

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Konsep atau definisi *Hero* menurut Frank Farley adalah pahlawan yang memiliki keberanian, kekuatan, kebaikan hati, jujur, cerdas, dll (Wetzstein, 2001). Sejak munculnya mitologi Yunani, penokohan *Hero* atau pahlawan telah kerap ditampilkan dalam cerita-cerita rakyat, *Hero* acapkali dianggap sebagai manusia setengah dewa. Demikianlah sosok *Hero* selalu dihadirkan dalam wujud yang berbeda-beda oleh budaya melalui media tertentu pula.

Tokoh *Hero* dan *Superhero* dalam media sangat menarik dan peneliti tertantang untuk mengkajinya. Pada dasarnya ada kemiripan antara *Hero* dan *Superhero*, *Hero* menurut Franky Farley, adalah mereka yang mempunyai sifat keberanian/keteguhan hati dan kekuatan, mempunyai kebaikan hati/ berjasa, kasih dan kemurahan hati, terampil, ahli cerdas dan jujur, lurus hati. Mampu menarik rasa sayang dan penghargaan dari orang lain serta mampu mengambil resiko (Wetzstein, 2001, p 28). Pada awalnya kita hanya mengenal *Hero*, tetapi berjalannya waktu sosok *Hero* dipopulerkan di media, sehingga terbentuklah karakter *Superhero* yang merupakan bentuk *pop culture*¹ dari *Hero* itu sendiri. *Superhero* adalah seseorang biasa yang mendapatkan ilmu atau kekuatan, atau supranatural yang membantu manusia dalam membasmi kejahatan. *Superhero* selain memiliki kemampuan atau kesaktian diatas rata-rata manusia, memakai pakaian yang khas dan menyolok serta nama yang khas, dan digambarkan sebagai penolong dan pembasmi kejahatan (Hermanto, 2010).

Genre *Superhero* pertama kali diperkenalkan di media melalui karakter *Superman* pada tahun 1938 yang muncul melalui buku komik *Superhero*, dan diterbitkan oleh DC Comics. Tokoh *Superman* menjadi awal kesuksesan karakter *Superhero* dalam membentuk pahlawan Amerika dan melahirkan budaya pop karakter *Superhero*. Sejak saat itu karakter-karakter bertema sama terus

¹ Mengenai Pop Culture akan dijelaskan pada bab selanjutnya

bermunculan melalui media, tidak hanya di Amerika sendiri tetapi juga negara-negara lain yang terpengaruh dengan gaya kepahlawanannya (Lang,1988).

Selain muncul dalam karakter *Superman*, *Superhero* pun kemudian laris menjadi karakter utama film-film populer lainnya, misalnya, *Spiderman*, *Batman*, *Superman*, *Iron man*, *Captain America*, dll (<http://boxofficemojo.com>). Walaupun konsep *Superhero* yang sangat populer ini menarik untuk dicermati representasinya dari masa ke masa, untuk mendalaminya perlu selalu merunut pada konsep *Hero* yang menjadi cikal bakalanya. Pada awalnya, karakter *Hero* muncul dengan citra atau sosok *monomythic* , dimana seorang *Hero* berkuasa, bisa melakukan apa saja, sempurna, tidak mempunyai sisi manusiawi. Dengan berjalannya waktu, sosok *Hero* pun berubah dan meninggalkan sosok *monomythic*, misalnya terjadi dalam film *Spiderman*. Di film ini sosok *Hero* tidak lagi indah seperti masa awal dan keluar dari masa kesempurnaannya. Sosok *Hero* dalam film *Spiderman* adalah seorang remaja yang memiliki kekurangan, penolakan. Dia dianggap remeh oleh atasan, ditolak oleh lingkungan, bahkan wanita yang ia cintai (Lang, 1988).

Oleh media, sosok *Hero* bisa direpresentasikan dalam wujud apa saja, bisa jadi Dewa, Polisi, bahkan orang biasa sekalipun. Sedangkan *Superhero* adalah seseorang biasa yang mendapatkan ilmu atau kekuatan, atau supranatural yang membantu manusia dalam membasmi kejahatan. *Superhero* adalah sebuah genre fenomenal yang merupakan perpaduan dari genre fiksi-ilmiah, aksi serta fantasi. Film *Superhero* adalah kisah klasik perseturuan antara sisi baik dan sisi jahat, yakni kisah kepahlawanan sang tokoh super dalam membasmi kekuatan jahat. Karakter *Superhero* memiliki kekuatan serta kemampuan fisik ataupun mental jauh diatas manusia rata-rata. Cerita biasanya diawali dengan latar belakang sang *Superhero* mendapatkan kekuatannya dan selalu diakhiri dengan *duel* melawan si tokoh jahat. Film *Superhero* pada umumnya juga penuh dengan adegan-adegan, atau aksi menawan yang kaya efek visual. Film-film *Superhero* biasanya juga menghabiskan biaya produksi yang sangat besar namun hingga kini terbukti masih menjadi formula yang sangat ampuh untuk menarik perhatian penonton dari kalangan manapun (<http://digilib.its.ac.id>).

Dengan demikian, seperti yang diungkapkan oleh Hermanto, *Superhero* selain memiliki kemampuan atau kesaktian diatas rata-rata manusia, memakai pakaian yang khas dan menyolok serta nama yang khas, dan digambarkan sebagai penolong dan pembasmi kejahatan (Hermanto, 2010).

Telah dijelaskan bahwa tokoh *Superhero* acapkali menjadi primadona dalam film-film Hollywood. Film Hollywood adalah kolaborasi nyata antara sisi *artistic* dan hiburan. Film-film tersebut tidak hanya menghibur, namun juga dapat dinikmati sebagai karya seni. Dengan demikian film Amerika begitu disukai penonton diseluruh dunia (Adi, 2008, XV). Persepsi orang terhadap apa yang diciptakan dan ditampilkan melalui film Hollywood lebih sering menampilkan persepsi “versi America”, seperti tokoh *Hero* dan penjahat dalam laga Amerika. Film-film *Hollywood* lebih sering menampilkan sosok *Superhero* dengan berkulit putih seperti orang Amerika, dan penjahat berkulit hitam, Asia, Arab dan Latin. Sebagian film juga menggambarkan sosok *Superhero* identik dengan maskulinitas. Sosok *Superhero* yang ditampilkan adalah laki-laki muda, kulit putih, ganteng, dan atletis. Ia juga membangun hubungan dengan wanita. Simbol *Superhero* dalam film *Hollywood* yang direpresentasikan melalui tokoh protagonis lebih sering ditampilkan sebagai sosok yang kuat dengan tubuh berotot karena seorang *Superhero* harus melakukan tindakan-tindakan berani dan berbahaya untuk melindungi yang lemah (Adi, 2008, p104). Secara fisik seorang *Superhero* ditunjukkan melalui bentuk tubuh. Bentuk tubuh mereka yang kuat, berotot, perut *six pack*, badan ideal atau paling tidak bentuk tubuh yang normal memungkinkan mereka melakukan tindakan *Heroik*. Sosok *Superhero* di film-film lain adalah sebagai sosok penyelamat bagi keluarga, teman, maupun orang-orang di lingkungannya yang keselamatan mereka terancam dari tindakan jahat contohnya seperti dalam film *Spiderman*, *Peter Parker* sangat jelas karakter maskulinitasnya (Jiyantoro, 2010).

Wujud dan karakter tokoh *Superhero* dalam film membuat beberapa film *Superhero* mudah dikenali publik. Hal ini salah satunya karena pengaruh *Pop Culture*. *Pop Culture* atau budaya populer adalah budaya yang berkembang mengikuti perubahan zaman yang perkembangannya lebih banyak ditentukan industri komunikasi seperti film, televisi, media berita dan industri iklan. Sesuatu

dikatakan *Pop Culture* jika, sebuah budaya yang menjadi trend dan diikuti atau disukai banyak orang berpotensi menjadi budaya populer, sesuatu karya yang menjadi tren dan diikuti oleh banyak penjiplak, budaya populer menghasilkan keuntungan yang besar bagi industri yang mendukungnya (Suriasumantri, 2003).

Film *Superhero* selain action, kini direalisasikan dalam bentuk animasi. Tokoh *Superhero* animasi yang adapun sangat beragam, misalnya seperti film *Kung Fu Panda* yang mengangkat tema kung fu, bercerita mengenai seekor panda gendut yang mempunyai mimpi menjadi pendekar kungfu. Tokoh lainnya seperti dalam film *The Incredibles* yang menceritakan mengenai kisah keluarga *Superhero* yang pensiun menjadi *Superhero*, dan hidupnya terusik karena hadirnya penggemar masa lalu yang ingin membalas dendam. Film animasi *Superhero* yang terbaru muncul di tahun 2010 adalah *Megamind*.

Megamind merupakan salah satu film animasi yang menggambarkan tentang sosok *Superhero* yang unik, karena jika pada film *Superhero* lain, tokohnya digambarkan dengan seseorang yang baik, lemah dan kemudian menjadi kuat, tidak demikian dengan *Megamind*. *Megamind* menceritakan tentang seorang tokoh antagonis atau penjahat ulung bernama *Megamind*, yang berubah menjadi *Superhero* karena berhasil mengalahkan lawannya sang *Superhero* sejati. *Megamind* adalah sosok antagonis yang jenius “*the bad guy*”, seorang alien berbadan biru, berbadan kecil, buruk rupa, dan berkepala besar, pintar dan dibenci seluruh kota *Metro City* dan hanya mengabdikan pada kejahatan. Sejak bayi ia sudah bertanding dengan Metro Man seorang *Superhero* dengan wajah yang tampan, bertubuh kekar dan disukai oleh semua warga *Metro City*.

Megamind merupakan sebuah film animasi *Superhero* yang diproduksi oleh *Dreamworks Animation* yang mengangkat sisi *Superhero* dengan cerita yang unik atau berbeda dengan film kartun *Superhero* pada umumnya². *Megamind* tidak seperti *Superman*, *Batman* dan *Spiderman*. *Spiderman* memperoleh kekuatannya secara alamiah atau natural ketika seekor laba-laba secara tidak sengaja menggigit, *Superman* yang memang terlahir menjadi *Superhero*, begitu juga dengan *Batman*

² Sumber lain yang membahas mengenai *Megamind* diantaranya: <http://www.squidoo.com/megamind-superheroes>, <http://www.examiner.com/film-production-in-national/megamind-when-the-supervillain-becomes-the-hero>.

yang harus mengasah kemampuannya sebagai *Superhero*. Selain itu secara fisik menunjukkan bahwa mereka menggambarkan seorang *Superhero* yang ditunjukkan melalui bentuk tubuh. Film Hollywood lebih sering menampilkan *Superhero* dengan bentuk tubuh yang kekar, berotot, berminyak seperti film *Hercules*, *Rambo*, *Popeye*, dan lain-lain atau bentuk tubuh normal atau ideal bertampang ganteng seperti *Superman* dan *Spiderman* (Jiyantoro,2010).

Superhero di film *Megamind* berbeda dengan film lain, karena *Megamind* bukan seorang yang ditakdirkan menjadi *Superhero* seperti *Superman*, juga tidak mendapat kekuatan alamiah seperti *Spiderman*, *Megamind* juga tidak memiliki badan yang *six pack* dan wajah yang ganteng seperti *Superman* dan *Spiderman*. Kalau melihat film *Superman* atau *Spiderman* sudah terlalu umum jika sang jagoan beraksi melawan penjahat. Namun kali ini berbeda yang kita saksikan pada film *Megamind*. *Megamind* mengajak kita melihat bagaimana jadinya bila ternyata sang penjahat (*anti hero*) menang, dan malahan sang penjahat berubah menjadi (*hero*) jagoan (bdk. Setiawan, 2010).

Jika film-film pada umumnya menonjolkan tokoh yang baik dengan wajah yang tampan, berhati baik, sedangkan tokoh yang jahat memiliki wajah dan sifat yang buruk. Hal ini juga berpengaruh pada film *Superhero*. Jika dilihat *stereotype* film-film *Superhero* dengan didukung wajah yang tampan, berbadan kekar, berhati baik seperti *Superman*, *Captain America*, dll. Tetapi *Megamind* muncul dengan *stereotype* baru yang berbeda yaitu berwajah buruk, berbadan kurus dan jahat. Hal ini merupakan fenomena menarik ketika media menciptakan antagonisme *stereotype Superhero* baru yang justru berasal dari kalangan *underdog*, dicemooh dan dikucilkan oleh lingkungan dan justru mampu menjadi *Superhero* yang menjadi sorotan dan menolong banyak orang. Hal ini menjadi fenomena menarik, sebenarnya makna apa yang terkandung dalam fenomena ini. Apa yang hendak disampaikan produsen film, hal tersebut menjadi signifikansi dari penelitian ini.

Dalam perspektif *pop culture*, mengamati bagaimana media, khususnya film animasi *Megamind*, menampilkan tokoh *Superheronya*, adalah pekerjaan yang menarik untuk dilakukan. Film *Superhero* dalam bentuk animasi juga merupakan keunikan dari penelitian ini, karena sosok *Superhero* merupakan idola yang

dikagumi anak-anak, dan teknik animasi membuat anak-anak semakin mudah menangkap dan berimajinasi mengenai tokoh kesukaan mereka, sehingga tidak dapat dipungkiri mereka akan meniru adegan tokoh *Superhero* favoritnya (Priyatna,2011).

Realita diatas, maka penulis melihat signifikansi penelitian ini, bagaimana *pop culture* di media dapat membentuk representasi tokoh *Superhero* sesuai dengan keinginan produsen film, jika representasi yang ditampilkan ke penonton baik maka penonton dapat belajar hal positif dan menginspirasi penonton. Bagaimana jika representasi yang ditampilkan adalah negatif dan memberi dampak buruk bagi penonton, hal ini sangat berbahaya. Maka perlu untuk melihat representasi *Superhero* dalam media, khususnya film, dengan menggunakan metode semiotika sebagai alat analisis.

Uraian awal ini ingin menunjukkan betapa sosok *Superhero* yang direpresentasikan oleh media sebenarnya sangat signifikan untuk dibedah, mengingat menurut perspektif *pop culture*, media acapkali mengomodifikasi sesuatu dengan tanpa mempertimbangkan efek bagi khalayaknya. Belum banyaknya referensi yang ditemukan berkaitan dengan riset ini, peneliti sangat tertantang untuk menyajikan suatu referensi mengenai bagaimana representasi tokoh *Superhero* dalam sebuah film animasi. Dengan menggunakan metode semiotik, peneliti akan menguraikan bagaimana representasi *Superhero* dalam film *Megamind*. Melihat paparan diatas, maka peneliti mengambil judul representasi *Superhero* dalam film *Megamind* sebagai judul dari penelitian ini.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang ingin diteliti oleh peneliti adalah bagaimanakah representasi *Superhero* dalam film “*Megamind*”?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana representasi *Superhero* dalam film “*Megamind*”.

1.4. Manfaat Penelitian

Dengan mengetahui representasi *Superhero* dalam film “*Megamind*”, maka hasil dari penelitian akan dapat bermanfaat dalam bidang :

1.4.1. Manfaat Akademis

Melalui penelitian ini kita bisa melihat bagaimana bergulirnya *pop culture* dalam media menarik untuk dikaji. Melalui pengamatan terhadap representasi *Superhero* dalam film *Megamind* ini, peneliti berupaya menciptakan wawasan baru mengenai eksistensi perspektif *pop culture* dalam kajian media dan bagaimana kinerjanya mempengaruhi representasi tokoh *Superhero* dalam film kartun.

1.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini dibagi menjadi 3, yaitu yang pertama manfaat bagi industri film animasi, mengingat film animasi *Superhero* belum banyak di pasaran, maka industri film animasi dapat menciptakan karakter *Superhero* yang menginspirasi, berkualitas dan sehat untuk audiensnya.

Yang kedua untuk *audiens*, bagi anak-anak maupun orang tua, agar orangtua semakin cerdas dan melek media dalam memilih film *Superhero* buat anak-anaknya.

Serta yang ke tiga untuk penulis dan rekan-rekan, melalui penelitian ini penulis bisa semakin terbuka pikirannya dan mengetahui banyak mengenai representasi *Superhero* melalui film *Megamind*, dan dapat memberikan masukan buat rekan-rekan mahasiswa yang mengambil penelitian dengan masalah yang sama.

1.5. Batasan Penelitian

Subjek penelitian ini adalah film “*Megamind*” dengan format DVD. Film ini berdurasi 95 menit, objek penelitian ini adalah representasi *Superhero*. Menggunakan metode semiotika dari John Fiske, representasi adalah sesuatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, via kata-kata, bunyi, citra, atau kombinasinya (Fiske, 2004). Dalam penelitian ini,

penulis menggunakan metode analisis semiotika dengan mengkhususkan pada representasi *Superhero* dalam film “*Megamind*”.

Peneliti melakukan penelitian di Surabaya, dengan waktu penelitian dari bulan Februari- Mei 2012.

1.6. Sistematika Penulisan

1.6.1. Pendahuluan

Dalam bab pendahuluan ini, peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai perbedaan definisi *Hero* dan *Superhero*, lalu menjelaskan mengenai bagaimana *Superhero* dalam media massa khususnya film, beserta contoh film *Superhero* yang populer. Setelah itu, peneliti memaparkan mengenai karakter *Superhero* yang ada di film- film Hollywood pada umumnya. Peneliti juga memaparkan pengaruh *Pop Culture* dalam film *Superhero*. Setelah itu peneliti menjelaskan mengenai film *Megamind* dan perbedaannya dengan film *Superhero* animasi pada umumnya. Lalu penulis juga memaparkan data yang mencatat bagaimana anak-anak sangat mengidolakan *Superhero*, serta signifikasi dari penelitian ini. Penulis juga menggambarkan tentang rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian ini hingga batasan penelitian serta sistematika penulisan.

1.6.2. Tinjauan Pustaka

Pada bab ke dua, peneliti mencantumkan teori-teori yang menunjang dan mempunyai kaitan dengan permasalahan yang diangkat oleh peneliti yaitu *Hero* dan *Superhero* dalam media, *Superhero* dan film animasi, *Pop culture* dalam film sebagai media, ideologi dalam media massa, *television codes*, serta penjelasan mengenai representasi, dan semiotika. Selain itu juga ada nisbah antar konsep dan kerangka pemikiran dari peneliti.

1.6.3. Metode Penelitian

Di bab ke tiga, peneliti menjelaskan bagaimana penelitian dilakukan. Dimulai dari definisi konseptual yang memuat tentang ringkasan dari bab dua. Selain itu ada jenis penelitian yang menggunakan kualitatif, jenis sumber data,

metode pengumpulan data, sasaran penelitian teknik pengumpulan dan teknik analisis data, unit analisis dan triangulasi data.

1.6.4. Analisis Data

Di bab ke empat, peneliti akan menyajikan gambaran dan profil mengenai film “*Megamind*” , sinopsis film *Megamind*, serta gambaran deskripsi tokoh yang ada di film *Megamind*. Peneliti juga menjelaskan mengenai *Dreamworks Animation* sebagai perusahaan yang memproduksi film ini. Pada tahap analisis, peneliti menganalisis setiap *scene* yang memuat representasi *superhero* ke dalam 3 level kode John Fiske, dan menginterpretasikannya.

1.6.5. Kesimpulan

Di bab terakhir, akan menghasilkan hasil dari penelitian dalam bentuk kesimpulan serta saran yang akan diberikan untuk perbaikan selanjutnya.