

**ANALISIS *VISUAL STRUCTURE* MELALUI *FRAMING* TERHADAP
PERUBAHAN KARAKTER ARTHUR FLECK DALAM
FILM *JOKER* (2019)**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai Sarjana Strata-1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:

JANUAR CHORADI PINEM

NIM. 2111229032

**PROGRAM STUDI S1 - FILM DAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni berjudul :

**ANALISIS *VISUAL STRUCTURE* MELALUI *FRAMING* TERHADAP
PERUBAHAN KARAKTER ARTHUR FLECK DALAM
FILM *JOKER* (2019)**

diajukan oleh **Januar Choradi Pinem**, NIM 2111229032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **2-2-DEC-2025**.... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



Dr. Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum.
NIDN 0013056301

Pembimbing II/Anggota Penguji



Latief Rakhman Hakim, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0014057902

Cognate/Penguji Ahli



Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0518109101

Koordinator Program Studi Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Januar Choradi Pinem

NIM : 2111229032

Judul Skripsi : **"Analisis *Visual Structure* Melalui *Framing* Terhadap Perubahan Karakter Arthur Fleck Dalam Film *Joker* (2019)"**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi ~~Penciptaan Seni~~/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 09 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Januar Choradi Pinem

NIM 2111229032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Januar Choradi Pinem

NIM : 2111229032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul

“Analisis *Visual Structure* Melalui *Framing* Terhadap Perubahan Karakter Arthur Fleck Dalam Film *Joker* (2019)”

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 09 Desember 2025

Yang Menyatakan,

Januar Choradi Pinem
NIM 2111229032

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Skripsi ini saya persembahkan kepada, keluarga yang selalu mendukung
perkuliahan saya,*

Teman teman Oddboys From South,

Serta sahabat saya.



KATA PENGANTAR

Shalom, salam Sejahtera bagi kita semua.

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Analisis *Framing* Dalam *Visual Structure* Film *Joker* (2019) Sebagai Representasi Perubahan Karakter Arthur Fleck” dengan lancar sebagai syarat kelulusan untuk meraih gelar S-1 Film dan Televisi di Fakultas Seni Media Rekam.

Tentu penulis menyadari jika penulisan skripsi ini tidak akan berjalan lancar tanpa dukungan, berupa doa, bantuan, masukan dari berbagai pihak dalam proses pengerjaan Skripsi, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya, kepada:

1. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
2. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
3. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., Koordinator Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
4. Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum., Dosen Pembimbing I, Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., Dosen Pembimbing II, Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

6. Raden Roro Ari Prasetyowati. S.H.,LL.M., Dosen Pembimbing Akademik, Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

7. Pius Rinu Pungkiawan, S.Sn., M.Sn., Latief Rakhman Hakim, M.Sn., Yusup Davit Palma Putra, M.T., Dr. Retno Mustikawati., S.Sn., M.F.A., Dr. Lucia Ratnaningdyah S.I.P., M.Hum., sebagai dosen pengampu mata kuliah seminar dan penguji pada seminar proposal,

8. Agnes Welas Asih Panggabean,

9. Teman-teman program studi Film dan Odd Boys From South,

10. Dan pihak-pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

Penulisan menyadari bahwa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari karya tulis sempurna karena kekurangan dan keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan juga saran guna menyempurnakan karya-karya selanjutnya.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, December 2025

Januar Choradi Pinem

DAFTAR ISI

ANALISIS <i>VISUAL STRUCTURE</i> MELALUI <i>FRAMING</i> TERHADAP PERUBAHAN KARAKTER ARTHUR FLECK DALAM FILM <i>JOKER</i> (2019).....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
BAB II LANDASAN PENGKAJIAN.....	6
A. Landasan Teori	6
B. Tinjauan Pustaka.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
A. Objek Penelitian	46
B. Teknik Pengambilan Data.....	48
C. Teknik Analisis Data	51
D. Skema Penelitian	54
BAB IV HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian.....	56
B. Pembahasan	121
BAB V PENUTUP.....	139
A. Simpulan.....	139
B. Saran	142

KEPUSTAKAAN	145
LAMPIRAN	149



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 3 Poster Film Joker 2019.....	47
Gambar 3. 4 Skema Penelitian	54
Gambar 4. 1 Tahap Awal, Arthur ditempatkan ditepi Frame	59
Gambar 4. 2 Tahap Transisi, Arthur ditempatkan ditengah frame	59
Gambar 4. 3 Tahap Akhir, Joker ditempatkan ditengah frame	60
Gambar 4. 4 Arthur di dalam bilik telepon	68
Gambar 4. 5 Arthur terkapar di Lorong sempit dan panjang	76
Gambar 4. 6 Adegan Penembakan di Gerbong Kereta	85
Gambar 4. 7 Adegan Arthur menari di kamar mandi.....	86
Gambar 4. 8 Adegan Arthur mengetahui masa lalunya	87
Gambar 4. 9 Adegan Arthur setelah Membunuh Ibunya	87
Gambar 4. 10 Adegan Penembakan di Kereta	94
Gambar 4. 11 Adegan Arthur panik di kamar mandi & ketika ia membaca catatan ibunya.....	94
Gambar 4. 12 Adegan Arthur Berdiri di Kanan Frame Setelah Membunuh Ibunya	95
Gambar 4. 13 Adegan Arthur Menari di Kamar Mandinya	105
Gambar 4. 14 Adegan Arthur menaiki tangga dengan tubuh berat & Adegan Arthur Menuruni Tangga dengan menari.....	106
Gambar 4. 15 Adegan Joker di studio Murray Franklin Show	106
Gambar 4. 16 Adegan Joker menari di atas mobil polisi	107
Gambar 4. 17 Adegan Akhir film, Arthur berjalan menjauh menuju cahaya	108
Gambar 4. 18 Adegan Arthur Menari Dikamar Mandinya	113
Gambar 4. 19 Adegan Arthur Menari Menuruni Tangga	114
Gambar 4. 20 Adegan Arthur di Acara Murray Franklin	115
Gambar 4. 21 Adegan Akhir Arthur berjalan di lorong rumah sakit	116
Gambar 4. 22 Arthur ditempatkan ditepi frame atau dibatasi objek foreground..	117
Gambar 4. 23 Perubahan visual dari Arthur ditepi Frame menuju Center Frame	118
Gambar 4. 24 Joker menari, menuruni tangga, dan tampil di acara Murray Franklin	119

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Temuan Visual Structure Tahap Awal.....	61
Tabel 4. 2 Temuan Framing Tahap Awal	69
Tabel 4. 3 Temuan Visual Structure Tahap Transisi	79
Tabel 4. 4 Temuan Framing Tahap Transisi	88
Tabel 4. 5 Temuan Visual Structure Tahap Akhir	97
Tabel 4. 6 Temuan Framing Tahap Akhir.....	108



ABSTRAK

Film *Joker* (2019) merupakan objek penelitian ini, dengan fokus pada perubahan karakter Arthur Fleck dibangun melalui struktur visual film. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana visual structure melalui *framing* digunakan sebagai perangkat sinematik dalam merepresentasikan perubahan karakter Arthur Fleck. Penelitian ini berpijak pada teori *Visual Structure* Bruce Block dan teori framing Peter Ward untuk menganalisis hubungan antara elemen visual dan perkembangan psikologis tokoh utama.

Metode penelitian deskriptif-kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi mendalam terhadap adegan-adegan terpilih. Pemilihan adegan didasarkan pada *turning point* perkembangan karakter Arthur Fleck. Analisis dilakukan dengan menitikberatkan pada elemen ruang (space), tonal, warna, serta framing dan mencakup komposisi bingkai dan penggunaan angle sebagai pembentuk makna visual.

Hasil analisis menunjukkan adanya progresi visual konsisten, ditandai dengan perubahan posisi Arthur dalam bingkai dari komposisi asimetris, ruang sempit, dan dominasi *negative space* menuju komposisi simetris dan *centered*. Pergeseran struktur ruang, peningkatan intensitas warna, serta keseimbangan komposisi visual sejalan dengan transformasi identitas Arthur Fleck dari sosok terpinggirkan menjadi figur Joker dominan. Dengan demikian, visual structure dalam film *Joker* tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai bahasa sinematik untuk membangun perkembangan psikologis dan eksistensial karakter utama.

Kata Kunci: *framing, visual structure, sinematografi, perubahan karakter, film Joker (2019).*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan medium visual, tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai bentuk ekspresi artistik kompleks. Melalui elemen sinematografi, film mampu membangun makna, atmosfer, hingga merepresentasikan perubahan psikologis dan sosial dari karakter. Dalam konteks ini, aspek *visual structure* dan *framing* memainkan peran penting karena keduanya menjadi dasar pembentukan ruang visual dan naratif dalam sinema. *Visual structure* merupakan sistem pengorganisasian elemen visual dalam film untuk membangun makna secara bertahap. Elemen-elemen visual seperti ruang, garis, bentuk, warna, tone, dan pergerakan bekerja secara terpadu untuk menciptakan progresi visual selaras dengan perkembangan narasi dan karakter. Sebagaimana dijelaskan oleh Bruce Block *The Visual Story* struktur visual (*visual structure*) dibangun melalui pengendalian tujuh komponen dasar visual yakni ruang, garis, bentuk, tone, warna, gerak, dan ritme. “The seven basic visual components are *space, line, shape, tone, color, movement, and rhythm.*” (Block, 2021:1). Komponen-komponen ini berfungsi sebagai perangkat utama untuk menyampaikan suasana, emosi, serta gagasan melalui gambar bergerak, dan ketika diorganisasikan secara sadar, mereka membentuk struktur visual untuk mendukung perkembangan naratif dan pengalaman penonton secara keseluruhan. “*A visual component communicates*

moods, emotions, and ideas, and, most importantly, creates the visual structure.”
(Block, 2021:2).

Sementara itu, *framing*, menurut Peter Ward adalah proses penentuan batas visual dalam layar untuk menentukan posisi, makna, serta tekanan emosional dari suatu subjek di dalam ruang sinematik (Ward, 2002:17). *Framing* merujuk pada cara sinematografer atau pembuat gambar menentukan apa dimasukkan dan dikeluarkan dari batas bingkai gambar, serta bagaimana subjek ditempatkan di dalam frame untuk mengarahkan perhatian penonton dan membangun makna visual. Kedua elemen ini saling berhubungan dalam membentuk pengalaman sinematik tidak hanya dapat dilihat, tetapi juga dirasakan secara psikologis. Dalam praktiknya, sinematografi memiliki kemampuan untuk menghadirkan perjalanan karakter bukan semata-mata melalui dialog atau narasi, tetapi melalui bahasa visual secara progresif. Progresi mencakup bagaimana bentuk, ruang, dan warna mengalami transformasi sejalan dengan perubahan karakter. Dengan kata lain, perkembangan karakter dalam film dapat terbaca melalui perubahan komposisi dan struktur visual sejalan. Konsep ini menjadi dasar dari teori *visual structure* Bruce Block, di mana perubahan visual merupakan cerminan langsung dari perubahan cerita atau kondisi karakter. Ketika teori ini dipadukan dengan teori *framing* dari Ward, analisis menjadi lebih mendalam karena *framing* menentukan bagaimana setiap progresi visual diatur dalam ruang pandang penonton.

Film *Joker* (2019) menjadi objek relevan untuk dianalisis. Pemilihan film ini berangkat dari pengalaman menonton, sebagaimana *Joker* dengan visual yang begitu kompleks ditunjukkan dari awal hingga akhir film, dari segi visual yang

disusun terstruktur, apa yang memuat di dalam frame seperti camera angle, movement, light and color, shot size, warna kostum, garis garis yang terbentuk, ruang sempit atau terbuka, dll, semua berubah seiring jalannya cerita atau struktur naratif. Dengan begitu film ini menunjukkan adanya konsistensi visual ini kuat dalam merepresentasikan perjalanan karakter Arthur Fleck. Sejak awal film, penonton dihadapkan pada komposisi gambar terasa menekan, jarak visual tidak seimbang, serta penempatan karakter cenderung terpinggirkan dalam bingkai. Seiring perkembangan cerita, terdapat perubahan dirasakan secara visual, meskipun tidak selalu dinyatakan secara eksplisit melalui dialog. Perubahan tersebut membentuk kesan bahwa transformasi karakter Arthur tidak hanya dibangun melalui alur naratif, tetapi juga melalui bahasa visual agar terstruktur. Berdasarkan pengalaman tersebut, penelitian ini berangkat dari hipotesis bahwa framing dan visual structure dalam *Joker* bekerja secara progresif untuk merepresentasikan perubahan karakter Arthur Fleck. Framing dipandang sebagai elemen awal langsung membentuk relasi visual antara karakter dan ruangnya, sementara visual structure memperkuat relasi tersebut melalui pengaturan ruang, tone, warna, dan keseimbangan komposisi berkembang seiring perjalanan cerita. Dengan kata lain, perubahan karakter tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan divisualisasikan melalui pergeseran pola visual konsisten dari awal hingga akhir film. Framing dan *visual structure* sebagai bahasa sinematik ini saling berkaitan dalam membangun makna perubahan karakter. Jika pada tahap awal Arthur direpresentasikan sebagai sosok terasing melalui framing tidak stabil dan ruang visual menekan, maka pada tahap-tahap berikutnya terjadi pergeseran visual mengindikasikan perubahan

posisi, kendali, dan identitas karakter. Oleh karena itu, film *Joker* menjadi objek relevan untuk dikaji karena menawarkan contoh jelas tentang bagaimana struktur visual dapat berfungsi tidak hanya sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai perangkat naratif merepresentasikan transformasi psikologis tokoh utama.

Film Disutradarai oleh Todd Phillips ini bukan hanya sukses secara komersial, tetapi juga mendapat pengakuan global melalui berbagai penghargaan bergengsi seperti *Golden Lion di Venice Film Festival 2019* dan *Academy Awards (Oscar 2020)* dengan kemenangan *Best Cinematography* dan *Best Actor* untuk Joaquin Phoenix sebagai Joker. Pencapaian ini menegaskan bahwa *Joker* bukan sekadar film adaptasi komik, melainkan karya sinematik sarat nilai estetika dan kompleksitas visual. Secara sinematografi, film ini ditangani oleh Lawrence Sher, berhasil membangun kekuatan visual dengan perpaduan antara palet warna desaturasi, pencahayaan naturalis, dan *framing* intens secara emosional. *Joker* menghadirkan perjalanan karakter Arthur Fleck divisualkan melalui perubahan komposisi gambar dari sosok terpinggirkan dalam ruang sempit, menuju figur mulai mendominasi ruang dan pusat *frame*. Misalnya, pada adegan awal saat Arthur berdiri di depan cermin sambil memaksa dirinya tersenyum, *framing* menempatkannya di sisi *frame* dengan ruang kosong luas di sekelilingnya (*negative space*), memperlihatkan isolasi dan kekosongan psikologis. Namun pada adegan klimaks saat Arthur menari di atas tangga, ia ditempatkan secara simetris dan dominan di tengah *frame* dengan pencahayaan terbuka, menandai transisi penuh menjadi sosok Joker dengan karakter bebas dan berkuasa.

Dari sisi akademis, *Joker* telah banyak mendapat perhatian dari kritikus film sebagaimana menyoroti tema psikologi karakter, kelas sosial, dan kegilaan modern, tetapi kajian sinematografi terutama *framing* sebagai representasi perubahan karakter masih sangat jarang dibahas secara ilmiah. Beberapa analisis populer menyinggung aspek visual seperti *tone* warna dan pencahayaan, namun belum banyak penelitian secara sistematis membaca perubahan karakter Arthur Fleck melalui bahasa visual diatur secara progresif. Celah inilah menjadi dasar penting penelitian ini: untuk melihat bagaimana struktur visual dan komposisi bingkai berfungsi sebagai representasi dari perubahan identitas dan eksistensi karakter utama.

Dengan demikian, penelitian ini berupaya menghadirkan pembacaan sinematografi lebih dalam terhadap *Joker (2019)* dengan fokus pada *framing* dalam kerangka *visual structure* sebagai representasi perubahan karakter Arthur Fleck. Pendekatan ini tidak hanya menempatkan sinematografi sebagai aspek teknis, tetapi juga sebagai bahasa ekspresif menggambarkan transisi psikologis dan eksistensial karakter secara visual. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wacana kajian film, khususnya dalam memahami bagaimana elemen visual mampu berfungsi sebagai narasi visual untuk menandai perjalanan karakter di dalam film.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana *visual structure* film *Joker* (2019) digunakan untuk merepresentasikan perubahan karakter Arthur Fleck?
2. Elemen-elemen *framing* apa saja dominan dalam mengonstruksi transisi Arthur Fleck dari sosok terasing menuju identitas baru sebagai Joker?

C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Dalam *visual structure* film *Joker* (2019) dapat merepresentasikan perubahan karakter Arthur Fleck.
2. Menganalisis elemen-elemen *framing* digunakan untuk memperlihatkan transformasi karakter, mulai dari fase keterasingan hingga lahirnya identitas baru sebagai Joker.

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

3. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian film, khususnya dalam ranah sinematografi. Dengan memanfaatkan teori *visual structure* Bruce Block dan *framing* menurut Peter Ward, penelitian ini dapat memperkuat pemahaman tentang bagaimana elemen-elemen visual dalam film digunakan bukan hanya sebagai pendukung narasi, melainkan sebagai bahasa utama dalam merepresentasikan transformasi karakter.

4. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi mahasiswa, peneliti, dan praktisi film dalam memahami pentingnya *framing* sebagai perangkat kreatif dalam penceritaan visual. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memperkaya wawasan sineas muda tentang bagaimana komposisi visual dapat dimanfaatkan untuk membangun makna naratif, khususnya dalam menggambarkan perkembangan karakter melalui sinematografi.

