

Memahami Persepsi Penonton Melalui Pendekatan Psikologi *Gestalt* pada Film *Joker* (2019) Karya Todd Phillips

Yohanes Yogaprayuda, Erina Adeline Tandian
yogaprayuda86@gmail.com, erinadeline90@gmail.com

Abstrak

Film menuturkan cerita dalam durasi terbatas. Berdasarkan prinsip ketertutupan dari psikologi *Gestalt*, otak manusia cenderung mengisi celah-celah yang ada untuk membentuk persepsi akan suatu bentuk yang utuh. Pikiran penonton film secara alami mampu mempersepsikan sendiri keseluruhan adegan berdasarkan potongan-potongan informasi yang diberikan. Film *Joker* (2019) memiliki beberapa bagian yang membuka ruang interpretasi bagi penontonnya. Sebuah kuesioner daring disebarakan untuk mengetahui persepsi penonton tentang keseluruhan film dan beberapa sekuens dalam film tersebut, terutama berkaitan dengan adegan *offscreen*. Hasil penelitian menunjukkan sejumlah faktor yang membentuk pola persepsi di pikiran penonton.

Abstract

Movie narrates the story in limited duration. Gestalt psychology's law of closure suggests that human brain tends to fill in gaps to perceive complete form. Audience mind has spontaneous ability to perceive the whole scene based on fragmented pieces of information they receive. Some parts in the movie Joker (2019) allow the audience to interpret it differently in their mind. An online form was conducted to understand audience perception regarding the whole movie and some sequences in that movie, especially the offscreen scenes. The result reveals several factors that construct patterns of audience perception.

Kata Kunci

persepsi, penonton, psikologi *Gestalt*, film *Joker*

Keyword

perception, audience, Gestalt psychology, Joker film

Penyampaian Informasi dalam Film

Seni dari sebuah film tidak hanya terbatas pada keindahan gambar dan suara yang ditampilkan, tapi juga dari proses yang dilakukan pembuatnya dalam mengarahkan pikiran penonton. Murch (2001) berpendapat bahwa film itu bagaikan pikiran, dan merupakan cabang seni yang paling erat hubungannya dengan pikiran. Film yang sempurna adalah gambaran yang berputar di belakang mata, dan memproyeksikannya sendiri, sehingga penonton melihat hal yang ingin mereka lihat.

Pembuat film bekerja dengan mengantisipasi, mengontrol sebagian proses berpikir penonton, memberikan hal yang penonton inginkan dan/atau butuhkan sebelum diminta, serta mengejutkan mereka pada saat bersamaan. Bila pembuat film terlalu cepat atau terlambat dalam melakukan ini akan tercipta masalah, namun bila momentumnya tepat maka alur adegannya akan terasa natural.

Hanya saja film memiliki keterbatasan dalam hal durasi penceritaannya. Keterbatasan dalam hal durasi ini menjadi beban tersendiri bagi pembuatnya untuk memilah dan memilih adegan-adegan yang hendak ditampilkan dalam film. Dengan demikian, pembuat film harus mampu menyampaikan informasi kepada penonton dengan efektif dan efisien.

Menurut Thompson dan Bowen (2009), kunci utama dari sebuah penyuntingan gambar yang baik terletak pada informasi. Penyuntingan gambar berfokus pada pokok permasalahan sebuah film, penting atau tidaknya suatu pesan untuk disampaikan, serta menghilangkan informasi yang dirasa tidak penting. Ada kalanya penonton diberikan kesempatan untuk melihat hal yang ingin dilihatnya, dan membiarkan beberapa hal dalam imajinasi mereka saja, tanpa menghilangkan esensi dari film tersebut.

Kekhawatiran bisa muncul di benak pembuat film saat proses penyuntingan gambar, mengenai cukup atau tidaknya informasi yang disajikan dalam durasi yang terbatas itu, agar dapat dipahami oleh penonton. Seringkali muncul pertanyaan dalam diri pembuat film, apakah

penonton bisa memahami keseluruhan cerita hanya dari potongan-potongan informasi yang diberikan?

Prinsip Psikologi Gestalt

Manusia tidak melihat imaji yang ditangkap oleh retina mata secara gamblang. Ada peran pikiran manusia yang menginterpretasikan imaji dan membentuknya secara utuh, berdasarkan potongan-potongan informasi yang diterima oleh indra seperti penglihatan dan pendengaran. Inilah yang disebut sebagai persepsi. Persepsi sifatnya subjektif, tergantung dari pengalaman, preferensi, nilai, serta kondisi mental dan emosional individu.

Pada awal abad ke-20, Max Wertheimer bersama Wolfgang Kohler, Kurt Koffka, dan ahli psikologi lainnya mendirikan studi tentang bentuk persepsi yang disebut *Gestalt*. Dalam Bahasa Jerman, *Gestalt* berarti 'bentuk' atau 'konfigurasi'. Tujuan psikologi *Gestalt* adalah menjelaskan struktur persepsi, bahwa sistem visual manusia mampu mengkombinasikan dan mengkoordinasikan beragam elemen yang tersedia dalam ruang visual, dan secara otomatis menarik kesimpulan dari makna yang terbentuk (Grondin, 2016).

Psikologi *Gestalt* didasarkan pada pemikiran bahwa segala sesuatu yang kita lihat sudah memiliki bentuk. Arnheim (1997) mengatakan bahwa bentuk adalah sebuah prekondisi dari penglihatan, yang pada akhirnya terbentuk, dan secara spontan kita mengorganisasikan ruang visual. Berdasarkan psikologi *Gestalt*, bentuk yang dideteksi oleh sistem visual dan dunia yang dipersepsikan bukan hanya sembarang bentuk, melainkan bentuk paling sederhana, atau disebut sebagai bentuk yang baik. Ini dikenal dengan istilah *law of prägnanz*, atau prinsip kesederhanaan (*law of simplicity*).

Prinsip *Gestalt* merupakan prinsip yang mengatur informasi-informasi yang ditangkap oleh indra manusia menjadi suatu unit atau pola utuh yang lebih bermakna. Terdapat beberapa prinsip lain dari psikologi *Gestalt*, yaitu prinsip kedekatan (*law of proximity*), prinsip ketertutupan (*law of closure*), prinsip

kemiripan (*law of similarity*), dan prinsip kontinuitas (*law of continuity*).

Semua prinsip yang disebutkan di atas dapat diaplikasikan dalam film. Salah satu prinsip yang paling sering digunakan, terutama dalam penyuntingan gambar film adalah prinsip ketertutupan. Prinsip ketertutupan menyebutkan bahwa otak manusia cenderung mengisi atau menghiraukan celah-celah yang ada, dan mempersepsikannya sebagai suatu bentuk yang utuh, karena kita seringkali butuh menyederhanakan imaji yang kurang lengkap (Wade & Tavis, 2016). Gambar 1 memperlihatkan adanya celah atau kesan yang tidak selesai pada gambar segitiga, wajah manusia, dan huruf 'e', namun pikiran kita secara otomatis menyederhanakan gambar-gambar tersebut secara utuh.



Gambar 1. Contoh prinsip ketertutupan psikologi *Gestalt*.

Menurut teori *Gestalt*, hanya melalui bentuk kita bisa menghadirkan, mempersepsikan, dan melihat dengan seksama, bahkan mengingat sebuah adegan visual. Selanjutnya konsep ini berkembang dalam bidang seni visual dan film. Seni visual merefleksikan dan mewujudkan cara-cara pikiran mengatur dunia yang dipersepsikan, yaitu sebagai sebuah proses yang disebut sebagai kecerdasan visual (Arnheim, 1997)

Penerapan Prinsip Psikologi *Gestalt* pada Film

Sinema menjadi contoh klasik dari fenomena *Gestalt*. Efek *Gestalt* terjadi ketika kita menonton sebuah film. Pergerakan yang terjadi pada gambar di film setidaknya dipisahkan oleh 24 *frame* per detik. Kontribusi pikiran dapat terjadi melampaui pergerakan semu, seperti persepsi akan terjadinya gerakan halus dari satu *frame* ke *frame* lainnya (Tan, 2018). Hal ini merupakan bentuk sederhana dari penerapan *Gestalt* di film.

Hugo Münsterberg adalah psikolog pertama yang melakukan pendekatan *Gestalt* di sinema. Ia mengasosiasikan gerakan di film dengan *phi phenomenon* oleh Max Wertheimer pada tahun 1912. Menurutnya, film membentuk realitas berdasarkan hukum-hukum mendalam dari pikiran, serta tidak mengikuti hukum kausalitas dan kontinuitas dalam ruang dan waktu, namun mengubahnya melalui atensi, memori, imajinasi, serta emosi (Poulaki, 2018).

Film memberi lapisan lebih pada bentuk-bentuk yang telah tercipta oleh alam untuk kita persepsikan. Sebagai simulasi sempurna dari persepsi *Gestalt*, film memiliki sebuah bentuk yang sudah terberi oleh film itu sendiri dan dikreasikan kembali oleh pikiran penonton. Ketika menonton sebuah film, detail-detail dari pola keseluruhan film seringkali diisi oleh pikiran tanpa benar-benar tampak atau terkadang tidak eksis sama sekali.

Simulasi yang lebih kompleks terjadi ketika penonton merangkai potongan-potongan *shot* dan adegan menjadi keseluruhan cerita yang utuh di kepala mereka. Sepanjang berlangsungnya film dalam perguliran *frame* demi *frame* secara cepat yang membentuk *shot* dan adegan, pikiran penonton mengkonstruksikan lebih banyak bentuk, persepsi, kognitif, naratif, dan gaya. Proses mengkonstruksikan bentuk dianggap oleh Bordwell, et. al. (2017), sebagai sumber utama dari daya tarik dalam menonton film. Penonton akan merasa mendapatkan kesenangan kognitif dan estetis dalam proses menciptakan pola-pola ketika menonton film.

Efek penyuntingan gambar didasarkan pada fenomena persepsi untuk mendemonstrasikan sebuah tujuan jelas dan menempatkannya pada dimensi estetis (Mitry, 2000). Penyuntingan gambar merupakan hasil pengaturan sekuens adegan yang berkembang dan terintegrasi ke dalam sebuah naratif formal. Persepsi ekspektasi penonton harus dikacaukan oleh pembuat film, sehingga elemen keterkejutan bisa menjaga ketertarikan penonton.

Kuleshov dan Pudovkin berpendapat bahwa sebuah sekuens tidak difilmkan, melainkan dikonstruksikan (Gianetti, 2014). Jukstaposisi

antar *shot* membangun ide akan ruang dan waktu, serta menciptakan sebuah makna baru. Prinsip ketertutupan *Gestalt* sering diaplikasikan dalam proses jukstaposisi *shot* atau adegan yang dirangkai satu sama lain, sehingga membentuk sebuah cerita. Ini menjadi solusi atas keterbatasan film dalam hal durasi.

Pembuat film cukup menampilkan beberapa *shot* yang bisa mewakili sebuah adegan, karena pikiran penonton secara otomatis bisa mengkonstruksikan adegan tersebut secara utuh. Misalnya, *shot* seorang tokoh mengunci pintu rumah disambungkan dengan *shot* tokoh sudah ada di dalam mobil. Tanpa perlu memperlihatkan *shot* si tokoh jalan kaki dari pintu rumah ke pintu mobil, penonton sudah bisa membayangkannya sendiri.

Salah satu contoh pengaplikasian prinsip ini terdapat dalam film *Seven* (David Fincher, 1995). Film ini menceritakan dua orang detektif bernama David Mills dan William Somerset yang memburu seorang pembunuh berantai yaitu John Doe. Pada klimaks film, diperlihatkan William terkejut saat membuka sebuah kardus bernoda darah, tanpa diperlihatkan isinya. Kemudian ia berlari ke arah David yang sedang menodongkan pistol ke John. John mengatakan kalau tadi pagi ia menemui istri David, dan mengambil kepala cantik istrinya itu sebagai hadiah. Penonton sudah bisa menebak bahwa isi dari kardus yang baru saja dibuka William adalah potongan kepala istri David yang dibunuh John.

Contoh lainnya terdapat dalam film *No Country for Old Men* (Joel Coen & Ethan Coen, 2007). Penonton diperlihatkan adegan Anton Chigurh membunuh banyak orang di sepanjang film, dan ia selalu memperhatikan sepatunya. Menjelang akhir film, terdapat adegan Carla Jean Moss terlihat takut saat ditemui Anton. Selanjutnya adegan beralih ke luar rumah yang menampilkan Anton sedang melihat bagian telapak sepatunya. Penonton tidak diperlihatkan adegan Anton membunuh Carla Jean, namun mereka bisa menduga hal tersebut telah terjadi secara *offscreen*. Adegan pembunuhan ini berlangsung di pikiran atau imajinasi penonton, dengan cara menarik kesimpulan berdasarkan potongan-potongan informasi yang diberikan sepanjang film.



Gambar 2A-B. John berkata ia mengambil kepala istri David setelah William membuka kardus bernoda darah.



Gambar 3A-B. Anton memeriksa sepatunya setelah bertemu Carla Jean.

Sejumlah film cukup jelas dalam mengkonstruksikan adegan *offscreen*, sehingga dengan mudah dapat dipahami oleh kebanyakan penonton. Berbeda halnya dengan film *Joker* (Phillips, 2019) yang bisa menimbulkan

perbedaan pendapat antar penonton setelah menontonnya. Film *Joker* mengisahkan Arthur Fleck, seorang pria berprofesi badut di kota Gotham, yang mencoba bertahan di tengah perundungan dan gangguan mental yang dideritanya, hingga akhirnya menjelma dengan persona Joker.

Keterbatasan informasi di beberapa sekuens, adanya informasi yang saling tumpang-tindih, dan beberapa adegan *offscreen* dalam film ini memunculkan sejumlah pertanyaan yang tidak pernah terjawab hingga akhir film. Terlepas dari aspek tersebut, film *Joker* terbukti berhasil meraih sejumlah nominasi pada ajang penghargaan bergengsi. Film yang disutradarai oleh Todd Phillips dan diedit oleh Jeff Groth ini meraih beberapa nominasi Oscar, termasuk kategori *Best Achievement in Directing*, *Best Achievement in Film Editing*, dan *Best Motion Picture of The Year*. Hal ini menjadikan film *Joker* semakin menarik untuk diteliti.

Peneliti ingin mencari tahu pola persepsi penonton terhadap beberapa adegan dari film *Joker* beserta faktor-faktor pembentuk pola persepsi tersebut. Pembahasan selanjutnya akan berfokus pada kasus-kasus terkait persepsi penonton film ini.

Persepsi Penonton Film *Joker*

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Partisipan penelitian adalah 55 orang (38 laki-laki, 17 perempuan; rata-rata usia 20.4 tahun) mahasiswa Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta (FFTV-IKJ). Mereka sudah pernah menonton film *Joker* dengan rata-rata frekuensi menonton sebanyak 1.89 kali.

Sebuah kuesioner daring disebarakan kepada para partisipan. Kuesioner ini berisi beberapa bagian pertanyaan, diawali dengan video potongan sekuens/adegan film, lalu diberikan beberapa pertanyaan terkait cuplikan film itu beserta alasannya. Bagian akhir kuesioner ditutup dengan pertanyaan terkait pendapat mereka tentang keseluruhan film. Data diolah dan dipaparkan menggunakan statistik deskriptif, kemudian

dianalisis dengan pendekatan psikologi *Gestalt*.

Berdasarkan prinsip *Gestalt*, suatu gambaran atau pola utuh dibentuk oleh potongan-potongan informasi yang ditangkap penonton. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner bertujuan untuk mengetahui pola persepsi partisipan terkait film *Joker*, terutama adegan *offscreen* dalam film ini. Alasan yang dikemukakan partisipan bertujuan untuk melihat faktor pembentuk pola persepsi tersebut berdasarkan potongan-potongan informasi yang mereka tangkap.

Bagian A: Arthur Menonton Murray Franklin Live Show

Arthur bersama ibunya, Penny Fleck, sedang menonton Murray Franklin Live Show di televisi apartemen mereka. Tiba-tiba adegan beralih menjadi Arthur, dengan mengenakan pakaian yang sama, menonton acara tersebut langsung di studio, dan ia disambut secara hangat oleh Murray Franklin untuk naik ke atas panggung. Selanjutnya adegan kembali beralih ke Arthur dan Penny menonton televisi di apartemen.



Gambar 4A-B. Arthur menonton Murray Franklin Live Show.

Sekuens ini sebenarnya tidak memiliki adegan *offscreen*. Jukstaposisi adegan sudah cukup jelas menggambarkan sekuens ini sebagai khayalan tokoh Arthur. Bagian ini ingin menunjukkan bahwa sekuens yang dibentuk dengan rapi dan sederhana dapat memberikan persepsi yang sama pada kebanyakan penonton. Berdasarkan prinsip kesederhanaan *Gestalt*, sekuens ini termasuk bentuk yang baik karena dituturkan dengan sederhana dan tidak banyak kekosongan informasi.

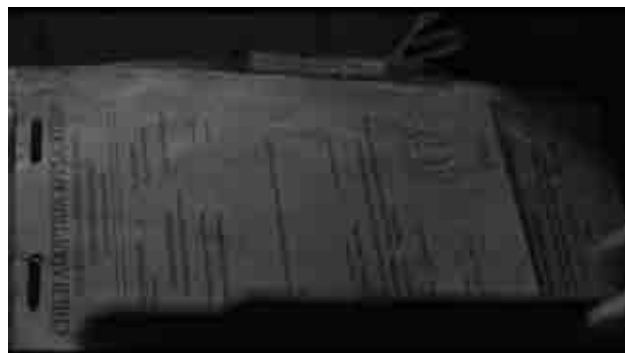
Hal ini terbukti karena hampir seluruh partisipan (96% partisipan) sepakat menganggap Arthur sedang berkhayal menonton langsung Murray Franklin Live Show di studio, dan hanya 4% partisipan lainnya menganggap Arthur teringat pengalaman masa lalu. Persepsi Arthur sedang berkhayal dibentuk oleh karakterisasi Arthur yang sering mengalami delusi. Selain itu jukstaposisi *shot* sebelum dan sesudah adegan di studio yang memiliki kesamaan gaya sinematografi, serta adanya kontras ekspresi tokoh Murray di sekuens ini dengan di sekuens lain membuat partisipan yakin bahwa Arthur memang sedang berkhayal.



Gambar 5A-B. Persepsi penonton tentang pikiran Arthur saat menonton TV.

Bagian B: Identitas Orangtua Arthur Fleck

Arthur merebut dokumen pemeriksaan kejiwaan Penny di Arkham State Hospital, dan menemukan secarik surat adopsi. Adegan beralih ke sebuah ruang di rumah sakit, memperlihatkan Penny muda sedang diinterogasi seorang pria tentang kasus penyiksaan anak adopsinya. Penny menyangkal dan berkata kalau Thomas Wayne memalsukan berkas adopsi tersebut. Sementara itu, di bagian tembok belakang, Arthur dewasa dengan kostum yang sama dengan adegan sebelumnya, berdiri sambil menyaksikan proses interogasi itu.



Gambar 6A-B. Arthur merebut dokumen Penny dan menemukan berkas adopsi.

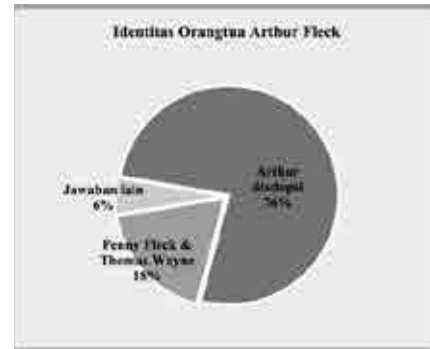


Gambar 7A-B. Penny muda berkata Thomas memalsukan berkas adopsi.

Identitas orangtua Arthur yang sebenarnya menjadi misteri di film ini. Film berjalan pada saat Arthur berusia dewasa, sehingga adegan masa kecil atau bahkan adegan ketika Arthur lahir menjadi sesuatu yang *offscreen* di film ini. Merujuk pada prinsip *Gestalt*, imaji keseluruhan dibentuk berdasarkan potongan-potongan informasi lainnya. Bagian ini ingin mencari tahu identitas orangtua Arthur menurut persepsi penonton.

Sebagian besar partisipan (76% partisipan) menganggap Arthur anak adopsi, sebanyak 18% partisipan menganggap Arthur anak kandung Penny dan Thomas, dan 6% partisipan memberikan jawaban lain. Pola persepsi Arthur diadopsi berasal dari diperlihatkannya properti berupa berkas adopsi dalam dokumen milik Penny di rumah sakit. Faktor lain terkait karakter Penny yang mengalami gangguan delusi. Partisipan menganggap Penny berkhayal Arthur merupakan anak kandungnya dengan Thomas, sehingga Penny yakin berkas adopsi dipalsukan oleh Thomas. Selain itu, dialog yang disampaikan

oleh Thomas dan pria di rumah sakit bahwa Penny mengadopsi anak semakin menegaskan persepsi bahwa Arthur diadopsi. Penempatan adegan Penny muda di sekuens ini juga berkontribusi mengarahkan persepsi tersebut.



Gambar 8A-B. Persepsi penonton tentang identitas orangtua Arthur Fleck.

Bagian C: Kondisi Sophie Sebelum Arthur Meninggalkan Apartemennya

Arthur masuk ke unit apartemen Sophie. Sophie terkejut melihat Arthur yang membuat gestur tangan menyerupai pistol ditodongkan ke kepala. Kemudian adegan disambung dengan montase yang menunjukkan bahwa selama ini Arthur ternyata sendirian dan tidak ditemani oleh Sophie. Adegan beralih memperlihatkan Arthur kembali ke unit apartemennya sendiri, lalu muncul suara dan lampu sirine dari luar gedung.



Gambar 9A-B. Sophie terkejut melihat Arthur membuat gestur pistol.

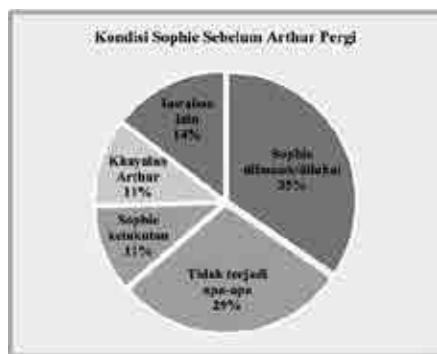


Gambar 10A-B. Terlihat lampu sirine setelah Arthur meninggalkan unit Sophie.

Adegan *offscreen* pada sekuens ini terletak setelah *shot* Arthur membuat gestur pistol dengan tangannya dan sebelum *shot* Arthur keluar dari pintu unit apartemen Sophie. Merujuk pada prinsip ketertutupan *Gestalt*, pikiran penonton cenderung mengisi celah, dalam hal ini adegan *offscreen*, berdasarkan potongan-potongan informasi yang diberikan. Bagian ini ingin mengetahui persepsi penonton tentang adegan *offscreen* tersebut beserta potongan informasi yang membentuk persepsi itu.

Bagian ini mendapatkan jawaban yang cukup beragam. Sebagian besar partisipan (34.5% partisipan) memiliki persepsi bahwa di adegan *offscreen* tersebut Sophie telah dibunuh atau setidaknya dilukai oleh Arthur. Ada dua faktor utama yang membentuk pola persepsi ini. Faktor pertama yaitu elemen audio/visual berupa suara dan lampu sirine dari luar gedung setelah Arthur kembali ke unit apartemennya. Faktor kedua yaitu gestur tangan Arthur yang menyerupai todongan pistol dianggap partisipan mengisyaratkan aksi pembunuhan.

Faktor lainnya terkait jukstaposisi adegan. Adegan sebelum sekuens ini memperlihatkan kekecewaan Arthur saat menemukan berkas adopsi dan adanya montase yang menegaskan kalau hubungan cintanya dengan Sophie tidak nyata. Partisipan menganggap motif Arthur untuk melampiaskan kemarahan dengan membunuh Sophie cukup kuat. Ada juga yang menyebutkan faktor lain seperti penggambaran karakter Arthur dan ketegangan musik *scoring* sebagai indikasi terjadinya adegan kekerasan di kepala partisipan.



Gambar 11A-B. Persepsi penonton tentang kondisi Sophie sebelum Arthur pergi.

Jawaban terbesar kedua yang jumlahnya hampir sama, yaitu sebanyak 29% partisipan mengatakan tidak terjadi apa-apa. Menurut mereka, bukti yang menunjukkan Arthur menyakiti Sophie dirasa kurang kuat. Sebanyak 11% partisipan memiliki persepsi Sophie ketakutan dan memanggil polisi, 11% partisipan menganggap sosok Sophie sebenarnya khayalan Arthur saja, dan 14% partisipan memberikan jawaban lain.

Bagian D: Kejadian Sebelum Arthur Berjalan di Lorong Rumah Sakit

Seorang psikiater berbicara dengan Arthur di rumah sakit. Terlihat sekilas adegan orangtua Bruce Wayne tewas di gang, lalu adegan kembali beralih ke rumah sakit. Arthur bernyanyi sambil menatap tajam ke arah psikiater. Adegan berpindah ke lorong rumah sakit, memperlihatkan Arthur berjalan sambil menari dengan jejak darah dari sepatunya, kemudian petugas rumah sakit

mengejanya. Ini merupakan sekuens penutup film.



Gambar 12A-B. Arthur berjalan di lorong setelah bertemu psikiater.

Adegan *offscreen* pada sekuens ini terletak setelah adegan Arthur bernyanyi di depan psikiater dan sebelum adegan Arthur berjalan di lorong rumah sakit. Merujuk pada prinsip ketertutupan *Gestalt*, pikiran penonton cenderung mengisi celah, dalam hal ini adegan *offscreen*, berdasarkan potongan-potongan informasi yang diberikan. Bagian ini ingin mengetahui persepsi penonton tentang adegan *offscreen* tersebut beserta potongan informasi yang membentuk persepsi itu.

Sebagian besar partisipan (75% partisipan) memiliki persepsi bahwa di adegan *offscreen* tersebut Arthur membunuh psikiater, 14% partisipan mengatakan Arthur memikirkan sebuah lelucon, dan 11% partisipan memberikan jawaban lain. Faktor pembentuk pola persepsi Arthur membunuh psikiater paling banyak tersampaikan melalui elemen visual artistik berupa jejak darah dari sepatu Arthur saat berjalan di lorong rumah sakit. Partisipan menganggap

darah dari psikiater yang dibunuh Arthur menempel di sepatunya dan menimbulkan jejak darah saat ia berjalan di lantai berwarna putih.

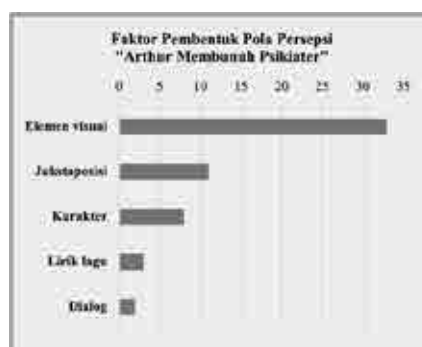
Selain itu jukstaposisi adegan sebelum dan sesudahnya juga berperan dalam membentuk persepsi demikian. Partisipan berpendapat, jika di adegan sebelumnya Arthur terlihat mengobrol berdua dengan psikiater, namun selanjutnya Arthur berjalan keluar sendirian, maka secara logika ada hal buruk yang terjadi pada tokoh psikiater. Adegan berikutnya yang memperlihatkan Arthur dikejar-kejar petugas rumah sakit juga memberikan persepsi kalau Arthur baru saja melakukan kejahatan.

Faktor lain berupa karakterisasi Arthur yang dibangun sepanjang film sebagai seseorang yang senang membunuh. Partisipan ingat dengan kebiasaan menari dan ekspresi Arthur ketika membunuh orang lain. Dua kebiasaan itu kembali muncul pada sekuens ini, sehingga mereka menganggap psikiater telah dibunuh Arthur juga. Dua faktor terakhir pembentuk pola persepsi ini yaitu lirik lagu yang menyiratkan makna kematian dan dialog dari psikiater yang dianggap mengarahkan fantasi Arthur terhadap pembunuhan.

Bagian E: Pendapat Penonton tentang Keseluruhan Film *Joker*

Film *Joker* bisa memunculkan interpretasi yang berbeda-beda antar penonton. Ada yang menganggap bahwa sepanjang film merupakan gambaran delusi Arthur, namun ada pula yang mengatakan bahwa semua itu benar-benar terjadi secara nyata. Penonton dibuat kebingungan untuk membedakan mana yang kenyataan dan mana yang khayalan. Seolah-olah sutradara sengaja mengarahkan supaya penonton ikut merasakan gangguan delusi yang dialami oleh protagonisnya.

Contohnya, pada adegan Arthur konseling dengan Debra Kane di awal film, terdapat sisipan satu *shot* Arthur membenturkan kepala di ruang observasi. Jika memperhatikan dialog sebelum adegan beralih ke sisipan *shot* tersebut, Arthur berkata ia merasa lebih baik saat dirawat di rumah sakit, sehingga membuat kesan bahwa penyisipan *shot* tersebut merupakan kenyataan dari pengalaman masa lalu Arthur. Keanehan terjadi karena properti jam dinding di kedua *set* sama persis, baik bentuk model maupun posisi jarumnya, sehingga memunculkan interpretasi bahwa *shot* di ruang observasi itu hanyalah khayalan Arthur saja.



Gambar 13A-B. Persepsi penonton tentang kejadian sebelum Arthur berjalan di lorong.



Gambar 14A-B. Penyisipan *shot* membenturkan kepala di tengah adegan konseling.

Mengacu pada penerapan *Gestalt* di film, potongan-potongan informasi yang diberikan sepanjang film memberikan gambaran pola persepsi penonton terhadap keseluruhan film. Bagian terakhir ini ingin mengetahui kesimpulan atau pendapat penonton terhadap keseluruhan film.

Sebagian besar partisipan (43% partisipan) berkata bahwa keseluruhan film *Joker* merupakan gabungan antara delusi Arthur dan kenyataan. Alasannya karena ada pemberian informasi yang membantu partisipan dalam membedakan antara kejadian nyata dan khayalan Arthur. Misalnya, montase saat Arthur menyadari dirinya tidak pernah berkencan dengan Sophie. Selain itu, sebanyak 29% partisipan berpendapat keseluruhan film adalah delusi, sebanyak 24% partisipan berpendapat ini kejadian nyata, dan sebanyak 4% partisipan memberikan jawaban lain.



Gambar 15. Pendapat penonton tentang keseluruhan film.

Faktor Pembentuk Pola Persepsi Penonton Film

Pola persepsi penonton terbentuk dari sejumlah faktor atau jenis informasi yang disampaikan sepanjang film. Faktor-faktor pembentuk persepsi penonton antara lain jukstaposisi, elemen audio/visual, properti, karakterisasi, pengadeganan, dialog, musik, dan sinematografi. Pembuat film yang berencana merancang adegan *offscreen* di imajinasi penonton sebaiknya memperhatikan faktor-faktor ini.

Salah satu faktor penting dalam membangun persepsi penonton terhadap adegan *offscreen* adalah konsistensi penggambaran karakter di sepanjang film. Karakter Arthur di film *Joker* digambarkan sebagai tokoh yang senang membunuh. Konsistensi penggambaran karakter terlihat dari kesamaan ekspresi dan kebiasaan menari yang ditampilkan tokoh setelah membunuh. Konsistensi informasi ini pada akhirnya mengarahkan persepsi penonton bahwa Arthur membunuh psikiater di akhir film. Kasus serupa diaplikasikan dalam film *No Country for Old Men* pada karakter Anton yang terbiasa memperhatikan sepatunya setelah membunuh, sehingga penonton mempersepsikan Carla Jean dibunuh menjelang akhir film.

Elemen audiovisual pada *mise-en-scene* sebuah adegan, termasuk properti atau unsur artistik yang digunakan, ternyata sangat membantu penonton dalam mempersepsikan makna tertentu di film. Hanya saja penggunaannya tidak terlepas dari

jukstaposisi *shot* dan adegan. Misalnya, *shot* Arthur berjalan dengan jejak darah diletakkan setelah adegan Arthur berbicara dengan psikiater, menciptakan persepsi bahwa Arthur membunuhnya. Begitu pula kemunculan suara dan lampu sirine setelah Arthur meninggalkan unit apartemen Sophie, menimbulkan persepsi Sophie disakiti oleh Arthur.

Jukstaposisi adegan berpengaruh besar dalam menentukan persepsi penonton. Urutan *shot* dalam sebuah adegan, serta penempatan adegan sebelum dan sesudah adegan *offscreen*, akan membentuk suatu persepsi di kepala penonton. Contohnya, *shot* Arthur membuat gestur pistol sambil menatap Sophie, dilanjutkan dengan *shot* Arthur meninggalkan unit apartemen Sophie, kemudian muncul sirine. Pikiran penonton secara logis membentuk persepsi Arthur membunuh Sophie, berdasarkan kausalitas atau hubungan sebab-akibat antar *shot* dan adegan.

Peneliti menemukan hal menarik dari hasil penelitian ini. Penonton cenderung memiliki kesamaan persepsi bila diberikan potongan informasi yang cenderung lengkap. Hal ini

terlihat dari perbandingan sekuens tanpa adegan *offscreen* (Bagian A) dan sekuens dengan adegan *offscreen* (Bagian C dan D). Secara tidak langsung, eksistensi adegan *offscreen* dalam sebuah film bisa membuka ruang imajinasi yang berbeda di persepsi penonton.

Persepsi bersifat subjektif, sehingga memungkinkan terjadinya perbedaan persepsi antar penonton setelah menyaksikan sebuah film. Perdebatan dan diskusi sangat mungkin terjadi setelah menonton film *Joker* karena adanya perbedaan persepsi ini. Murch (2001) menganalogikan editor sebagai seorang pemandu wisata, dan penonton berhak melihat hal yang ingin mereka lihat. Bell (2004) juga berpendapat bahwa akhir cerita ambigu dianggap baik bila meninggalkan emosi yang kuat dan menimbulkan diskusi mendalam.

Perbedaan persepsi penonton merupakan suatu hal yang sah dan justru menjadi daya tarik dari sebuah film. Film tidak berhenti pada saat mencapai *frame* terakhir film, melainkan akan terus berlanjut di pikiran penonton dan terus mengalir dalam diskusi antar penonton yang berbeda persepsi.



Daftar Pustaka

- Arnheim, R. (1997). *Visual thinking (2nd ed.)*. University of California Press.
- Bell, J. S. (2004). *Plot and structure: Techniques and exercises for crafting a plot that grips readers from start to finish*. F+W Publications Inc.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film art: An introduction (11th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Gianetti, L. (2014). *Understanding Movies (13th ed.)*. Pearson Education Inc.
- Grondin, S. (2016). *Psychology of perception*. Springer.
- Mitry, J. (2000). *The aesthetic and psychology of the cinema*. (C. King, Trans.). Indiana University Press. (Original work published 1990).
- Murch, W. (2001). *In the blink of an eye (2nd ed.)*. Silman-James Press.
- Wade, C. & Tavris, C. (2017). *Psychology (12th ed.)*. Pearson Education Inc.
- Poulaki, M. (2018). The good form of film: The aesthetic of continuity from gestalt psychology to cognitive film theory. *De Gruyter*. 40(1), 29-44.
- Tan, E. S. (2018). A psychology of the film. *Palgrave Communication*. 4(82), 1-20.
- Thompson, R. & Bowen, C. (2009). *Grammar of the edit (2nd ed.)*. Elsevier Inc.

Daftar Film

- Coen, J. & Coen, E. (Director). (2007). *No Country for Old Men* [Film]. Scott Rudin Productions; Mike Zoss Productions.
- Fincher, D. (Director). (1995). *Seven* [Film]. Cecchi Gori Pictures; Juno Pix.
- Phillips, T. (Director). (2019). *Joker* [Film]. Warner Bros. Pictures; DC Films; Joint Effort; Bron Creative; Village Roadshow Pictures.