

**ANALISIS KONFLIK, DRAMATURGI, DISSOCIATIVE IDENTITY
DISORDER DALAM SIMBOLISASI PERAN
DALAM FILM THE DARK KNIGHT**

Refi Yuliana*)

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Jayabaya, Jakarta

*) korespondensi: refiyuliana@yahoo.com

(Naskah Diterima 17 Desember 2019 * Revisi 28 Desember 2020 * Ditayangkan 10 Januari 2020)

ABSTRACT

Building a story in a movie can not be separated from the tension of stories built through conflict. Conflict has various elements and levels that serve as a surprise at the end of each scene or sequence. The text of the film is a series of conflicts that are given a red thread of the story, and brought through the role of characters in it. Characterization in a movie can not be separated from the symbol attached to the identity of each character. One of them superhero genre movies like "The Dark Knight. Each character is a textual symbol that comes through characters, costumes and analogies. Film becomes a tool to re-display individual identity by interpreting reality and imagination.

ABSTRAK

Membangun sebuah cerita dalam film tidak dapat lepas dari ketegangan cerita yang dibangun melalui konflik. Konflik memiliki berbagai elemen dan tingkatan yang berfungsi sebagai kejutan disetiap akhir scene atau sequence. Teks film merupakan rangkaian konflik yang diberi benang merah cerita, dan dibawakan melalui peran tokoh di dalamnya. Penokohan dalam sebuah film tidak bisa lepas dari symbol yang melekat pada identitas masing-masing karakter. Salah satunya film bergenre superhero seperti "The Dark Knight. Masing-masing tokoh merupakan symbol tekstual yang muncul melalui karakter, kostum dan analogi. Film menjadi alat untuk menampilkan kembali identitas individu dengan mengintertekstualkan realitas dan imajinasi.

Keyword: *Conflict, Drama, DID, Film, Symbol*

PENDAHULUAN

The Dark Knight merupakan sekuel terbaru film superhero Batman yang lahir pada tahun 1939. Tokoh ini lahir dari seorang pria kelahiran New York, Bob Kane. Bersama rekannya Bill Finger sebagai pembuat cerita, maka tokoh satria kelalawar yang hingga kini dikenal dengan Batman muncul pertama kali dalam bentuk komik bergamabar pada *DC Comic* edisi 27 pada bulan Mei 1939. Tokoh ini mendapat inspirasi dari gambar Leonardo da Vinci tentang konsep pesawat *Ornithopter* yang dilengkapi dengan sayap kelalawar. Sejak Batman muncul sebagai hero baru dalam *DC Comics*, tokoh ini langsung mendapat sambutan luar biasa dari pembacanya.

Batman untuk konsumsi TV yang mulai ditayangkan tahun 1965 dan mendapat sukses di seluruh dunia. Batman diperankan oleh Adam West dan Robin oleh Burt Ward.

Dalam perjalanannya sekitar hampir 7 dekade, telah mengalami perkembangan, pergantian dan interpretasi ulang dalam bentuk komik, serial film, program TV, dan film feature yang sangat populer pada pertengahan 60-an, serta dalam novel-novel.

Sampai akhirnya tokoh ini menarik simpati Warner Brothers untuk menarik sang kelalawar ke layar lebar. Maka pada tahun 1989 untuk pertamakalinya Batman muncul di layar lebar dengan judul sederhana, "*BATMAN*".

Film ini disutradarai Tim Burton. Film tersebut sukses berat di seluruh dunia yang menyebabkan Burton kembali menyutradarai film Batman yang kedua (1992) yang kali ini berjudul "*BATMAN RETURNS*".

Sekuel ke tiga dengan judul "*BATMAN FOREVER*" diproduksi pada tahun 1995. Tokoh Batman diperankan oleh Val Kilmer, *Two Face* oleh Tommy Lee Jones dan Jim Carey sebagai The Riddler.

Sukses film terdahulu membuat sekuel selanjutnya muncul pada tahun 1997 dengan judul "*BATMAN AND ROBIN*" yang diperankan oleh George Clooney sebagai Batman, Chris O'Donnell sebagai Robin, Alicia Silverstone jadi Batgirl, Arnold Schwarzenegger jadi Mr. Freeze dan Uma Thurman sebagai Poison Ivy.

Bob Kane meninggal dunia pada tahun 1998 di Selatan California, dan ia tetap menjaga kontrol kualitas terhadap komiknya. Ia tetap memegang hak cipta Batman.

Sepuluh tahun kemudian release pertama sekuel Batman ke-enam yang berjudul "*THE DARK NIGHT*" setelah "*BATMAN BEGIN*" dan disutradarai Christopher Nolan akhirnya diluncurkan pada 18 Juli 2008 dengan perubahan-perubahan dan konflik yang lebih kompleks.

Film ini merupakan puncak kesuksesan dari 4 sekuel terdahulu yang bertahan lama dalam puncak film dunia.

Vladimir Propp mengungkapkan Karakter adalah produk dari plot dimana sifat karakter hanya sebagai *fungsi*. Fungsi berarti karakter sebagai elemen pendukung plot. Sedangkan Tzvetan Todorov menjelaskan bahwa Fiksi memiliki 2 jenis naratif yaitu *character oriented* dan *plot oriented*.

Dalam film ini, pembentukan karakter pun berjalan dengan wajar. Artinya tak ada tokoh jahat yang tampil tanpa latar belakang psikologis yang 'membenarkan' tindakannya.

Walaupun mengambil tema *superhero*, namun film ini jauh dari berkesan fantastis dan film ini masih berpijak pada logika dan hukum-hukum alam. Karakter Batman tak pernah digambarkan sebagai tokoh yang memiliki kekuatan super seperti halnya *superhero* lain.

Batman merupakan orang biasa yang didukung oleh peralatan canggih dan teknologi mutakhir dalam menjalankan aksinya sebagai "Pahlawan" di Gotham city.

Tokoh ini masih bisa terluka dan yang lebih penting Batman masih punya emosi naluri sebagai manusia biasa. Berikut beberapa karakter dalam film “*The Dark Knight*” :

1. **Christian Bale** sebagai **Bruce Wayne / Batman**: Ia adalah Seorang billionaire yang melindungi Gotham City dari dunia kejahatan di malam hari. Kepribadian Batman dibentuk kuat dan mapan.
2. **Heath Ledger** sebagai **The Joker** : Joker digambarkan sebagai badut sakit jiwa, pembunuh, pelawak yang memiliki kecenderungan penyakit *skizofrenia* dan tanpa memiliki empati.
3. **Aaron Eckhart** sebagai **Harvey Dent / Two-Face**: Pengacara daerah Gotham yang disebut sebagai Gotham's "Ksatria Putih"; perjuangan melawan Joker mengubah Dent ke dalam sifat sifat kejam, dan menjadi "Two-Face". Bagi Batman Dent adalah wujud Batman di Siang hari.
4. **Gary Oldman** sebagai **Yakobus Gordon**: Letnan dari Gotham City Police Department dan salah satu dari sedikit polisi yang baik. Ia membentuk persekutuan tidak resmi dengan Batman dan Dent. Ketika Joker membunuh Komisaris Polisi Loeb, Walikota Garcia memberi Gordon posisi. Oldman menggambarkan karakter nya seperti "yang tidak berubah, berbudi luhur, kuat, gagah berani.
5. **Maggie Gyllenhaal** sebagai **Rahel Dawes**: Asisten Gotham DA. Dan teman masa kecil Bruce Wayne. Dia adalah salah satu dari sedikit orang yang mengenal identitas Batman.

Tokoh utama film ini adalah Bruce Wayne, milyarder muda asal kota Gotham yang mempunyai kepribadian ganda di kala malam, yaitu sebagai pahlawan berdarah dingin, yang dikenal sebagai Batman.

Namun para gang boss di Gotham diceritakan risau dengan munculnya seorang “pahlawan” baru di kota Gotham selain Batman, yaitu D.A. (*district attorney* / jaksa wilayah) Harvey Dent, yang benar-benar serius dalam mengatasi masalah kriminal di kota Gotham.

Perampokan yang dilakukan Joker pada bank milik mereka, ternyata mempunyai buntut. Uang “haram” mereka terendus oleh polisi serta Dent. Lau, seorang mafia, menawarkan sebuah solusi untuk membawa uang mereka jauh dari jangkauan hukum Gotham.

Joker, sang perampok, tiba-tiba muncul dan menawarkan cara yang lebih tepat, yaitu dengan membunuh Batman. Meski awalnya dia ditertawakan, para gangster itu akhirnya menyetujuinya seiring diculiknya Lau oleh Batman dari tempat persembunyiannya di Hong Kong.

Di luar dugaan para gangster, Joker ternyata sama sekali tidak tertarik dengan uang. Uang para gangster yang berhasil diselamatkannya justru ia membakar semuanya. Ia lebih dari itu. Ia terobsesi untuk menciptakan kekacauan. *Chaos*.

Berulang kali ia berusaha mempermainkan perasaan para warga Gotham, antara lain dengan mangancam akan terus membunuh sampai Batman membuka topengnya, atau dengan mengadu domba penumpang dua buah kapal agar salah satu dari mereka meledakkan kapal yang lain sebelum penumpang kapal yang lainnya itu meledakkan kapal mereka.

Batman sampai merasa frustrasi menghadapi Joker yang begitu licin. Sempat ia tertangkap, tapi ternyata ia sendiri yang merencanakan untuk ditangkap, agar rencananya yang lebih besar dapat terlaksana. Ia bahkan sempat ingin membuka topengnya untuk menghentikan kegilaan Joker, tapi Harvey Dent, sang jaksa wilayah,

sudah terlebih dahulu mengaku bahwa dirinya adalah Batman untuk memancing keluar Joker.

Di sisi lain, Dent, sang pahlawan-putih-tanpa-topeng, berhasil diubah menjadi monster oleh Joker.

Ia benar-benar merasa depresi lantaran kekasihnya, yang juga mantan kekasih Bruce Wayne, Rachel Dawes, dibunuh oleh Joker. Joker berhasil meyakinkan dirinya bahwa kematian Rachel disebabkan oleh pejabat serta polisi korup yang bersekongkol dengan para gangster. Terbakar dengan rasa dendam, Dent pun berubah menjadi monster Two Face yang memburu orang-orang yang dianggapnya bersalah atas kematian Rachel.

"*You cannot not to be in conflict*". Secara teori, konflik memiliki pengertian fisik dan non-fisik. Menurut Kamus Merriam Webster dan Advance, konflik dapat diartikan sebagai Perlawanan mental sebagai akibat dari: kebutuhan, dorongan, keinginan atau tuntutan yang berlawanan.

Tindakan perlawanan karena ketidakcocokan/ketidakterkaitan, berkelahi, berperang, atau baku hantam. Konflik sendiri memiliki tingkatan.

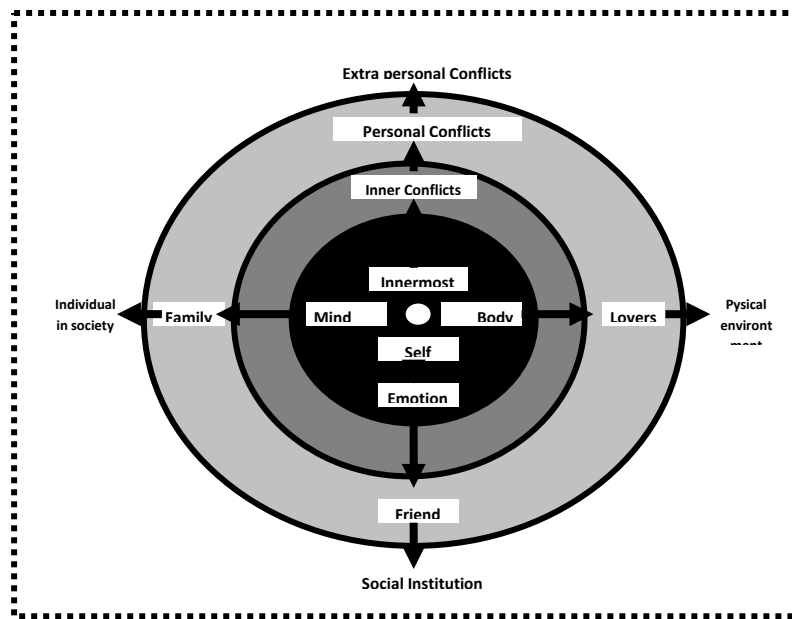
Dalam *Encyclopedia of Professional Management* (Editor Lester Robert Bittle, mcgraw-Hill, Inc, 1998), dijelaskan bahwa tingkatan konflik itu antara lain dijelaskan seperti berikut:

1. *The invisible conflict*. Konflik yang terjadi pada tingkatan ini adalah konflik yang masih ada di batin kita (tidak kelihatan). Ada beberapa ketidakcocokan antara kita dengan orang lain, tetapi ketidakcocokan itu tidak nampak atau tidak muncul ke dalam ucapan mulut, sikap, dan tindakan.
2. *The perceived / experienced conflict*. Konflik yang terjadi pada tingkatan ini adalah konflik yang sudah kita ketahui, kita alami atau sudah nampak. Kita dengan orang lain sudah sama-sama mengalami perbedaan yang kita munculkan dalam bentuk perlawanan. Perbedaan itu bisa jadi berbeda dalam pendapat, harapan, kebutuhan, motif, tuntutan atau tindakan. Perlawanan itu bisa jadi dalam bentuk perlawanan mulut atau sikap.
3. *The fighting*. Pada tingkatan ini, konflik sudah berubah menjadi perlawanan fisik, baku hantam, perkelahian, atau hal-hal yang semisal dengan itu. Menurut kamus, fighting adalah melawan orang lain dengan pukulan atau senjata (*blow or weapon*).

Pada tingkatan apapun konflik yang terjadi, pada dasarnya konflik melibatkan unsur-unsur dasar yang khas. Kemunculannya dipicu oleh suatu kejadian penting.

Sejalan dengan hal tersebut di atas, Karen Jehn mengurai anatomi konflik dengan menanyakan :

1. Apa yang memicu konflik
2. Siapa saja yang terlibat dalam konflik
3. Apa isu yang disengketakan
4. Bagaimana strategi yang dipakai masing-masing pihak pihak yang berkonflik untuk mencapai kemenangan
5. Konflik meluas/mereda
6. Apa konsekuensi dari konflik yang terjadi



METODE PENELITIAN

Proses penciptaan tokoh dan karakter dalam tema superhero, memiliki korelasi dengan teori psikoanalisis dan teori kepribadian, serta konsep dramaturgi yang dikemukakan oleh Erving Goffman. Hal terkait dengan keseragaman superhero ala Amerika yang menolak untuk dikenali jati dirinya oleh publik.

Sigmund Freud berkeyakinan bahwa jiwa manusia juga mempunyai struktur, meski tentu tidak terdiri dari bagian-bagian dalam ruang. Struktur jiwa tersebut meliputi tiga instansi atau sistem yang berbeda.

Masing-masing sistem tersebut memiliki peran dan fungsi sendiri-sendiri. Keharmonisan dan keselarasan kerja sama di antara ketiganya sangat menentukan kesehatan jiwa seseorang. Ketiga sistem ini meliputi : *Id*, *Ego*, dan *Superego*. Masing-masing sistem atau instansi memiliki peran dan fungsi sendiri-sendiri.

Id.. Kehidupan psikis seseorang sebagian besar juga tidak tampak (bagi diri mereka sendiri), dalam arti tidak disadari oleh yang bersangkutan.

Meski demikian, hal ini tetap perlu mendapat perhatian atau diperhitungkan, karena mempunyai pengaruh terhadap keutuhan pribadi (*integrated personality*) seseorang.

Dalam pandangan Freud, apa yang dilakukan manusia -khususnya yang diinginkan, dicita-citakan, dikehendaki- untuk sebagian besar tidak disadari oleh yang bersangkutan. Hal ini dinamakan “ketaksadaran dinamis”, ketaksadaran yang mengerjakan sesuatu. Dalam *Id* berlaku : bukan aku (= subjek) pelakunya, melainkan ada yang melakukan dalam diri aku.

Ego. *Ego* berfungsi menjembatani tuntutan *id* dengan realitas di dunia luar. *Ego* merupakan mediator antara hasrat-hasrat hewani dengan tuntutan rasional dan realistik.

Ego-lah yang menyebabkan manusia mampu menundukkan hasrat hewani manusia dan hidup sebagai wujud yang rasional (pada pribadi yang normal). Tugas pokok *Ego* adalah menjaga integritas pribadi dan menjamin penyesuaian dengan alam

realitas. Selain itu, juga berperan memecahkan konflik-konflik dengan realitas dan konflik-konflik dengan keinginan-keinginan yang tidak cocok satu sama lain.

Superego. Fungsinya adalah mengontrol ego. Ia selalu bersikap kritis terhadap aktivitas ego, bahkan tak jarang menghantam dan menyerang ego.

Superego ini termasuk ego, dan seperti ego ia mempunyai susunan psikologis lebih kompleks, tetapi ia juga memiliki perkaitan sangat erat dengan id. Superego dapat menempatkan diri di hadapan Ego serta memperlakukannya sebagai objek dan caranya kerap kali sangat keras.

Dramaturgi adalah sandiwara kehidupan yang disajikan oleh manusia. Goffman menyebutnya sebagai bagian depan (*front*) dan bagian belakang (*back*). *Front* mencakup, setting, *personal front* (penampilan diri), *expressive equipment* (peralatan untuk mengekspresikan diri).

Sedangkan bagian belakang adalah *the self*, yaitu semua kegiatan yang tersembunyi untuk melengkapi keberhasilan acting atau penampilan diri yang ada pada Front.

Fokus pendekatan dramaturgis adalah bukan apa yang orang lakukan, bukan apa yang ingin mereka lakukan, atau mengapa mereka melakukan, melainkan bagaimana mereka melakukannya.

Dramaturgi menekankan dimensi ekspresif/impresif aktivitas manusia, yakni bahwa makna kegiatan manusia terdapat dalam cara mereka mengekspresikan diri dalam interaksi dengan orang lain yang juga ekspresif. Oleh karena perilaku manusia bersifat ekspresif inilah maka perilaku manusia bersifat dramatik.

Goffman mengasumsikan bahwa ketika orang-orang berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang akan diterima orang lain. Ia menyebut upaya itu sebagai “pengelolaan pesan” (*impression management*), yaitu teknik-teknik yang digunakan aktor untuk memupuk kesan-kesan tertentu dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Teori dramaturgi menjelaskan bahwa identitas manusia adalah tidak stabil dan merupakan setiap identitas tersebut merupakan bagian kejiwaan psikologi yang mandiri. Identitas manusia bisa saja berubah-ubah tergantung dari interaksi dengan orang lain. Dalam mencapai tujuannya tersebut, menurut konsep dramaturgis, manusia akan mengembangkan perilaku-perilaku yang mendukung perannya tersebut.

Teori ini digunakan sebagai interpretasi terhadap simbol tokoh dalam film “*The Dark Knight*”. Susanne Langer adalah orang yang mengemukakan teori simbol. Ia mencoba untuk melihat isu dan masalah estetika lewat ekspresi, emosi pada seni bentuk, tulisan dan arti dari simbol.

Langer membedakan antara tanda dan simbol. Tanda digunakan untuk menyatakan suatu hal, keadaan atau kejadian. Tanda merujuk pada objeknya sehingga tanda dan objek memiliki hubungan.

Biasanya tanda merangsang subjek untuk bertindak. Tanda dibedakan lagi menjadi tanda alamiah dan tanda buatan.

Simbol mengacu pada konsep dan sifatnya tidak selalu merangsang subjek untuk bertindak, namun lebih membuat kita mencoba memahaminya. Simbol adalah representasi mental dari subjek. Tanda dan objeknya hanya bersifat denotatif sementara simbol dan objeknya bersifat denotatif dan konotatif.

Simbol dibedakan menjadi dua, simbol diskursif yaitu simbol yang rasional dan dapat dimengerti secara logika. Simbol ini dapat ditangkap oleh kemampuan akal budi, contohnya bahasa dan simbol representasional yaitu simbol yang sifatnya spontan dan intuisi langsung. Simbol seperti ini terdapat dalam karya seni dimana hubungan elemen simbol kita tangkap secara keseluruhan.

Langer menyebutkan bahwa seni adalah *living form* yang memiliki ciri khas tersendiri karena realitas yang diangkat adalah subjektif.

Pengalaman subjektif dapat menjadi isu suatu bentuk simbolis yang menunjukkan ekspresi yang kuat sehingga bentuk seni tampak hidup. Estetika mesti berangkat dari pengalaman pribadi yang khusus sehingga disebut karya seni.

Croce menyebutkan pengetahuan intuitif adalah pengetahuan ekspresif. Intuisi memiliki bentuk, sedang perasaan hanyalah gelombang sensasi. Ungkapan estetis adalah sebuah sintesis. Tidak mungkin membedakan antara yang langsung dan yang tak langsung.

Untuk menjelaskan peran dan karakter konflik, kepribadian dan simbol yang muncul penulis menggunakan metode Analisis Interpretif terhadap alur dan pendalaman karakter masing-masing peran utama, yaitu Batman, Joker dan Two Face. Beberapa sudut pandang penulis gunakan untuk melihat karakter dan pemaknaan terhadap peran dan simbol yang digunakan dalam film *The Dark Knight*.

Interpretasi yang dilakukan dalam film ini lebih diutamakan pada tiga karakter utama dalam film yang menjadi tokoh sentral "*The Dark Knight*". Tokoh tersebut antara lain tokoh Batman, Joker dan Two face, yang masing-masingnya memiliki pribadi yang saling bertolak belakang dan sama-sama dibingungkan oleh identitas masing-masing.

Dalam film ini, Batman tampil dalam sisi tergelapnya. Ia tidak menjadi seperti Superman yang dielu-elukan warga Metropolis. Hal ini cukup kontras dengan film-film sebelumnya, seperti *Batman Forever*, *Batman Returns* atau *Batman & Robin*. Dalam film-film tersebut, Batman hanya digambarkan sebagai sosok yang dingin dan misterius.

Tapi dalam film ini, ia benar-benar tampil dalam sosok yang *has no limits*, bersedia melakukan apa saja untuk menegakkan keadilan, mulai dari mengatasi para penjahat dengan cara "radikal" sampai dengan menculik mafia yang kabur ke Hong Kong untuk menghindari hukum kota Gotham.

Perhatian besar yang lain tertuju pada sosok kriminal Joker. Permainan-permainan jahatnya benar-benar membuat gregetan, lantaran ia selalu bisa membuat kejutan di setiap rencananya. Tingkah laku serta kata-katanya benar-benar mampu membolak-balikkan hati.

Dalam film "*The Dark Knight*" konflik yang ditampilkan sangat kompleks. Tiap karakter dihadirkan dan diperkenalkan melalui konflik yang ada. Pengenalan dan penguatan karakter tokoh-tokoh dalam film ini pun sangat didukung oleh sikap masing-masing peran terhadap konflik yang ditampilkan.

Berikut level konflik yang muncul dalam film sesuai konsep teori konflik dan analisis sumber konflik yang muncul, yang berusaha ditampilkan sutradaranya melalui plot cerita "*The Dark Knight*".

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Inner conflict atau lebih dikenal dengan konflik batin terjadi di dalam diri setiap karakter. Tiga tokoh utama film ini memiliki *inner conflict* yang cukup tajam dan berdampak luas pada jalan cerita dan alur film. Konflik ini muncul dari beragam hal, sesuai dengan karakter masing-masing peran, pada tingkat *mind* dan *emotion*.

Batman (Bruce Wayne)



Tokoh ini mengalami banyak konflik diri, terutama saat harus membuat keputusan sulit antara membuka jati diri dengan konsekuensi di benci oleh seluruh masyarakat Gotham, atau mempertahankan identitas namun membuat semakin banyak jatuhnya korban sipil ataupun aparat. Konflik ini membuat tokoh Batman kehilangan jati diri dan meragukan eksistensinya, apakah ia seorang hero seperti yang diharapkan, atau justru seorang penjahat yang sama *freak* nya dengan tokoh Joker.

Konflik batinnya ini berlangsung sepanjang cerita, dan Batman sendiri mempertanyakan tindakannya apakah dirinya pantas di sebut pahlawan, bila dia tidak taat aturan dan hukum yang ditetapkan oleh peraturan Gotham city?

Konflik diri seperti ini juga terjadi dengan keraguan identitas yang semakin nyata, dengan mempertanyakan ke heroannya tersebut. Konflik ditingkat emosi dialami tokoh Batman, hingga akhir cerita.

Joker



Tokoh antagonis ini justru tidak memiliki konflik diri yang ditampilkan dalam alur cerita. Tokoh ini muncul sesuai karakternya yaitu seorang psikopat yang menderita *skizofrenia*.

Hal ini yang menyebabkan emosi dan fikiran tokoh Joker tidak pernah meragukan apapun.

Ia cukup yakin dengan semua tindak kejahatannya untuk mengacaukan kota dan menjadi musuh abadi Batman. Joker tidak pernah diperlihatkan sebagai karakter yang menyesal, merasa bersalah ataupun mengalami ketidak stabilan emosi dan fikiran pada tingkat penderita gangguan jiwa.

Hal ini justru menimbulkan konflik yang sengaja ia ciptakan di luar dirinya dengan sangat sadis dan menegangkan. *Chaos* adalah tujuannya. Karena itu, Joker selalu menciptakan kekacauan di luar dirinya yang terkait dengan musuh bahkan mitranya sendiri sesama penjahat dan kriminal di Gotham city. Ia tidak mempunyai keinginan material seperti yang diharapkan para mafia-mafia kota.

Hal inilah yang memuat ia lepas dari kecemasan dan konflik batin, namun ia

mampu menciptakan konflik batin pada orang lain. Dalam film ini, justru karakter Jokerlah yang paling kuat karena tidak mengalami gangguan dan mampu konsisten dalam setiap tindakannya. Ia adalah antagonis tulen yang selalu berusaha membuat pilihan sulit bagi orang lain, menganggap pembunuhan dan kejahatan adalah mainan dan lelucon.

Two Face (Harvey Dent)

Konflik batin yang muncul dalam karakter Two face adalah sesuatu yang sangat kompleks dan mendasar, serta menjadi puncak alur dalam cerita *The Dark Knight*. Konflik pribadi ini disebabkan banyak faktor, dengan asumsi bahwa pada dasarnya setiap manusia memiliki lebih dari satu kepribadian dalam diri mereka. Hal ini kemudian timbul dan semakin menjadi dalam diri two face.

Dalam klarakter pribadinya sebagai harvey dent, ia adalah tokoh yang sangat protagonis dan menjunjung nilai kebenaran yang diyakini sebagai suatu harapan dan wujud kebaikan bagi masyarakat Gotham, yaitu menyeret para kriminalis dengan bantuan jalur hukum.

Namun di sisi lain, ia juga sangat menyadari bahwa tanpa adanya Batman, pahlawan yang berjuang di jalur hitam yang tanpa memperhatikan aturan hukum, ia juga tidak bisa melakukan apa-apa. Jadi disatu sisi, ia membela kebenaran di jalur putih, namun juga sangat membutuhkan pembelaan di jalur hitam.

Hal ini tampak dari keikutsertaannya dengan persekongkolan antara Letnan Gordon dan Batman untuk menumpas kejahatan di Gotham city. Ia juga berusaha untuk melindungi jati diri Batman agar tidak diketahui publik dengan mengaku sebagai Batman, dengan alasan agar kejahatan tetap dapat ditegakkan Batman di malam hari dan tertekannya angka kriminal di kota.

Dalam karakternya sebagai Two face, Harvey dent memperlihatkan sisi jahatnya. Hal ini dipicu oleh kematian Rahel dalam pertarungannya melawan Joker, dan kekecewaan mendalam terhadap polisi Gotham yang lamban serta terjadinya konspirasi dan korupsi yang menyebabkan kelalaian dan kematian Rahel.

Ia tumbuh menjadi sosok yang tidak percaya pada apapun dan selalu mengundi nasib setiap orang yang membuatnya kecewa dengan sebuah koin.

Personal Conflict

Lovers

Konflik percintaan mewarnai jalan cerita dalam *The Dark Knight*. Pada dasarnya konflik ini adalah konflik cinta segitiga antara kesatria hitam (Batman), Kesatria Putih (Harvey Dent) dan Rahel Dawes.

Konflik ini dimulai saat Batman tidak mampu menentukan pilihannya untuk tetap berperan sebagai Batman dalam kehidupannya atau sebagai Bruce Wayne, milyuner muda yang terpendang.

Hubungan mereka akhirnya harus diakhiri karena Rahel mengharapkan kehidupan yang normal dengan pendamping hidup yang menampilkan jati diri apa adanya.

Hubungan ini berakhir, dan Rahel berpaling pada sosok Dent, yang lebih nyata dan lebih dapat diterima. Konflik muncul saat mereka secara terang-terangan tampil di muka umum dan berjuang melawan kejahatan di jalur putih dengan bantuan hukum.

Hal ini membuat emosi Wayne tidak stabil dan selalu cemburu kepada kebersamaan Rahel dan Dent. Konflik lebih dalam akhirnya terjadi saat Rahel

memutuskan menerima Dent sebagai suaminya, walaupun tidak pernah terjadi sebab cinta segitiga tersebut harus berakhir dengan kematian Rahel, disusul kematian Dent setelah berubah menjadi tokoh antagonis two face.

Friends

Konflik personal lainnya muncul dalam lingkungan hubungan personal antar tokoh. Salah satunya saat identitas Batman terancam terungkap oleh pegawainya sendiri yang mengetahui identitas Wayne sebagai Batman.

Konflik ini didasarkan pada keinginan sang karyawan untuk melihat kota yang aman, namun harus mengkhianati Wayne sebagai atasannya.

Konflik personal lainnya juga terjadi seperti pengkhianatan yang dilakukan oleh anggota kepolisian yang korupsi dan bersekongkol dengan penjahat. Dalam film ini digambarkan bahwa cukup mempercayai diri sendiri dan jangan mempercayakan apapun terhadap orang lain.

Ekstra Personal Conflict

Secara kejiwaan konflik dikondisikan sebagai sebuah pertarungan antara kriminalitas dan aparat penegak hukum. Mafia melawan polisi. Mafia melawan tuntutan hukum, dan mafia melawan keberadaan dan perilaku diluar hukum Batman.

Konflik secara luas memicu terciptanya perang antara kelompok ini yang mengakibatkan seluruh masyarakat Gotham terlibat didalamnya. Salah satunya dengan menjadikan masyarakat Gotham sebagai sandra dari setiap aksi kejahatan yang dilakukan oleh tokoh antagonis.

Dalam sebuah adegan digambarkan bagaimana kondisi dua kelompok masyarakat Gotham harus di hadapkan pada pilihan saling meledakan sebuah kapal yang berisi penuh sandra. Satu kapal adalah masyarakat biasa, dan satu kapal lainnya berisi para tahanan dan narapidana.

Joker memberi pilihan agar mereka meledakan kapal yang satunya bila ingin selamat. Namun hingga waktu yang dijanjikan tidak satupun dari mereka yang mau membunuh kelompok manusia di kapal lainnya.

Goffman mengasumsikan bahwa ketika orang-orang berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang akan diterima orang lain. Ia menyebut upaya itu sebagai “pengelolaan pesan” (*impression management*), yaitu teknik-teknik yang digunakan aktor untuk memupuk kesan-kesan tertentu dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

“Teori dramaturgi menjelaskan bahwa identitas manusia adalah tidak stabil dan merupakan setiap identitas tersebut merupakan bagian kejiwaan psikologi yang mandiri.

Identitas manusia bisa saja berubah-ubah tergantung dari interaksi dengan orang lain. Dalam mencapai tujuannya tersebut, menurut konsep dramaturgis, manusia akan mengembangkan perilaku-perilaku yang mendukung perannya tersebut.

Kelengkapan ini antara lain memperhitungkan *setting*, kostum, penggunaan kata (dialog) dan tindakan non verbal lain, hal ini tentunya bertujuan untuk meninggalkan kesan yang baik pada lawan interaksi dan memuluskan jalan mencapai tujuan. “

Berdasarkan teori ini dapat dijelaskan mengapa seseorang bertindak dan berperilaku sesuai peran yang diambarnya. Tokoh dalam film ini bila di kaitkan dengan Dramaturgi film juga terjebak pada satu kondisi depan dan belakang sesuai konsep Goffman. Dunia adalah panggung sandiwara yang setiap manusianya memiliki peran yang disadari dan yang ditampilkan untuk menarik citra diri.

Peran yang dimainkan masing-masing karakter dalam realitas film ini adalah bentuk yang sering di jumpai dalam dunia nyata.

Seorang polisi yang berperan sebagai penegak hukum dan berjuang untuk mencari kebenaran, menampilkan dirinya sebagai sosok yang bersih dan dapat dicitrakan sebagai orang yang benar dan dapat dipercaya.

Namun disisi lain, hasrat manusiawi manusia, tetap saja membuat tokoh-tokoh polisi ini mengkhianati peran yang sesungguhnya dari seorang polisi, seperti bersekongkol dengan mafia karena hasrat memiliki uang, dan juga praktek korupsi yang terjadi pada sebagian besar polisi Gotham yang tidak puas dengan apa yang menjadi tugas dan peran mereka sesungguhnya. Hal seperti ini adalah gambaran nyata yang tidak hanya terjadi pada realitas film tetapi juga pada kenyataan sehari-hari.

Karakter Batman, juga terjebak dalam dramaturgi dan peran yang ingin ditampilkannya, namun seperti juga halnya dengan tokoh two face, konsep *Dissosiative identity disorder* lebih mendasar dalam diri masing-masing karakter. Kepribadian ganda atau yang disingkat DID, merupakan jebakan cerita yang sangat mendasar dalam plot *The Dark Knight*.

Batman merupakan karakter khas superhero ala Amerika yang berjuang dengan menggunakan kekuatan super yang diperoleh dari teknologi.

Hal ini berbeda bila dibandingkan dengan karakter superhero lainnya yang memperoleh kekuatan super yang tidak realistis, seperti Superman, atau Spiderman. Batman cukup digambarkan secara logis dan masuk akal, sebab teknologi canggih yang diciptakannya lah yang membuat Batman dapat menumpas kejahatan.

Dalam lingkungan sosialnya, Batman, seperti juga karakter Superhero lainnya sama-sama menutup identitas diri dalam dua pribadi yang berbeda dan dapat diatur kapan harus muncul didepan publik sebagai karakter manusia biasa atau sebagai hero.

Dalam teori DID, hal ini merupakan upaya yang disadar atau tidak dan merupakan wujud dari alam bawah sadar dari setiap individu. Setiap manusia memiliki keinginan untuk menampilkan diri, dan alam bawah sadar kadang mampu mengatur muncul dan tampilnya karakter tersebut.

Dalam kasus ini dua pribadi bataman, sebagai Bruce Wayne yang manusia biasa dan Batman sebagai hero berdarah dingin yang hanya muncul di waktu malam, kemunculannya dapat dikontrol oleh fikiran sendiri.

Dalam arti Batman hanya muncul bila sitokoh menghendaki. Batman hanya muncul saat ada kejahatan dan ada sesuatu hal yang harus diselesaikan. Sebagai pribadi, Wayne dan Batman adalah dua pribadi yang sama namun memiliki kecenderungan dan cara berbeda dalam menyelesaikan sebuah permasalahan.

Wayne menampilkan diri sebagai Milyuner muda yang senang kemewahan, berfoya-foya dan hidup sukses.

Namun dalam wujud Batman, Wayne menjadi pribadi yang tidak kenal ampun, pembunuh berdarah dingin dan memiliki misi kemanusiaan memberantas kriminalitas dengan caranya sendiri.

Kepribadian ganda dalam diri Batman merupakan bentuk pengungkapan keinginan dan misi pribadi terhadap masyarakat tempatnya berada. Tokoh ini dengan dua pribadinya, merupakan sentral konflik termasuk dalam interaksinya dengan tokoh lainnya dalam *The Dark Knight*.

Karakter Dent adalah wujud pecahnya pribadi yang sangat nyata. Dalam film ini ditampilkan dengan sangat baik, bagaimana sebuah kepribadian dapat berubah drastis saat berhadapan dengan sebuah peristiwa yang berpengaruh dalam pada dirinya. Berbeda dengan Batman, tokoh Dent sebagai two face, justru tidak memiliki kontrol terhadap munculnya kepribadian lain dalam diri.

Dent, dalam perannya sebagai seorang Pengacara, dan dijuluki masyarakat Gotham sebagai seorang kesatria putih yang berjuang di jalan hukum, merupakan sosok yang keras dan berambisi terhadap musnahnya mafia di seantero Gotham city.

Dia merepresentasikan sosok yang bisa di percaya, tegas, memiliki tujuan dan langkah strategis sesuai dengan jalur hukum yang disepakati bersama. Sosoknya adalah sosok realistik dan merupakan pribadi yang menurut teori dramaturgi atau peran, adalah sosok yang harus menjadi bawaan setiap pengacara, yaitu menegakan keadilan.

Dalam dunia nyata, penciptaan citra pengacara juga telah dilakukan seperti ini. Namun, disisi lain, dalam alam bawah sadarnya, Dent memiliki kecenderungan untuk memiliki dan menampilkan pribadi lain yang cenderung negatif dan jahat. Hal ini biasanya juga dimiliki oleh setiap manusia manapun di muka bumi, bahwa selalu ada dua sisi dalam kehidupannya. Kedua sisi ini kemudian disimbolkan Dent dengan sebuah mata uang dua sisi.

Dalam dramaturgi disebutkan bahwa ada kondisi yang membuat seseorang mengambil peran tertentu dalam hidupnya dan kemudian bertindak sesuai dengan peran tersebut. Tokoh Dent yang bermetamorfosis menjadi Two face, mengalami hal tersebut. Serangan terjadi pada pusat kesadaran

Dent melalui kejadian yang membuatnya membenci segala hal yang diperjuangkannya. Hal ini terjadi saat Dent harus mempertaruhkan pilihan para polisi Gotham antara menyelamatkan dirinya atau menyelamatkan Rachel, sang kekasih. Pada akhirnya, ia dapat diselamatkan dan Rachel harus meninggal karena ledakan bom yang dilakukan Joker.

Kesan dramatis metamorfosis Dent sengaja diperlihatkan dengan perubahan wajah tokoh Dent menjadi Two face dengan kerusakan wajahnya di satu sisi.

Rasa duka yang sangat dalam terhadap kematian Rachel dan kekecewaan pada kepolisian Gotham membuat Dent memunculkan kepribadian lain yang selama ini tersimpan di bawah sadarnya, yaitu sebagai seorang penjahat.

Karakter ini muncul akibat pengaruh lingkungan dan rasa kecewa berlebihan terhadap lingkungan. Sebagai Two face, karakter yang muncul adalah seseorang yang sangat apatis dan membenci siapa saja yang membuatnya kecewa, dan tidak takut untuk membunuh mereka.

Hal ini sangat bertolak belakang dengan peran Dent sebagai penegak hukum dan dijuluki sebagai kesatria putih.

Namun, tidak kuatnya pondasi karakter diri Dent sebagai two face membuat kebingungan dalam diri tersebut. Ia memasuki realitas ambang dan masuk dalam perangkap hampir kehilangan jati diri.

Hingga saat terakhir ia masih mempertanyakan siapakah dirinya sebenarnya. Dent bisa dikatakan sebagai sebuah pribadi yang sangat labil. Saat labil ini yang membuatnya menjadi monster jahat, dengan provokasi tokoh antagonis Joker.

Sedangkan karakter Joker, sangat sulit untuk membedah kepribadiannya sebelum dan sesudah terkena dampak alam bawah sadar. DID tidak terjadi pada Joker, tapi dia justru kuat dalam hal karakter dan peran.

Dari awal Joker diperkenalkan sebagai kriminalitas sejati, yang tidak terobsesi pada uang, namun sangat tertarik pada kekacauan. Ia dijuluki badut gila penderita skizofrenia. Dandanannya Joker memberikan kesan tersendiri dan didukung dengan tingkahnya yang cukup membuat penonton kesal.

Dalam hal pribadi, dapat dikatakan Joker adalah tokoh yang paling konsisten dengan perannya. Walaupun dia "*Freak*" namun sama sekali tidak mengalami konflik batin yang membuatnya bertanya tentang siapa, apa dan mengapa dirinya dan sebuah tindakan harus dilakukan.

Ia dikendalikan oleh ego yang berlebihan terhadap kejahatan untuk mengacaukan dan mengadudomba polisi dan penjahat.

Dia tidak membela polisi, tapi tidak pula membela para mafia yang menjadi penjahat polisi Gotham. Dia tidak berada di dua kubu tersebut, tapi justru menciptakan sendiri posisi aman bagi dirinya dan berdiri sebagai pengendali terhadap semua situasi.

Dapat dikatakan bahwa pertarungan psikologis terhadap semua cerita adalah rekayasa Joker, dengan memberikan pilihan-pilihan sulit bagi para musuhnya.

Ia mempengaruhi Dent untuk menjadi bimbang, sehingga akhirnya Dent terpengaruh dan menjadi Two face. Ia juga berusaha mempengaruhi Batman, hingga Batman juga merasakan keterasingan dari pribadi manusia normal lainnya.

Joker mengatakan bahwa sesungguhnya Batman adalah orang yang sama anehnya dengan dirinya, sama anti struktur dan aturan, dan senang bertindak dengan aturan sendiri.

Kebimbangan Batman ini pada akhir cerita diatasi dengan keteguhan bahwa ia akan tetap menjadi Batman di malam hari dan tetap menjadi kesatria hitam, sedangkan Dent dapat pergi dengan tenang, dan dikenal sebagai sosok kesatria putih Gotham, dan masyarakat tidak perlu mengetahui sosok lainnya sebagai two face, yang jahat.

Langer mengungkapkan bahwa Tanda digunakan untuk menyatakan suatu hal, keadaan atau kejadian. Tanda merujuk pada objeknya sehingga tanda dan objek memiliki hubungan. Biasanya tanda merangsang subjek untuk bertindak. Tanda dibedakan lagi menjadi tanda alamiah dan tanda buatan.

“Simbol mengacu pada konsep dan sifatnya tidak selalu merangsang subjek untuk bertindak, namun lebih membuat kita mencoba memahaminya.

Simbol adalah representasi mental dari subjek. Tanda dan objeknya hanya bersifat denotatif sementara simbol dan objeknya bersifat denotatif dan konotatif.

Simbol dibedakan menjadi dua, simbol diskursif yaitu simbol yang rasional dan dapat dimengerti secara logika. Simbol ini dapat ditangkap oleh kemampuan akal budi, contohnya bahasa dan simbol representasional yaitu simbol yang sifatnya spontan dan intuisi langsung. Simbol seperti ini terdapat dalam karya seni dimana hubungan elemen simbol kita tangkap secara keseluruhan.”

Karakter dalam film ini sangat identik dengan berbagai simbol, dan bisa dikatakan film ini sangat kaya dengan simbolisasi yang merupakan cara sutradara mengidentikan sesuatu peran dengan realitas dan karakteristik identitas simbol tersebut.

Simbol dan perumpamaan yang muncul dalam *The Dark Knight* melekat pada masing-masing karakter dan merepresentasikan identitas setiap tokoh.

Makna yang muncul akan dianalisis dengan melihat makna denotatif dan konotatif yang muncul dan seperti apa representasinya pada ketiga tokoh utama yaitu Batman, Joker dan Two Face.

Kelalawar merupakan binatang malam, yang berburu mangsa dan mencari makan pada malam hari. Binatang ini tergolong pemakan buah, namun juga memangsa serangga dan binatang pohon.

Kelalawar memiliki kebiasaan bersembunyi di tempat yang gelap dan jarang didatangi orang, seperti di goa atau di loteng rumah. Sebagai binatang malam, hewan ini memiliki kesan mistis dan sedikit menyeramkan.

Apalagi kelalawar juga diidentikan dengan cerita horor seperti drakula dan cerita tentang penyihir jahat pada cerita-cerita rakyat. Hal ini membuat hewan malam ini ditakuti. Namun ia sangat lemah terhadap sinar matahari, dan tidak pernah beraktifitas pada siang hari. Sebab itulah kelalawar tidak memiliki kekuatan disiang hari.

Mengidentikan tokoh Batman dengan kelalawar merupakan ide cerdas untuk

menjelaskan dan mengeksklusifkan Batman dari tokoh hero lainnya.

Batman atau “manusia kelalawar” ini benar benar mengadopsi siklus hidup kelalawar dan kebiasaan hewannya ke dalam peran hero ini. Bila hero lain ala Amerika dapat muncul kapan saja baik siang atau malam, tidak begitu dengan Batman.

Ia konsisten dengan sifat naluriah hewan ini yang hanya dapat berburu dan beraksi di malam hari, sebab siang dapat melemahkannya.

Tidak hanya siklus hidup, tempat Batman menyembunyikan jati dirinya juga mengadopsi hewan malam ini.

Batman memilih gudang yang tidak lagi terpakai sebagai tempat persembunyiannya. Seperti halnya kelalawar, gudang tua ini sama seperti goa yang tidak pernah di datangi dan gelap. Ia tinggal di dalam gudang yang hanya diketahui segelintir orang.

Namun bila dikembalikan pada prinsip penciptaan tokoh ini. Bahwa hal lain yang ingin ditonjolkan selain kesan hitamnya adalah kemahiran penciptaan dan penggunaan teknologi.

Seperti diungkapkan sebelumnya, bahwa inspirasi tokoh ini tidak murni dari hewan kelalawar, namun lebih kepada desain pesawat Ornithopher karya Leonardo davinci. Dari sini dapat dimaklumi bila tokoh ini adalah tokoh yang sangat melek teknologi.

Aksinya didukung oleh teknologi canggih yang membantunya menjalankan aksinya. Batman tidak dapat terbang tanpa bantuan alat seperti halnya Supermen. Dia tidak mengeluarkan jaring seperti Spiderman dan tidak memiliki kekuatan Mutan seperti tokoh X-man.

Penggabungan simbol kelalawar dan teknologi, menghasilkan hal baru yang kemudian mencitrakan jati diri Batman. Kesatria yang hanya muncul pada malam hari dan berburu penjahat saat para penjahat tertidur.

Ada kesan mistis dan gelap, berdarah dingin dan tidak kenal ampun terhadap musuh-musuhnya. Sedangkan disisi lain kelalawar ini adalah hero yang sangat sadar teknologi dan memanfaatkan semua penemuan teknologinya untuk membantu aksi yang dilakukan.

Hal ini merupakan kolaborasi yang sangat menarik, hingga akhirnya tokoh tersebut dapat dipahami dengan lebih luas.

Simbol kelalawar ini juga sangat dekat bila dikaitkan dengan keinginan manusia untuk berburu dan beraksi, namun tetap tidak diketahui.

Bila dikaitkan dengan teori kepribadian bahwa setiap manusia memiliki hal yang berada di bawah sadarnya dan memiliki hasrat terhadap sesuatu, hal ini yang juga berlaku pada Batman.

Bersembunyi di balik topeng kelalawar adalah salah satu cara untuk menutupi jati diri sebenarnya, agar hasrat nya dapat terpenuhi, yaitu hasrat untuk menjadi penegak kebenaran, penumpas kejahatan, dan melihat keadaan yang lebih baik dengan caranya sendiri.

Namun citra yang muncul dengan menggunakan topeng hewan malam tersebut justru menciptakan kesan yang gelap dan bertindak semunya dan tanpa aturan. Dalam film ini hal ini menjadi konflik tersendiri terhadap tokoh Batman, hingga akhir cerita.

Asal usul Kartu Joker dalam permainan kartu kuno

Pada pertengahan abad 19 di Eropa terdapat satu permainan menggunakan kartu yaitu “EUCHRE”.

Permainan ini dibawa imigran ke Amerika dan diterjemahkan kedalam bahasa

Inggris: “JOKER”.

Kartu penting dalam permainan EUCHRE itu adalah kartu “Boer” (= JACK) dan kartu cadangan yang disebut “Best Boer” (= JOKER). Semenjak 1880 di hampir semua “deck of cards” yang ada di pasaran pasti ada disertakan minimum satu kartu JOKER. Bagi yang tidak mengerti permainan EUCHRE, maka kartu JOKER dapat di pakai sebagai kartu cadangan untuk menggantikan kalau ada kartu yang hilang atau rusak.

Karena orang-orang menyenangi adanya kartu cadangan ini, maka pada abad 20 hampir disemua “deck of cards” yang ada di pasaran disertakan dua atau tiga JOKER. Supaya bisa dibedakan, maka JOKER card dibuat berbeda warna, misalnya satu berwarna, satu hitam putih.

Namun JOKER pada umumnya digambarkan dengan baju, topi dan sepatu yang aneh, berdasarkan sejarah berikut.

“secara global pengertian JOKER itu ada dua macam, yaitu: 1. JOKER sebagai “the Fool” 2. JOKER sebagai “Hofnar”.

Pertama JOKER sebagai “the Fool”. Zaman dulu, kalau ada orang cacat, maka ia akan dihina, dicemooh, dikucilkan. Di lehernya akan digantung lonceng kayak sapi, sehingga orang bisa tau kalau mereka sedang mendekat.

Mereka akan dinamai “the Fool”. Karena terbuang, maka biasanya si cacat ditampung dan dibesarkan oleh gereja.

Para Pastor di gereja itulah kemudian memikirkan cara gimana supaya si cacat yang terbuang ini bisa diterima kembali di masyarakat. Timbul ide untuk mendandani si cacat dengan baju, topi dan sepatu yang lucu.

Supaya tidak terlihat seperti sapi, sebagai pengganti klenengan maka lonceng-lonceng kecil dijahit dengan manis di topi, baju dan/atau sepatu mereka. Mereka diajarkan jugling, akrobat, menyanyi, dan keterampilan lainnya.

Dengan demikian si cacat tetap adalah “the fool” ,tapi ia dapat diterima kembali di masyarakat. Anak-anak merasa si Fool ini lucu. Raja dan Ratu mengundang si Fool untuk menghibur di kerajaan. Hal ini menjadi solusi yang mulia pada saat itu.

Karena cacat dan “Foolish” nya, maka mereka pada umumnya tidak dianggap berbahaya dan karenanya dia boleh nyelonong sana-sini dan nyeletak-nyeletuk sesukanya.

Nah, karena itu, kartu JOKER juga boleh dipakai sebagai pengganti sembarang kartu dan menjadi kartu yang unik. Karena itu, kartu JOKER digambarkan dengan pakaian, topi dan/atau topi serta peralatan yang aneh-aneh.

Kedua, JOKER sebagai “HOFNAR”. NAR adalah penghibur (entertainer), HOF adalah kata lain untuk lingkungan kerajaan.

Jadi, HOFNAR adalah entertainer yang kerja dalam lingkungan kerajaan. Kalau di bagian atas dijelaskan bahwa “the Fool” biasanya adalah orang yang bentuk tubuhnya aneh karena cacat atau bawaan, maka seorang HOFNAR biasanya tidak cacat dan bodoh. Seorang HOFNAR adalah seorang artis yang mengatur dan membawa acara hiburan di dalam lingkungan kerajaan.

Biasanya HOFNAR itu berbakat macam-macam, bisa main musik, bisa jugling, bisa akrobat, pandai bercerita, lucu, dan kadang-kadang dalam act-nya juga menggunakan binatang, seperti monyet, anjing, ular, burung, dll.

Seperti juga halnya dengan “the Fool”, seorang HOFNAR bebas mondar-mandir dimana-mana dan di lingkungan kerajaan. Juga karena lakon HOFNAR dalam entertainment bisa berbeda-beda (musik, akrobat, badut, tukang cerita, juggler, dll.), maka kartu JOKER bisa dipakai sebagai kartu pengganti segala macam kartu.

Walaupun sebetulnya kurang afdol, tetapi karena jenis pekerjaan dan penampilan HOFNAR dalam entertain-ment yang sering kali mirip dengan badut zaman sekarang,

maka di kartu sering juga JOKER digambarin sebagai seorang badut". (www.Wikipedia.com)

Joker = Badut

Bertolak belakang dengan karakter Batman, karakter Joker justru mengingkari makna simbol yang muncul dari seorang badut. Bila Batman yang bersimbol kegelapan justru menjadi pahlawan, Joker yang bersimbol badut yang bersimbol pencerahan justru menjadi seorang antagonis yang sadis.

Badut merupakan tokoh ciptaan yang dibuat untuk memberikan kebahagiaan dan kesenangan bagi semua orang. Tawa dan kegembiraan merupakan ciri keberadaan badut, terutama pada pesta bagi anak-anak. Badut adalah penghibur, pencipta suasana yang gembira dan selalu tersenyum.

Dandan badut sangat eksentrik dan berwarna warni, sebab badut menyimbolkan kemeriahan dan keceriaan. Senyum harus selalu ada di wajah seorang badut, apapun kondisinya, sehingga dengan bantuan riasan wajah yang kontras, senyuman khas badut pasti dapat selalu dijumpai.

Tokoh Joker mengadopsi riasan khas badut namun tidak mengadopsi perilakunya. Joker membuat wajahnya tampak selalu tersenyum dengan riasan wajah ala badut Joker pada permainan kartu.

Ia mengungkapkan riasan itu dan senyum buatan yang berasal dari luka dibibirnya tersebut merupakan hasil kekecewaan masa lalu terhadap lingkungan keluarga yang penuh dengan kekerasan.

Perlakuan ayahnya yang menyayat mulutnya agar selalu tersenyum, dianggap sebagai sebuah hiburan bagi sang ayah, hingga membuat Joker mengalami depresi dan gangguan jiwa yang terus terbawa hingga dewasa.

Walaupun dilain kesempatan ia menceritakan kisah lain tentang luka di mulutnya tersebut. namun ia mengadopsi ke "foolish" an Joker dan bertindak bebas sesukanya tanpa aturan, dan merepresentasikan jiwa yang "cacat".

Bila melihat riasan Joker, metode duplikasi tokoh anak-anak badut sangat terlihat jelas, walaupun ia jauh dari kesan lucu dan menggemaskan. Hal ini merupakan bentuk perwujudan keinginan atau hasratnya untuk dapat diterima dalam lingkungan dengan apa adanya dirinya.

Namun sebagai penderita skizofrenia, dia tidak dapat merepresentasi perilaku badut, namun justru sebaliknya. Bila badut menarik simpati dengan memainkan atraksi yang menggemaskan, Joker justru menarik simpati lingkungan dengan menciptakan kekacauan dengan lelucon yang membahayakan nyawa orang lain.

Ia merasa terhibur dan menikmati saat semua orang dipusingkan dengan sikapnya dan menikmati setiap konflik yang ditimbulkan terhadap orang lain. Joker menunjukkan jatid dirinya sebagai seorang badut yang berbeda, yang sakit jiwa, dan melenceng dari simbol alamiahnya sebagai penggembira.

Dapat diartikan bahwa simbol badut dan kegembiraan bukan ditujukan pada diri orang lain, seperti halnya badut kebanyakan, namun ditujukan untuk kesenangan dirinya sendiri. Sebagai tokoh antagonis yang memakai simbol yang sangat protagonis, cukup membuat kesan tersendiri terhadap tokoh Joker, bahkan lebih kuat dibanding tokoh lainnya.

Sesuai dengan sejarahnya, sutradara memberikan perhatian khusus pada simbolisasi Joker sebagai orang yang terbuang dan penyendiri.

Pribadi Joker adalah pribadi yang sangat sakit dan selalu menjadi cadangan dan tidak diterima lingkungan. Sesuai dengan filosofi penciptaannya, maka Joker juga

mewarisi sifat badut Joker abad 19 yang bertindak sesuka hatinya, dan selalu melakukan apapun yang diinginkannya.

Karakter ketiga ini cukup menjadi kontroversi, sebab ia menjadi tokoh yang protagonis sekaligus antagonis. Twoface adalah jelmaan peran yang memiliki kepribadian ganda yang muncul karena pengaruh luar diri atau lingkungan.

Dari penegak kebenaran dan orang baik, menjadi penjahat yang sadis. Walaupun tidak dijelaskan dengan baik dalam film, mengapa tokoh ini selalu mengundi nasibnya dengan uang logam, namun dapat diasumsikan bahwa simbol uang logam dengan dua sisi ini sangat pantas menjadi identitas two face.

Uang logam merupakan uang dengan dua mata sisi yang berbeda. Keduanya berada pada satu material namun memiliki bentuk yang berbeda, sama halnya seperti two face.

Di satu sisi ia adalah tokoh yang baik namun dengan serangkaian kejadian buruk, akhirnya terpengaruh dan berubah menampilkan sisi lain yang jahat, yang selama ini tersimpan dalam dirinya.

KESIMPULAN

Konflik merupakan hal yang lumrah dan pasti terjadi di setiap elemen kehidupan manusia. Bahkan dapat dikatakan tidak ada satupun manusia yang tidak memiliki konflik dalam hidupnya.

Konflik utama yang mewarnai *The Dark Knight* ini adalah seputar kepercayaan, serta pemenuhan hasrat manusiawi setiap manusia yang dilakukan dengan cara-cara yang salah. Isu lain yang tidak kalah penting dalam film yang ingin disampaikan adalah mengenai kepribadian dan ego manusia yang selalu ingin untuk memenuhi keinginan manusiawinya.

Hal ini membuat mereka bertindak sesuai dengan peran mereka dalam realitas sehari-hari, yang dalam dramaturgi dapat diartikan sebagai pengambilan peran penarik simpati dan citra.

Dissociative identity disorder, merupakan hal yang melekat pada tiap karakter. Hal ini juga dijumpai disetiap individu dengan kadar yang berbeda. Tidak dapat dipungkiri bahwa sebenarnya manusia memiliki hasrat tersembunyi, dan memiliki pribadi yang tidak disadarinya dapat muncul sewaktu waktu kepermukaan. Hal ini dapat dikontrol ataupun tidak.

Simbolisasi karakter biasanya berkaitan erat dengan nilai lahiriah dan alamiah simbol tersebut. Karakter kelalawar, badut dan mata uang memiliki nilai filosofis tersendiri yang merepresentasi masing masing tokoh sesuai dengan karakter yang didesain dalam plot cerita ini.

Namun, benang merahnya dapat ditangkap, mengapa dan apa yang menyebabkan tokoh berperilaku, sesuai dengan simbolisasi mereka masing-masing.

Kuatnya karakter Joker (sebagai tokoh antagonis) justru menimbulkan kesan bahwa film ini seharusnya berjudul "Joker Show". Sebab identitas kuat Joker yang konsisten menimbulkan kesan Jokerlah bintangnya. Ditambah dengan kejeniusan Heath ledger dalam memainkan peran badut *skizofrenia* ini justru membuat Batman tenggelam dan tidak mendapat simpati lebih banyak dari penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Aumont, Jacques, *et al.* 1983. *Esthétique du cinéma*. Nathan, Paris.
- Alwilsol. *Psikologi Kepribadian*. UMM, Malang, 2004, 111-139.
- Bataille, Robert. 1978. *Théorie du cinéma*. Cinémaaction No. 20, Paris
- Boeree, C. George. 2005 *Personality Theories*. Primasophie, Yogyakarta
- Barker, Chris. 1999. *Cultural Studies; Teori dan Praktik*. Yogyakarta. PT Bentang Pustaka
- Kolker, Robert. 2002. *Film, Form and Culture*. Mcgraw-Hill, New York
- Hall, C.S dan Lindzey, 1978 *Theories of Personality*, Yogyakarta
- Suriasumantri, Jujun S. 1984 *Filsafat Ilmu*, Jakarta: Penerbit Sinar Harapan

Situs :

Www.worldpress.com

[Www.ruangbaca.com](http://www.ruangbaca.com)

Www.wikipedia.com