukan dari kewajiban atau tiadanya kewajiban (Danesi, 2010: 65)⁹.

2.1.3 Psikologi Sosial

Psikologi adalah ilmu tentang perilaku, sedangkan sosial berarti interaksi antarindividu atau antarkelompok dalam masyarakat. Menurut Allport (dalam Meinarno, Sarwono, 2009: 12)¹⁰, psikologi sosial adalah upaya untuk memahami dan menjelaskan bagaimana pikiran, perasaan, dan perilaku individu terpengaruh oleh kehadiran orang lain. Pengaruh tersebut dapat bersifat aktual, dalam imajinasi, maupun secara tidak langsung. Definisi ini tidak mementingkan stimulus (rangsangan dari luar), melainkan berusaha memahami apa yang terjadi dalam pikiran seseorang ketika ia terkena stimulus tertentu dan perasaan serta perilaku apa yang akan timbul setelah itu.

2.1.3.1 Presentasi Diri

Saat berinteraksi dengan orang lain, sering kali perhatian kita tertuju pada bagaimana orang akan menilai kita. Kita berusaha mengontrol bagaimana orang lain berpikir mengenai kita, sehingga kita perlu melakukan *impression management*, yaitu usaha untuk mengatur kesan yang orang lain tangkap mengenai kita baik secara disadari maupun tidak. Sebagai bagian dari *impression management* kita melakukan presentasi diri (*self presentation*) seperti yang kita inginkan. Menurut Jones dan Pittman (dalam Meinarno, Sarwono, 2009: 60-61)¹¹, lima strategi presentasi diri yang memiliki tujuan berbeda.

1. *Ingratiation*, yaitu dengan tujuan agar disukai, kita menampilkan diri sebagai orang yang ingin membuat orang lain senang.
2. *Self-promotion*, yaitu dengan tujuan agar dianggap kompeten, kita menampilkan diri sebagai orang yang memiliki kelebihan atau kekuatan baik dalam hal kemampuan maupun *trait* pribadi.
3. *Intimidation*, yaitu dengan tujuan agar ditakuti, kita menampilkan diri sebagai orang yang berbahaya dan menakutkan.
4. *Supplication*, yaitu dengan tujuan dikasihani, kita menampilkan diri sebagai orang yang lemah dan tergantung.
5. *Exemplification*, yaitu dengan tujuan agar dianggap memiliki integritas moral tinggi, kita menampilkan diri sebagai orang yang rela berkorban untuk orang lain.

Selain lima strategi di atas, menurut Berglas dan Jones (dalam Meinarno, Sarwono, 2009: 61)¹², ada strategi presentasi diri yang lain, yaitu *self-handicapping* yang merujuk pada segala tindakan yang dilakukan agar dapat mengeksternalisasi apabila mendapat hasil negatif dan menginternalisasi apabila mendapat hasil positif. Tujuan dari strategi ini adalah melindungi harga diri sebagai antisipasi terhadap hasil yang tidak sesuai harapan.

2.1.3.2 Pembentukan Sikap

Sikap manusia bukan sesuatu yang melekat sejak ia lahir, tetapi diperoleh melalui proses pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan hidupnya. Sikap dibentuk melalui proses belajar sosial, yaitu proses di mana individu memperoleh informasi, tingkah laku, atau sikap baru dari orang lain. Sikap dibentuk melalui empat macam pembelajaran sebagai berikut:

1. **Pengondisian Klasik (*Classical Conditioning: Learning Based on Association*)**
Proses pembelajaran dapat terjadi ketika suatu stimulus selalu diikuti oleh stimulus lain, sehingga stimulus yang pertama menjadi suatu isyarat bagi stimulus kedua. Lama-lama orang akan belajar jika stimulus pertama muncul, maka akan diikuti oleh stimulus kedua.
2. **Pengondisian Inatrumental (*Instrumental Conditioning*)**
Proses pembelajaran terjadi ketika suatu perilaku mendatangkan hasil yang menyenangkan bagi seseorang, maka perilaku tersebut akan diulang kembali. Sebaliknya, bila perilaku mendatangkan hasil yang tidak menyenangkan bagi seseorang, maka perilaku tersebut tidak akan diulangi lagi atau dihindari.
3. **Belajar Melalui Pengamatan (*Observational Learning, Learning by Example*)**
Proses pembelajaran dengan cara mengamati perilaku orang lain, kemudian dijadikan sebuah contoh untuk berperilaku serupa. Banyak perilaku yang dilakukan seseorang hanya karena mengamati perbuatan orang lain.
4. **Perbandingan Sosial (*Social Comparison*)**
Proses pembelajaran dengan membandingkan orang lain untuk mengecek apakah pandangan kita mengenai suatu hal adalah benar atau salah disebut dengan perbandingan sosial.

2.1.4 Imoralitas

Menurut Oxford Dictionary, “*immorality*” berarti “*the state or quality of being immoral*”, yang artinya keadaan atau kualitas dimana seseorang dikatakan tidak bermoral atau melawan nilai-nilai moralitas. Nietzsche (dalam Carus, 1899), seorang filsuf yang berasal dari Jerman mencela moralitas sebagai imoralitas. Nietzsche mencemooh tidak hanya peraturan dan ketertiban, gereja dan negara, tapi juga alasan, argumen, dan aturan.

Berdasarkan penjabaran Paul Carus dalam “*Immorality as A Philosophic Principle*” (1899: 572-616)¹³, prinsip imoralitas Nietzsche adalah:

1. “Sang diri” adalah raja yang memiliki hak dan keinginan sendiri.
2. “Sang diri” tidak perlu tunduk pada siapa pun atau apa pun dan memiliki kekuasaan tertinggi.
3. Ideologi dari “sang diri” tidak konsisten dan tidak logis, meskipun berdiri dari fakta-fakta yang logis.
4. “Sang diri” melawan berbaagai tradisi yang sudah umum dan ada sebelumnya.
5. “Sang diri” tidak mengakui segala sistem dan kebenaran yang ada di alam semesta ini, karena alam semesta hanyalah *chaos* (kekacauan).
6. “Sang diri” menganut nominalisme, yaitu ajaran yang mengajarkan bahwa gagasan atau konsep umum tidak menunjuk kepada kenyataan apa pun, mereka tidak lebih dari sekedar kata kata belaka.

Kata moral selalu mengacu pada baik-buruknya manusia. Bidang moral adalah bidang kehidupan manusia dilihat dari segi kebajikannya sebagai manusia. Norma-norma moral adalah tolak ukur untuk menentukan benar-salahnya sikap dan tindakan manusia dilihat dari segi baik-buruknya sebagai manusia, bukan sebagai pelaku peran tertentu dan terbatas. Menurut Magnis-Suseno (1987:130)¹⁴, terdapat tiga prinsip dasar moralitas, yaitu:

1. **Prinsip Sikap Baik**
Prinsip sikap baik atau utilitarisme yaitu kita harus bersikap baik kepada semua orang, tanpa merugikan orang lain. Prinsipnya adalah, kita harus mengusahakan sebanyak-banyaknya manfaat baik dan mencegah akibat-akibat buruk yang akan terjadi kepada sebanyak-banyaknya orang. Prinsip sikap baik bujan hanya sebuah prinsip yang kita pahami secara rasional, melainkan juga mengungkapkan suatu kecondongan yang sudah ada di watak manusia. Prinsip ini mendasar semua norma moral karena hanya atas dasar prinsip itu masuk akal maka kita harus bersikao adil, atau jujur, atau setia kepada orang lain.
2. **Prinsip Keadilan**
Prinsip sikap baik hanya menegaskan agar kita bersikap baik kepada siapa saja. Tetapi kemampuan manusia untuk bersikap baik secara hakiki itu terbatas. Itu tidak hanya berlaku bagi

benda-benda materiil yang dibutuhkan orang. Adil pada hakikatnya berarti bahwa kita memberikan kepada siapa saja apa yang menjadi haknya. Tuntutan dasar dari keadilan adalah memperlakukan semua orang sama di dalam kondisi yang sama. Jika kondisinya berbeda, maka berbeda pula perlakuannya.

3. Prinsip Hormat Diri Sendiri

Manusia wajib untuk memperlakukan dirinya sendiri sebagai sesuatu yang berharga bagi dirinya sendiri pula. Prinsip ini berdasar pada paham dimana manusia memiliki kehendak, yang memiliki kebebasan dan suara hati, makhluk berakal budi.

Prinsip ini memiliki dua arah. Pertama, kita dituntut agar tidak membiarkan diri diperas, diperalat, dirugikan. Kedua, jangan sampai membiarkan diri kita terlantar. Kita memiliki kewajiban bukan hanya kepada orang lain, melainkan juga terhadap diri kita sendiri. Kita wajib untuk mengembangkan diri. Membiarkan diri terlantar berarti bahwa kita menyia-nyiaikan bakat-bakat dan kemampuan-kemampuan yang dipercayakan kepada kita.

2.1.5 Semiotika

Semiotika dan semiologi sesungguhnya mengandung pengertian yang sama. Keduanya sama-sama dapat digunakan untuk mengacu kepada ilmu tentang tanda. Pokok studi pembelajaran semiotika adalah tanda. Tanda harus dapat diamati, dalam arti tanda itu dapat ditangkap makna atau artinya. Tanda juga harus menunjuk pada sesuatu yang lain, artinya bisa menggantikan, mewakili, dan menyajikan. Tanda dan hubungan-hubungannya adalah kunci dari analisis semiotik. Dimana relasi tersebut memunculkan makna.

Dalam definisi Saussure (Sobur, 2001: 12)¹⁵, semiologi merupakan sebuah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di tengah di masyarakat, dengan demikian menjadi bagian dari disiplin sosial. Tujuannya adalah menunjukkan bagaimana terbentuknya tanda-tanda beserta sistem yang mengaturnya. Saussure mencetuskan dua dasar semiologi yang disebut dengan sistem diadik, yaitu tanda terdiri dari lambang (*signifier*) dan makna (*signified*).

Sementara, istilah semiotika atau semiotik yang dimunculkan oleh Charles Sanders Peirce, merujuk kepada doktrin formal tentang tanda. Yang menjadi dasar dari semiotika adalah konsep tentang tanda, tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia itu sendiri –sejauh masih terkait dengan pikiran manusia- seluruhnya terdiri atas tanda-tanda (Sobur, 2001: 13)¹⁶.

2.1.5.1 Semiotika Roland Barthes

Barthes melontarkan konsep tentang konotasi dan denotasi sebagai kunci dari analisisnya. Barthes mendefinisikan sebuah tanda (*sign*) sebagai sebuah sistem yang terdiri dari (E) sebuah ekspresi atau *signifier* dalam hubungannya (R) dengan *content* (atau *signified*) (C): ERC.

Tanda adalah kesatuan dari suatu bentuk penanda (*signifier*) dengan sebuah ide atau petanda (*signified*). Jadi, penanda adalah aspek material dari bahasa yaitu apa yang dikatakan atau didengar dan apa yang ditulis atau dibaca. Petanda adalah gambaran mental, pikiran, atau konsep. Suatu penanda tanpa petanda tidak berarti apa-apa dan karena itu tidak merupakan tanda. Sebaliknya, suatu petanda tidak mungkin disampaikan atau ditangkap lepas dari penanda.

Dengan begitu, *primary sign* adalah *denotative* sedangkan *secondary sign* adalah salah satu dari *connotative semiotics*. Konsep *connotative* inilah yang menjadi kunci penting dari model semiotika Roland Barthes. Fiske menyebut model ini sebagai signifikasi dua tahap (*two order of signification*) (Wibowo, 2013: 21)¹⁷.

1. Sistem Pemaknaan Tingkat Pertama (Denotasi)

Dalam pengertian umum, denotasi biasanya diartikan sebagai makna harfiah, makna yang sesungguhnya. Proses signifikasi yang secara tradisional disebut sebagai denotasi ini biasanya mengacu kepada penggunaan bahasa dengan arti yang sesuai dengan apa yang terucap. Akan tetapi, Barthes berpendapat bahwa denotasi lebih diasosiasikan dengan keterutupan makna (Sobur, 2001: 70)¹⁸.

2. Sistem Pemaknaan Tingkat Kedua (Konotasi)

Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dai audiens serta nilai-nilai dari kebudayaannya.

Konotasi mempunyai makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan makna konotasi adalah bagaimana cara menggambarannya. Konotasi bekerja dalam tingkat subjektif sehingga kehadirannya

tidak disadari. Audiens mudah sekali membaca makna konotatif sebagai fakta denotatif. Karena itu, salah satu tujuan analisis semiotika adalah untuk menyediakan metode analisis dan kerangka berpikir dan mengatasi terjadinya salah baca (misreading) atau salah dalam mengartikan makna suatu tanda.

3. Mitos

Budiman (dalam Sobur, 2001: 71)¹⁹ mengatakan dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi yang disebutnya sebagai mitos dan berfungsi untuk memberi pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku pada periode tertentu. Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi. Mitos primitif, misalnya mengenai hidup dan mati, manusia dan dewa. Sedangkan mitos masa kini misalnya mengenai femininitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan, dan kesuksesan.

2.2 Kerangka Konsep

2.2.1 The Joker

Gambar 1.1 The Joker



Sumber: <http://media.dcentertainment.com>²⁰

The Joker adalah karakter yang diangkat dari komik. Ia merupakan penjahat super dan pembunuh berantai, orang gila yang berbahaya yang berpakaian seperti badut dan melakukan kejahatan kekerasan. Ia sering diakui sebagai musuh terbesar Batman, tinggal di Gotham City dan meneror kota tersebut, meskipun ia menghabiskan sebagian besar waktunya di Arkham Asylum. Selain menjadi petarung yang mematikan dan tak terduga, ia adalah dalang kriminal brilian dan kejam. Kejahatannya tidak memerlukan motivasi lain selain keinginan sadis untuk menunjukkan orang kesia-siaan hidup melalui rasa sakit dan kematian, dan narsisisme untuk melihat dunia dibuat ulang menurut gambarnya.

Kepribadiannya dan psikisnya terus-menerus beradaptasi untuk menanggapi dunia di sekelilingnya, kadang-kadang ia menjadi penipu yang tidak berbahaya dan kadang menjadi pembunuh massa yang brutal. Hanya Batman lawan yang layak untuk Joker, dan meskipun ia melewati beberapa peluang untuk membunuh Batman, ia tidak memiliki masalah untuk membunuh Robin atau melumpuhkan Batgirl (sumber: <http://dc.wikia.com/>)²².

2.2.2 Film The Dark Knight

Gambar 1.2 Poster Film The Dark Knight



Sumber: <http://www.imdb.com/>²³

Film *The Dark Knight* bercerita mengenai Batman, sang *superhero* kota Gotham yang menumpas kejahatan pada malam hari dan hidup sebagai milyuner dan pangeran Gotham pada siang hari dengan nama Bruce Wayne. Pada film *The Dark Knight*, terdapat dua penjahat super di dalamnya, Joker dan Two Face. Selain itu terdapat Salvatore Maroni dan komplotan gembong mafianya. Komplotan mafia ini bekerja sama dengan Joker untuk menyingkirkan Batman dari Gotham. Joker pun melancarkan berbagai aksi di Gotham, dimulai dari menyerang masyarakat tidak bersalah, hingga membunuh orang yang disayangi Batman yang mana menjadi kelemahan Batman.

Dalam *The Dark Knight*, almarhum Heath Ledger menggambarkan Joker sebagai seorang psikotik dan setan pembunuh, semacam manusia super Nietzschean, tanpa keterikatan moral dengan siapa pun, hanya melihat Batman sebagai nilai-nilai sebenarnya dari dalam dirinya. Setiap humor yang ditunjukkan Joker adalah kesinisan dan kekejaman. Joker milik Ledger adalah perwujudan dari pengabaian dan kekacauan. Tujuan utamanya nampaknya membuktikan bahwa orang-orang, jika dalam penderitaan, akan sama buruknya dan mengerikannya seperti dirinya. Aset yang paling menakutkan dan berbahaya bagi Joker yang ini adalah kecerdasannya (sumber: <http://www.imdb.com/>)²⁴.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Dalam tradisi penelitian kualitatif, sebelum hasil-hasil penelitian memberi sumbangan kepada ilmu pengetahuan, tahapan penelitian kualitatif melampaui berbagai tahapan berpikir kritis-ilmiah, yang mana seorang peneliti memulai berpikir secara induktif, yaitu menangkap berbagai fakta atau fenomena-fenomena sosial, melalui pengamatan di lapangan, kemudian menganalisisnya dan kemudian berupaya melakukan teorisasi berdasarkan apa yang diamati itu (Bungin, 2007: 6)²⁵.

Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 1989:3)²⁶ mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut mereka, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik atau utuh. Jadi, dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan.

4. Hasil Penelitian

Setelah melakukan analisis, penulis akan membahas keseluruhan sequence yang ada di dalam penelitian ini berdasarkan unit analisis yang telah ditetapkan sebelumnya juga teori yang relevan. Dari hasil pengamatan penulis, terdapat beberapa penanda yang diperlihatkan Joker di beberapa sequence sekaligus.

Pada kebanyakan sequence dari unit analisis, dapat dilihat bahwa Joker melanggar nilai moralitas, yaitu prinsip sikap baik. Ia melakukan hal-hal yang merugikan banyak orang. Hal yang paling sering nampak di film ini adalah membunuh. Joker sudah membunuh puluhan korban. Di film ini, yang tampak adalah ia telah membunuh lima rekannya saat mencuri bank, sang manajer bank, Gambol dan anak buahnya, Brian Douglas, Komisaris Loeb, Hakim Surillo, Richard Dent, Patrick Harvey, Rachel Dawes dan polisi-polisi lainnya. Tidak hanya itu, Joker juga mencuri bank, dan mengancam untuk merenggut nyawa orang lain.

Prinsip imoralitas Nietzsche juga nampak pada Joker di berbagai sequence. Joker menggunakan topeng badut yang umumnya digunakan untuk bersenang-senang menjadi untuk mencuri, juga menggunakan "trik sulap" untuk membunuh orang lain. Hal yang dilakukan Joker ini tidak umum dilakukan oleh orang lain. Selain itu, Joker mengenakan topeng badut yang sudah jadi ciri khasnya kepada sandera agar polisi tertipu. Di sini tampak prinsip imoralitas Nietzsche yaitu melanggar tradisi yang ada.

Pada beberapa scene, Joker menunjukkan prinsip bahwa "sang diri" menganggap dirinya raja dan memiliki hak untuk memiliki keinginan sendiri. Sebagai contoh, Joker mencuri bank, bekerja kepada mafia untuk membunuh Batman, bukanlah ia lakukan demi uang. Semua ia lakukan agar ia bisa berhadapan dengan Batman dan "bersenang-senang". Joker juga menunjukkan berbagai tanda yang menunjukkan bahwa ia melakukan tindak kriminalnya untuk bersenang-senang. Pada sequence 22, Joker mengendarai truk trailer sambil berkata "*I like this job, I like it*". Pada scene ini menjadi bukti bahwa Joker menyukai keseruan dalam bertindak kriminal. Ia juga menunjukkan tidakannya semata-mata demi "bersenang-senang" kepada Batman pada sequence 23 dan 29. Hal ini dikarenakan Joker merasa bahwa hanya Batmanlah yang bisa mengimbangnya. Jika Batman tidak ada, ia akan merasa bosan karena tidak memiliki tantangan dalam menaklukkan Gotham.

Joker juga memiliki kesamaan dengan penjahat dari Burma yang diceritakan Alfred kepada Bruce. Mereka berdua sama-sama melakukan tindakan kriminal, yaitu mencuri dan membunuh, namun mereka lakukan bukan demi uang. Mereka melakukan hal tersebut untuk bersenang-senang. Seperti kata Alfred, orang seperti mereka tidak bisa diajak bernegosiasi, dibeli, atau ditekan.

Di berbagai scene tampak bahwa Joker tidak takut akan autoritas dan tidak ingin tunduk kepada siapa pun atau apa pun. Pada sequence empat, Joker nampak tidak takut akan menunjukkan wajahnya di kamera pengawas. Hal ini dilakukannya karena ia ingin menarik perhatian Gordon dan Batman. Selain itu, pada sequence 20, Maroni juga mengatakan bahwa ia tidak memiliki aturan, berbeda dengan Batman. Sikap Joker ini menunjukkan bahwa Joker tidak tunduk pada aturan yang ada.

Pada beberapa sequence Joker menunjukkan bahwa ia merupakan pribadi yang tidak konsisten, terlepas dari tujuannya untuk menipu korbannya, atau karena kesenangannya berubah-ubah. Pada sequence 15 ia menunjukkan keinkonsistennya dengan menceritakan cerita mengenai bekas lukanya yang berbeda dari sebelumnya. Setelah itu pada sequence 26 ia kembali memperlihatkan bahwa ia tidak konsisten mengenai keinginannya dan perkataannya. Awalnya ia yang ingin Batman menyerahkan dirinya, kemudian berubah menjadi ia tidak ingin identitas Batman dibebaskan dengan ancaman akan meledakkan rumah sakit jika Reese tidak terbunuh. Ia pun mengatakan beberapa kebohongan kepada Dent, demi perubahan sikap Dent. Ia berkata bahwa ia tidak tahu apa-apa mengenai kematian Rachel, dan bahwa ia adalah seorang pria tanpa rencana. Hal ini membingungkan karena hal tersebut tidak sepenuhnya benar. Hal ini dilakukan Joker semata-mata demi memanipulasi Dent.

Pada sequence yang sama, Joker menunjukkan bahwa ia tidak mengakui sistem dan kebenaran yang ada karena ia menganggap semua itu hanyalah kekacauan (chaos). Ia memberi tahu Dent mengenai sudut pandanginya terhadap aturan dan rencana yang sudah ada, dan tujuannya hanyalah ingin menghancurkannya. Hal ini dikarenakan Joker tidak suka akan aturan yang ada dan ia ingin Gotham jatuh dalam kekacauan. Hal ini juga tercermin pada sequence 20, dimana Maroni mengatakan bahwa Joker tidaklah memiliki aturan.

Pada film ini, Joker juga menekan beberapa karakter untuk mengalami proses pembentukan sikap dengan pembelajaran pengondisian instrumental (*Instrumental Conditioning*). Hal ini nampak dari perilaku Barbara, Ramirez, dan polisi lainnya yang lama kelamaan mulai membenci Batman, karena orang terdekat mereka menjadi korban Joker disebabkan oleh Batman yang tidak mau menyerahkan dirinya. Pembentukan sikap ini juga terjadi kepada Bruce, yang mana ia akhirnya belajar bagaimana caranya untuk menangkap Joker, setelah usahanya selama ini sia-sia. Ia belajar bahwa untuk menangkap seseorang seperti Joker, Batman harus melakukan perbuatan tercela atau perbuatan buruk, seperti melanggar hak privasi masyarakat Gotham dengan menjadi ponsel mereka sebagai radar.

Selain itu, Joker juga telah membuat beberapa karakter untuk mengalami pembentukan sikap dengan pembelajaran perbandingan sosial (*Social Comparison*). Hal ini Joker lakukan kepada Batman di sequence 23 dan Dent di sequence 26. Joker memberikan pandangannya mengenai ideologinya dengan tujuan untuk mengubah pandangan mereka dan akhirnya mengubah sikap mereka. Untungnya, Batman tidak terpengaruh oleh Joker. Namun sayangnya, Dent terpengaruh dan akhirnya mengalami perubahan sikap. Pada akhir film, Dent pun melakukan pembentukan sikap ini kepada Batman dan Gordon dengan menyampaikan pandangannya kini mengenai dunia yang tidak adil.

Kemudian, Joker juga menekan warga Gotham untuk mengalami pembentukan sikap dengan pembelajaran pengondisian klasik (*Classical Conditioning: Learning Based on Association*). Pada sequence 29, Joker sengaja mengancam untuk meledakkan kedua kapal feri jika salah satu di antara kedua kapal tersebut tidak ada yang saling meledakkan satu sama lain. Pada sequence ini, stimulus-stimulus yang diberikan Joker membuat mereka terpaksa untuk meledakkan satu sama lain, walau pun pada akhirnya mereka tidak ingin melakukannya.

Pada sequence 29, Joker mengalami pembentukan sikap dengan pembelajaran melalui pengamatan (*Observational Learning, Learning by Example*). Pada sequence ini Joker akhirnya sadar bahwa Batman adalah pribadi yang benar-benar tidak bisa dipengaruhi dan dikotori. Ini semua ia pelajari dari sikap Batman selama ini yang tidak berubah meski pun Joker sudah melakukan kekacauan dimana-mana, menyampaikan sudut pandanginya terhadap masyarakat Gotham, dan membunuh orang tersayangnya. Hal ini mungkin akan mempengaruhi sikap Joker di masa depan dimana ia tidak akan lagi mencoba mempengaruhi Batman untuk menjadi orang jahat sepertinya.

Tidak hanya proses pembentukan sikap, pada film ini tampak juga berbagai strategi presentasi diri. Pada film ini banyak kita saksikan salah satu strategi presentasi diri yang dilakukan Joker, yaitu strategi Intimidation. Strategi ini berkali-kali dilakukan Joker kepada para musuhnya, bahkan sering kali di media televisi yang menjangkau banyak audiens. Pada sequence 14, 26, dan 27, Joker mengumumkan berbagai ancaman melalui video footage mau pun menelepon ke siaran langsung. Hal ini dilakukannya agar masyarakat Gotham mengenalnya dan takut kepadanya. Ia juga menekankan bahwa ia tidak main-main dengan ancamannya, sehingga masyarakat benar-benar takut akan ancamannya.

Satu lagi strategi presentasi diri yang diperlihatkan di film ini adalah strategi presentasi diri *self-handicapping* yang bertujuan untuk melindungi harga diri sebagai antisipasi terhadap hasil yang tidak sesuai harapan. Hal ini terjadi pada akhir film dimana Batman dan Gordon menutupi semua tindak kriminal yang dilakukan Dent dan menimpakannya kepada Batman. Meski pun bukan Dent yang melakukan strategi presentasi diri ini, hal ini

bertujuan sama, yaitu agar keadaan berjalan sesuai harapan. Batman dan Gordon tidak ingin Joker memenangkan “jiwa” Gotham karena ia telah berhasil mengubah Dent menjadi orang jahat, yang berbeda sekali dengan kepribadiannya yang sesungguhnya. Demi masyarakat Gotham agar mereka tidak kehilangan harapan dan kepercayaannya, mereka menjaga nama baik Dent, dan Batman lebih rela dirinya yang disalahkan akan kematian Dent dan korban Dent lainnya dari pada masyarakat Gotham harus merasakan kehilangan harapan atas Gotham.

5. Kesimpulan

Berdasarkan data berupa hasil serta sebelumnya, penulis dapat mengemukakan kesimpulan untuk menjawab pertanyaan yang ada pada bab awal penelitian ini. Makna denotasi dari pengamatan pada tokoh Joker pada film *The Dark Knight* adalah Joker merupakan penjahat yang imoral, sadis, gila dan melakukan hal semaunya. Tanda-tanda denotatif yang mengarah kepada tindakan imoralitas menunjukkan bahwa Joker melakukan hal tersebut untuk berkelahi dengan Batman dan untuk bersenang-senang semata. Pada akhirnya Joker kalah, berhasil dikalahkan oleh Batman, dan ditangkap oleh kepolisian Gotham. Namun, makna konotasi dari pengamatan pada tokoh Joker pada film *The Dark Knight* adalah Joker merupakan penjahat yang terorganisir dan memiliki filosofi yang berbeda dari orang lain dan juga visi yang besar. Tanda-tanda konotatif yang mengarah kepada tindakan imoralitas menunjukkan bahwa alasan Joker melakukan hal tersebut adalah demi memporak-porandakan kepercayaan dan harapan masyarakat Gotham. Ia akan merasa senang jika masyarakat Gotham hancur dan menunjukkan sifat asli mereka yang pada dasarnya sama seperti Joker. Pada akhirnya, Joker memang kalah. Namun demi “mengalahkan” Joker, Batman harus berbuat curang dengan menutupi kejahatan yang dilakukan Dent dan menimpakannya kepada dirinya sendiri.

Mitos yang didapat dari pengamatan pada tokoh Joker pada film *The Dark Knight* adalah pada dunia nyata, penjahat yang sadis dan imoral tidak semuanya mencari hal yang masuk akal dalam menjalankan aksinya. Kebanyakan dari mereka mencari uang, kekuasaan, balas dendam, dan hal-hal lainnya. Namun sebagian dari mereka juga ada yang melakukan pembunuhan atau tindakan kriminal lainnya hanya untuk memuaskan hasratnya. Dilihat dari tren ini, tindak kriminalitas seperti ini merupakan tindakan yang paling sadis dan tidak bermoral.

DAFTAR PUSTAKA

- ¹ <http://elitedaily.com/life/villains-better-love-anti-hero/> (Diakses tanggal 21 Oktober pada pukul 01:35)
- ² <http://www.empireonline.com/movies/features/100-greatest-movie-characters/> (Diakses tanggal 21 Oktober 2016 pada pukul 01:51)
- ³ <http://www.newsarama.com/15456-the-10-greatest-batman-villains-of-all-time.html> (Diakses tanggal 13 Desember 2015 pada pukul 22:08).
- ⁴ Sobur, Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- ⁵ Sobur, Alex. 2001. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisa Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- ⁶ Wibowo, Indiwana Seto Wahyu. 2013. *Semiotika Komunikasi – Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi, Edisi Dua*, Jakarta: Mitra Wacana Media.
- ⁷ Fachrudin, Andi. 2015. *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta: Andi.
- ⁸ Mulyana, Deddy. 2000. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- ⁹ Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*, Yogyakarta: Jalasutra.
- ¹⁰ Meinarno, Eko A., Sarlito W. Sarwono. 2009. *Psikologi Sosial*, Jakarta: Salemba Humanika.
- ¹¹ sda.
- ¹² sda.
- ¹³ <http://www.jstor.org/stable/27899079> (Diakses tanggal 3 Desember 2015 pada pukul 01:05 WIB di Bandung)
- ¹⁴ Magnis-Suseno, Franz. 1987. *Etika Dasar: Masalah-Masalah Pokok Filsafat Moral*, Yogyakarta: Kanisius.
- ¹⁵ Sobur, Alex. 2001. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisa Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- ¹⁶ sda.
- ¹⁷ Wibowo, Indiwana Seto Wahyu. 2013. *Semiotika Komunikasi – Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi, Edisi Dua*, Jakarta: Mitra Wacana Media.
- ¹⁸ Sobur, Alex. 2001. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisa Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- ¹⁹ sda.
- ²⁰ http://media.dcentertainment.com/sites/default/files/GalleryChar_1900x900_Joker_52ab8edcabce71.28062812.jpg (Diakses tanggal 27 Januari 2016 pada pukul 2:27).
- ²¹ <http://dc.wikia.com/wiki/Joker> (Diakses tanggal 27 Januari 2016 pada pukul 2:43)
- ²² <http://dc.wikia.com/wiki/Joker> (Diakses tanggal 27 Januari 2016 pada pukul 2:43)
- ²³ <http://www.imdb.com/character/ch0000180/bio> (Diakses tanggal 14 Desember 2015 pada pukul 23:48).
- ²⁴ <http://www.imdb.com/character/ch0000180/bio> (Diakses tanggal 21 Oktober 2016 pada pukul 02:03)
- ²⁵ Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta: Kencana.
- ²⁶ Moleong, Lexy J. 1989. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.