

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian ini dilakukan untuk memahami bagaimana *framing* dalam *visual structure* film *Joker* (2019) digunakan sebagai perangkat representasional untuk menampilkan perubahan karakter Arthur Fleck. Berdasarkan keseluruhan proses penelitian, mulai dari pengumpulan data visual, klasifikasi tahap perkembangan karakter, hingga pembacaan teoretis melalui konsep *framing* (Ward, 2002 dan *visual structure* serta *visual progression* dari Block, 2021), dapat ditarik simpulan bahwa perkembangan karakter Arthur dibangun bukan hanya melalui alur naratif, tetapi secara signifikan diwujudkan melalui progresi visual yang sangat terstruktur.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Joker* merupakan film secara konsisten memanfaatkan *framing* sebagai bahasa visual utama dalam membentuk identitas dan perubahan psikologis tokohnya. Pada tahap awal, *framing* dan *visual structure* ditempatkan untuk menegaskan posisi Arthur sebagai individu terpinggirkan. Dominasi *asymmetrical framing*, *negative space*, dan *frame within frame* dalam ruang-ruang sempit seperti lorong, ruang psikiater, bus, dan bilik telepon memperlihatkan bagaimana karakter secara visual terkurung dan tidak memiliki otoritas atas ruang maupun dirinya sendiri. Teknik-teknik tersebut konsisten menunjukkan bahwa Arthur berada dalam kondisi marginal, tersisih dari kehidupan sosial Gotham, dan tertekan secara psikologis. Temuan ini memperlihatkan bahwa film membangun fondasi perubahan karakter melalui *visual structure* mencerminkan keterasingan.

Pada tahap transisi, penelitian menemukan bahwa *framing* berubah menjadi lebih dinamis dan tidak stabil, sejalan dengan ketidakpastian identitas Arthur. Momen penembakan di kereta, menempatkan Arthur untuk pertama kalinya di pusat *frame*, menjadi *turning point visual* signifikan.

Namun, stabilitas tersebut tidak bertahan lama karena serangkaian kejadian berikutnya penolakan Thomas Wayne, penemuan catatan ibunya, serta pergulatan identitas ia alami membawa kembali Arthur ke posisi tepi *frame*, ruang sempit, dan *framing* menekan. Tahap transisi ini memperlihatkan bahwa perubahan psikologis Arthur belum sepenuhnya terbentuk. Visual film menunjukkan karakter bergerak maju-mundur antara dominasi dan keterpurukan, sebuah proses digambarkan Block (2021) sebagai progresi visual tidak linear, tetapi penuh ketegangan dramatis. Dengan demikian, tahap transisi dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai fase perkembangan identitas belum stabil.

Tahap akhir penelitian menunjukkan perubahan visual paling signifikan dan konsisten. *Framing* menjadi simetris dan menempatkan Arthur secara dominan dalam pusat *frame*. Ruang-ruang sebelumnya menekan kini menjadi ruang ia kuasai. Adegan tarian di kamar mandi, tarian di tangga, kemunculan di acara Murray Franklin, serta adegan Arthur di atas mobil menunjukkan bahwa karakter telah mencapai fase dominasi penuh terhadap ruang visual dan ruang naratif. Pencahayaan terang, warna lebih tegas, serta komposisi stabil memperlihatkan bahwa identitas Joker telah terbentuk sepenuhnya. Visual tidak lagi menunjukkan ketidakpastian atau keterpurukan, tetapi kontrol, dominasi, dan stabilitas identitas.

Dengan demikian, tahap akhir mengonfirmasi bahwa *framing* telah berpindah dari konstruksi keterasingan menuju konstruksi kekuasaan visual.

Dari keseluruhan tahapan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian tercapai secara signifikan. *Framing* terbukti menjadi perangkat visual efisien dan konsisten dalam merepresentasikan perubahan karakter Arthur Fleck. Pergerakan dari tepi menuju pusat *frame*, dari ruang sempit menuju ruang terbuka, dan dari warna dingin menuju pencahayaan tegas merupakan konstruksi progresi visual menandai transformasi psikologis karakter dari sosok pasif dan tersingkir menjadi sosok dominan dan menentukan.

Dalam proses penelitian, menemukan beberapa temuan baru, salah satunya adalah bahwa perubahan karakter dalam *Joker* lebih kuat dimunculkan melalui visual dibandingkan dialog. Selain itu, penelitian menemukan bahwa *frame within frame* baik melalui pintu, jendela, maupun cermin merupakan pola visual sangat dominan dalam menggambarkan kondisi psikologis Arthur atau perubahan karakter Arthur. Temuan lain adalah bahwa film menggunakan progresi visual secara bertahap dan konsisten, sehingga perubahan karakter dapat dibaca dengan jelas lintas tahap.

Proses penelitian ini didukung oleh detail visual film sangat kaya, kualitas sinematografi yang tinggi, serta literatur sinematografi relevan dan memadai. Namun, penelitian juga menghadapi beberapa hambatan, terutama dalam menentukan *shot* mana representatif sebagai *turning point* visual, karena hampir seluruh film memiliki komposisi sarat makna. Selain itu, kompleksitas teori

sinematografi tidak selalu menggunakan istilah seragam memerlukan ketelitian ekstra agar interpretasi teori tetap tepat dan dapat dipertanggungjawabkan. Meski demikian, penelitian ini berhasil mencapai seluruh tujuan ditetapkan sejak awal.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa perubahan karakter Arthur Fleck secara visual dibangun melalui progresi *framing* bergerak dari keterpinggiran menuju dominasi, sehingga *framing* dalam film *Joker* bukan sekadar aspek estetis, tetapi perangkat naratif merepresentasikan transformasi psikologis tokoh secara kuat dan sistematis.

B. Saran

Berdasarkan proses penelitian, temuan, serta keterbatasan dihadapi selama penyusunan skripsi ini, terdapat beberapa saran dapat dijadikan rekomendasi baik untuk pengembangan penelitian selanjutnya maupun bagi praktisi berkaitan dengan sinematografi dan kajian visual. Saran ini diberikan sebagai kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan serta penguatan pendekatan analisis visual dalam studi film.

Pertama, penelitian ini membuka peluang bagi pengembangan studi lanjutan menelaah *visual structure* dan *framing* dengan objek film berbeda atau dengan fokus pendekatan lebih spesifik. Penelitian selanjutnya dapat memperluas kajian ke film-film dengan karakter psikologis kompleks atau film menggunakan teknik visual ekstrem, sehingga dapat memperkaya literatur mengenai hubungan antara *framing* dan representasi perubahan karakter. Penelitian juga dapat memperluas metodologi dengan pendekatan komparatif, misalnya membandingkan

progresi visual film *Joker* dengan film lain menampilkan transformasi karakter serupa, sehingga pola-pola sinematik dapat dipetakan secara lebih luas.

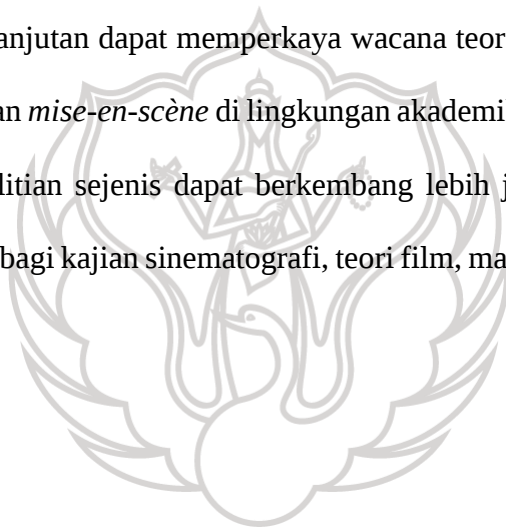
Kedua, penelitian lanjutan dapat mempertimbangkan penggunaan metode analisis lebih interdisipliner, seperti menggabungkan kajian sinematografi dengan psikologi visual, studi warna, atau teori performativitas, sehingga pembacaan terhadap perubahan karakter tidak hanya berfokus pada komposisi visual tetapi juga relasi antara tubuh aktor, ruang, dan persepsi penonton. Hal ini dapat memberikan pemahaman lebih dalam mengenai bagaimana *visual structure* bekerja tidak hanya sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai perangkat kognitif dan afektif dalam membentuk respon emosional penonton.

Ketiga, terkait keterbatasan penelitian ini berfokus pada *shot-shot turning point*, penelitian berikutnya dapat menggunakan pendekatan kuantitatif dalam bentuk *shot-by-shot analysis* untuk memetakan keseluruhan pola *framing* dalam satu film secara lebih menyeluruh. Pendekatan ini memungkinkan ditemukannya pola matematis atau pola ritmis dalam *visual structure* tidak terlihat melalui metode deskriptif kualitatif. Dengan demikian, penelitian lanjutan dapat memperkuat validitas temuan melalui data lebih luas dan terukur.

Keempat, dalam ranah praktis, penelitian ini memberikan rekomendasi bagi para pembuat film, sinematografer, dan pekerja kreatif agar lebih menyadari bahwa *framing* bukan hanya pilihan komposisi, tetapi perangkat naratif sangat kuat dalam membangun representasi karakter. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan *framing* dapat menjadi sarana dramatis efektif untuk memvisualisasikan

perubahan psikologis tokoh. Oleh karena itu, praktisi disarankan untuk mempertimbangkan progresi visual secara konseptual sejak tahap pra-produksi, sehingga perkembangan karakter tidak hanya dibangun melalui naskah, tetapi juga melalui strategi visual konsisten.

Terakhir, untuk dunia akademis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan awal bagi mahasiswa atau peneliti ingin mengeksplorasi hubungan antara elemen visual dan representasi karakter dalam film. Pendekatan menggabungkan teori *framing* dan *visual structure* masih jarang digunakan secara bersamaan, sehingga penelitian lanjutan dapat memperkaya wacana teoretis dalam kajian film dan memperluas kajian *mise-en-scène* di lingkungan akademik. Melalui saran-saran ini, diharapkan penelitian sejenis dapat berkembang lebih jauh dan memberikan kontribusi lebih luas bagi kajian sinematografi, teori film, maupun praktik produksi film ke depan.



KEPUSTAKAAN

- Arsyad, M. Habibudin, and Choiru Pradhono. 2025. "Komposisi Frame with in Frame Untuk Memperkuat Keterasingan Tokoh Utama Dalam Film Bayang." 3(1):126–27.
- Binder, Studio. 2016. "How to Use Color in Film How to Use Color in Film."
- Binder, Studio. 2022. "The Elements of Composition A Complete Guide."
- Block, Bruce. 2021. *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media (3rd Ed.)*. Third Edit. New York: Routledge.
- Bordwell, David, and Kristin Thompson. 2012. *Film Art: An Introduction Tenth Edition*. New York: McGraw-Hill Education.
- Bordwell, David, Kristin Thompson, and Jeff Smith. 2019. *Film Art An Introduction | Twelfth Edition*. twelfth ed. New York: McGraw-Hill Education.
- Bowen, Christopher J. 2018. *Grammar of the Edit*. Fourth Edi. New York and London: Routledge Taylor & Francis Group.
- Brown, Blain. 2008. *Motion Picture and Video Lighting Second Edition*. Second. Elsevier.
- Brown, Blain. 2022. *Cinematography; Theory and Practice for Cinematographers and Directors Fourth Edition*. fourth edi. New York: Routledge.
- Brown, Brown. 2016. *Cinematography: Theory and Practice for*

- Cinematographers & Directors Third Edition*. third edit. New York: Routledge.
- Chatman, Seymour Benjamin. 1978. *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell Paperbacks. Cornell University Press.
- Coëgnarts, Maarten, and Universiteit Antwerpen. 2022. "The Meaning Potential of Motion Vectors in Cinema." 22(38):19–35. doi:10.54103/2036-461X/16785.
- Coëgnarts, Maarten, and Peter Kravanja. 2012. "Embodied Visual Meaning : Image Schemas in Film." 6(2):84–101. doi:10.3167/proj.2012.060206.
- Constantinescu, Florin. 2022. "Symmetry and Symmetrical Organization of Forms in the Composition of the Cinematographic Picture." 8:134–38.
- Cutting, James E. 2015. "The Framing of Characters in Popular Movies." 3:191–212. doi:10.1163/22134913-00002031.
- Eder, Jens. 2025. *Characters In Film And Other Media Theory, Analysis, Interpretation*. Cambridge: Open Book Publishers.
- fagbure, tolu. 2025. "AUTEURSHIP IN NOLLYWOOD: CRAFTING DIRECTORIAL STYLE WITH MOOD, MESSAGE, AND AESTHETIC." 18(1):154–60.
- Hilton, Penny. 2020. *Design In Motion Applying Design Principles to Filmmaking*. New York: Bloomsbury Academic.
- Kleemans, Mariska, Allison Eden, and Serena Daalmans. 2017. "Explaining the

Role of Character Development in the Evaluation of Morally Ambiguous Characters in Entertainment Media.” (2017):16–28.

Korobko, Roman. .. 2019. “Korobko, R. V. (2019). Framing as a Method of Creating a Film’s Metaphorical Context.”

Limano, Ferric. 2018. “THE PRINCIPLE OF ASYMMETRY AESTHETIC.” (9):75–87.

Mascelli, Joseph V. 1998. “The FIVE C’s Of Cinematography Motion Picture FILMING TECHNIQUES.”

Mercado, Gustavo. 2022. *The Filmmaker ’ S Eye Learning (and Breaking the Rules of Cinematik Compositionn*. New York: Routledge.

Monaco, James. 2009. “James Monaco - How to Read a Film_ Movies, Media, and Beyond (2009, Oxford University Press, USA) - Libgen.”

Perruchet, Pierre. 2019. “What Mechanisms Underlie Implicit Statistical Learning ? Transitional Probabilities Versus Chunks in Language Learning.” 11:520–35. doi:10.1111/tops.12403.

Prabowo, Mei, and Muhammad Istiqlal. 2022. *Pengantar Sinematografi*. Semarang: THE MAHFUD RIDWAN INSTITUTE.

Prasetyo, Martinus Eko, Gilbert Immanuel Sitompul, Jonathan Surawi, Program Studi, Desain Komunikasi, Fakultas Teknologi Desain, and Universitas Bunda Mulia. 2023. “ANALISIS VISUAL KOMPOSISI DAN EDITING PEWARNAAN.” 6(1):1–12.

- Rahima, M. 2025. "Komposisi Visual Dalam Mendukung Sinematografi Pada Film 13 Bom Di Jakarta Karya Angga Dwimas Sasongko Pendahuluan." 1–12.
- Riis, Johannes, and Aaron Taylor. 2019. *Screening Characters: Theories of Character in Film, Television, and Interactive Media*. New York: Routledge.
- Smith, Murray. 1995. *Engaging Characters Fiction, Emotion, Andnd the Cinema*. New York: Oxford Unniversity.
- Ward, Peter. 2002. "Picture Composition for Film and Television. Second Edition. Oxford: Focal Press."
- Xu, Yutong. 2024. *On The Feasibility of the Application of Using the Aesthetics of Negative Space in Film and Television Dramas*. Atlantis Press SARL.
- American Society of Cinematographers. (2019, October 10). *Joker cinematographer Lawrence Sher, ASC – the look and philosophy behind Joker*[Video]. YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=q8F6jN5zY1A>
- Wikipedia. (2024). *Joker (2019 film)*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Joker_\(2019_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Joker_(2019_film))