Retorik • *Vol. 9(1), 2021*
DOI: https://doi.org/10.24071/ret.v9i1.4564
p-ISSN: 1412-6932
e-ISSN: 2549-2225

Penggambaran Sosok Musuh dalam Film Superhero: Kritik Ideologi atas *Batman Begins*, *The Dark Knight*, dan *Madame X*

Nicolaus Gogor Seta Dewa
Magister Kajian Budaya, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta

Abstrak

Cerita-cerita superhero biasa dianggap sebagai ungkapan ketidakpuasan terhadap masalah sosial dan cara masyarakat berfantasi untuk menghadapi masalah tersebut. Akan tetapi, dalam perkembangannya banyak cerita superhero yang menggambarkan ketidakmampuan superhero dalam menjawab permasalahan. Cerita-cerita itu menjadi komentar dan kritik terhadap masalah politik dan sosial. Popularitas cerita superhero semakin terangkat setelah pergantian ke abad 21, dengan ditandai menjamurnya film-film superhero Hollywood yang sering merajai pendapatan *box-office*. Popularitas suatu genre film menandakan adanya suatu momen sosial yang sedang terjadi.

Penelitian ini berusaha membaca film superhero dan wacana yang dibawa dengan melihat tiga contoh film superhero dari Amerika Serikat dan Indonesia, yaitu *Batman Begins*, *The Dark Knight*, dan *Madame X*. Penelitian ini juga berusaha melihat ideologi dalam ketiga film tersebut, dengan fokus pada sosok musuh yang digambarkan di situ. Sebelum masuk ke bagian tersebut, ketiga film superhero itu diteliti dengan metode analisis struktural naratif Roland Barthes. Analisis tersebut menjadi landasan pembacaan ideologi di tahap berikutnya, sekaligus utopia yang termasuk dalam konsep ideologi, budaya populer dengan menggunakan teori Douglas Kellner. Pembacaan itu dilakukan dengan melihat berbagai oposisi dan tema yang mengemuka dalam *Batman Begins*, *The Dark Knight*, dan *Madame X*.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa ada pembangunan narasi yang antagonistik, berfokus pada sosok musuh yang berusaha dikalahkan. Ada ambivalensi yang terjadi baik dalam tokoh superhero maupun musuh. Superhero harus menempati ruang antara hukum dan kejahatan, sedangkan musuh memiliki idealisme yang ingin dibangun di masyarakat, sehingga pembedaan antara superhero dan musuh menjadi kabur. Yang ingin dibangun dari narasi semacam ini adalah harapan dapat mengatasi masalah sosial, tetapi tanpa melupakan eksplorasi agar masalah tidak hanya dipandang dari satu sisi. Hal itu juga memperlihatkan bahwa budaya media atau budaya populer tidak hanya mementingkan aspek hiburan, namun juga tidak lepas dari ideologi dan konteks sosialnya.

Kata kunci: film superhero, musuh, narasi, ideologi, utopia, budaya populer.

A. Latar Belakang

Cerita-cerita superhero seakan sudah melekat di masyarakat sehingga wajar dilontarkan sebagai komentar sambil lalu, terutama ketika orang sedang merasa putus asa dengan dirinya atau keadaan sosial. Apakah bayangan ingin menyelesaikan masalah dengan cepat seperti itu adalah salah satu penyebab mengapa banyak orang menggemari superhero?

Film-film superhero yang diproduksi Hollywood merupakan jaminan datangnya banyak penonton ke gedung bioskop, yang juga berarti banyak pemasukan bagi rumah produksinya. Film

The Avengers yang dirilis bulan Mei 2012 lalu telah memecahkan rekor pendapatan akhir minggu terbanyak sepanjang masa, mengalahkan *Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2* yang keluar tahun 2011[1]. Akan tetapi, apa yang menyebabkan banyak orang menggemari film-film jenis ini?

Karyn Rybacki dan Donald Ribacki dalam buku *Communication Criticism* menyebutkan bahwa film memberikan jalan untuk memvisualisasikan masa lalu, memberikan gambaran masa kini, dan memberikan kemungkinan tentang masa depan (Rybacki, 1991: 205). Dalam buku yang sama, Rybacki juga mengatakan bahwa film menganalisa kejadian dan isu-isu sosial, mendidik penonton tentang bagaimana masyarakat berjalan dan memberi makna tentang isu tersebut.

Tidak dapat dilupakan juga bahwa budaya media seperti film dan lain sebagainya memiliki tujuan komersial. Komodifikasi budaya semacam ini tentunya memiliki berbagai konsekuensi. Produsen membaca keinginan konsumen, sedangkan konsumen juga terpengaruh dan memengaruhi hasil-hasil produksi tersebut. Douglas Kellner dalam buku *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and the Postmodern* menyebutkan bahwa produk industri budaya harus sesuai dengan pengalaman sosial, menarik banyak orang, dan menawarkan produk yang menarik, mengagetkan, mematahkan yang sudah umum, memuat kritik sosial, atau mengutarakan berbagai ide masa kini.

Film-film superhero sebagai suatu tren bisa dirasakan sebagai gejala semacam ini. Narasi superhero bisa jadi merupakan suatu fiksionalisasi beberapa isu yang berkembang di masyarakat pada masa ini. Richard J. Gray dan Betty Kaklamanidou dalam *The 21st Century Superhero* menulis: "*These new superhero texts, however, not only comment on contemporary social events, but also disseminate American ideology throughout the world*" (Gray dan Kaklamanidou: 2011, 4).

Penulis tidak akan membahas banyak film superhero sekaligus, tetapi mengambil tiga sampel film untuk dianalisis secara tekstual. Tiga film yang akan diteliti ialah *Batman Begins*, *The Dark Knight*, dan *Madame X*. Ketiga film ini dipilih karena dirilis setelah tahun 2000 dan dirasa mampu untuk menggambarkan wacana yang sedang dibangun narasi film superhero modern. *Batman Begins* dan *The Dark Knight* dipilih karena berasal dari Amerika Serikat yang merupakan penghasil utama film-film jenis ini dan ada pergeseran nilai yang diangkat. Film ketiga, *Madame X*, dipilih karena bisa dikatakan ini adalah satu-satunya film superhero Indonesia yang lahir di era modern sampai sejauh ini. Perbandingan penggambaran dalam film Amerika dan Indonesia dirasa bisa memberi sedikit gambaran wacana yang diangkat masing-masing film.

B. Analisis Struktural Naratif Roland Barthes

Pentingnya analisis tekstual dalam kritik ideologi diungkapkan Richard Johnson et. al. dalam buku *The Practice of Cultural Studies*, yaitu analisis itu penting digunakan dalam pembacaan narasi karena merupakan elemen penting yang tidak langsung tampak di permukaan. Analisisnya berguna sebagai "tulang penyangga" (*bones*) yang bisa menjadi pondasi ketika berikutnya menganalisis

1 http://boxofficemojo.com/alltime/weekends/pastrecords.htm

konteks narasi tersebut[2].

Metode Barthes digunakan di sini karena dirasa lengkap dan dinamis. Barthes menggabungkan berbagai metode analisis naratif yang sudah dikembangkan sebelumnya oleh orang-orang seperti Todorov, Genette, dan Greimas. Lebih jauh lagi, tujuan akhir Barthes memang sengaja mengembangkan metode tersebut untuk memperlakukan teks tidak sekedar untuk teks itu sendiri, tetapi juga melampauinya (*beyond the text*). Analisisnya sendiri dibagi menjadi tiga tingkat: fungsional, tindakan, dan narasional.

a. Analisis Fungsional

Barthes membagi tindakan (*action*) dan kejadian (*event*) ke dalam unit-unit yang lebih kecil, yaitu fungsi dan indeks untuk menunjukkan level horisontal dan vertikal. Fungsi (*function*) merupakan unit yang menggerakkan cerita secara horisontal, atau perkembangan linear. Indeks (*indexes/indices*), dalam level vertikal, tidak menggambarkan perkembangan tindakan, tetapi menjelaskan keadaan atau situasi (*being*).

b. Analisis Tindakan

Analisis pada tingkat kedua ini adalah melihat dan menjelaskan tindakan para aktan yang tampak sebelumnya pada analisis fungsional. Kedudukan, relasi, dan dinamika aktan juga dijelaskan dalam tahap ini.

Model aktansial Greimas terdiri dari enam jenis pelaku atau aktan. Pengirim (*sender*) adalah agen yang menentukan objek yang akan dicari dan subjek yang akan mencari objek tersebut, subjek (*subject*) adalah agen yang dipanggil pengirim untuk mendapatkan suatu objek, objek (*object*) adalah sesuatu yang dicari oleh subjek, penerima (*receiver*) adalah yang diuntungkan dari pencarian (*quest*) tersebut, penolong (*helper*) adalah yang membantu subjek dalam pencarian, dan musuh atau penghalang (*opponent*) adalah agen yang menghalangi usaha subjek untuk mencapai objek yang diinginkan.

c. Analisis Narasional

Setelah melihat analisis fungsional untuk mendeskripsikan fungsi dan sekuens, dan analisis tindakan untuk melihat hubungan antar tokoh dalam kaitannya dengan perkembangan naratif, maka tahap selanjutnya adalah analisis narasional untuk melihat bagaimana kekuatan kisah dalam menceritakan dirinya dan makna apa yang didapat dari situ. Tahap terakhir ini bertujuan untuk mendeskripsikan makna dengan melakukan integrasi tahap-tahap analisis yang sebelumnya ditempatkan dalam konteks komunikasi narasional.

C. Munculnya Superhero

Joseph Campbell yang meneliti alur kisah-kisah kepahlawanan klasik dari berbagai tempat menarik kesimpulan bahwa ada persamaan struktur dalam penceritaannya. Struktur tersebut dinamakan dengan *monomyth*. *Monomyth* sebagai formula alur kepahlawanan terdiri dari pemisahan—inisiasi—kembali (*separation—initiation—return*). Campbell menjelaskan petualangan mitologis pahlawan dalam kutipan berikut: "*A hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder: fabulous forces are there encountered and a decisive victory is won: the hero comes back from this mysterious adventure with the power to bestow boons on his fellow man*" (Campbell, 2004: 28).

2 (Johnson et. al. : 2004, 158)

Ada beberapa orang yang berusaha mendefinisikan superhero. Danny Fingeroth menjelaskan apa itu superhero dalam bukunya *Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us about Ourselves and Our Society*: "*individuals with fantastic powers (whether magic or "science" based), as well as pople who fight their battles with advanced technology (often differentiated from magic only because the author says so) or people who are just plain brave/crazy/ lucky*" (Fingeroth, 2004: 16). Roz Kaveney mengatakan bahwa superhero adalah manusia dengan kekuatan yang melebihi kemampuan atau berbeda dari manusia biasa, yang dia gunakan untuk memperjuangkan kebenaran, keadilan, dan melindungi orang tak bersalah (Kaveney, 2008: 4).

Superhero melebihi pahlawan fiksi yang lain dalam merepresentasikan nilai-nilai masyarakat yang memproduksinya. "*So somehow, the superhero—more than even the ordinary ficitional hero—has to represent the values of the society that produces him*" (Fingeroth, 2004: 17). Nilai-nilai yang dianut itu tergantung sudut pandang tokohnya dan bagaimana mereka mempercayai itu.

D. Analisis Naratif

a. Batman Begins

Babak 1: Inisiasi
1. Flashback
2. Bruce Wayne berangkat ke League of Shadows
3. Bruce Wayne berlatih
4. Flashback
5. Bruce Wayne melawan Ra's al Ghul

Babak 2: Persiapan
1. Bruce Wayne kembali ke Gotham
2. Bruce Wayne menemui Lucius Fox dan mendapat peralatan
3. Bruce Wayne menemui Jim Gordon dan menjadikannya sekutu

Babak 3: Eksperimen
1. Batman berhadapan dengan komplotan Falcone
2. Batman menyelamatkan Rachel Dawes
3. Batman menginterogasi Flass
4. Batman menghadapi Jonathan Crane

Babak 4: Kebangkitan
1. Alfred dan Lucius Fox menolong Bruce Wayne/Batman
2. Batman membuntuti Rachel Dawes
3. Batman menghadapi Jonathan Crane
4. Batman lari dari kejaran polisi
5. Bruce Wayne dikalahkan Ra's al Ghul
6. Batman mengalahkan Ra's al Ghul

Tabel Aktansial *Batman Begins*:

Subjek	Bruce Wayne/Batman
Objek	Keamanan Gotham, Kekalahan Ra's al-Ghul
Musuh	Ra's al-Ghul, Jonathan Crane/ Scarecrow, Falcone, Trauma
Penolong	Ra's al-Ghul, Alfred, Gordon, Lucius-Fox, Rachel- Dawes, Teknologi, Kekayaan
Pengirim	Trauma, Ra's al-Ghul, Bruce Wayne
Penerima	Bruce Wayne, Warga Gotham

b. The Dark Knight

Babak 1: Gangguan
1. Batman mengambil Lau
2. Mafia menyewa Joker untuk membunuh Batman
3. Batman berhadapan dengan Joker

Babak 2: Pencarian
1. Gordon mencegah Joker membunuh walikota

2. Batman mencegah Harvey Dent membunuh anak buah Joker
3. Dent mencegah Bruce mengaku sebagai Batman
4. Batman dan Gordon menangkap Joker
5. Batman menginterogasi Joker
6. Batman memilih menyelamatkan Dent, maka Rachel mati

Babak 3: Manipulasi
1. Joker mengancam menghancurkan rumah sakit
2. Joker memanipulasi Dent
3. Dent membunuh orang-orang yang bertanggung jawab atas kematian Rachel
4. Bruce menyelamatkan Reese
5. Joker memasang bom di dua kapal
6. Batman memata-matai Gotham
7. Batman berhadapan dengan Joker
8. Batman membunuh Dent
9. Batman mengambil alih tindakan Dent

Tabel Aktansial *The Dark Knight*:

Subjek	Bruce Wayne/Batman
Objek	Keamanan Gotham, Kekalahan Joker
Musuh	Joker, Harvey Dent/Two-Face, Lau, Mafia
Penolong	Harvey Dent, Alfred, Jim Gordon, Lucius Fox, Rachel Dawes, Teknologi, Kekayaan
Pengirim	Joker, Harvey Dent, Gordon
Penerima	Bruce Wayne/Batman, Warga Gotham

c. Madame X

Babak 1: Pembuangan
1. Adam pergi ke klab
2. Kanjeng Badai menangkap para waria
3. Adam dibuang

Babak 2: Inisiasi
1. Adam memutuskan untuk tinggal di Tanjung Awan
2. Adam berlatih
3. Adam bertemu arwah Aline
4. Adam menemukan ruang rahasia

Babak 3: Gangguan
1. Adam berhadapan dengan ormas Bogem
2. Para penari ditipu
3. Adam berhadapan dengan Tarjo
4. Adam menginterogasi Tarjo

Babak 4: Penyelamatan
1. Adam kembali ke kota
2. Adam berhadapan dengan tiga istri Kanjeng Badai
3. Adam berhadapan dengan Kanjeng Badai

Tabel Aktansial *Madame X*:

Subjek	Adam/Madame X
Objek	Penghapusan intoleransi, Kekalahan Kanjeng Badai
Musuh	Kanjeng Badai, Bogem, Tarjo, Tiga istri Kanjeng Badai
Penolong	Om Rudy, Tante Yantje, Jun, Cun Cun
Pengirim	Aline, Om Rudy, Kanjeng Badai, Trauma
Penerima	Adam, Kaum minoritas (waria)

Dari ketiga film superhero yang diteliti (*Batman Begins*, *The Dark Knight*, dan *Madame X*) ada beberapa kesimpulan yang dapat ditarik. Yang pertama, subjek gagal mendapatkan salah satu objek. Yang kedua, superhero adalah sosok yang memiliki kekuatan dan keahlian yang hebat, tetapi masih membutuhkan penolong untuk mencari objek. Yang ketiga, subjek superhero dan

musuhnya mengalami keterpisahan dan ambivalensi.

Berikutnya, sosok musuh dikaburkan latar belakang dan masa lalunya. Ada perkecualian di *Madame X*. Masa lalu musuh menjadi jelas di akhir, tetapi sebelum itu tidak diketahui. Kelima, sosok superhero dan musuhnya sama-sama muncul menggarisbawahi ketidakpuasan terhadap keadaan.

Dalam *Batman Begins* dan *The Dark Knight,* superhero dan musuh sama-sama diasosiasikan dengan ketakutan. Ketakutan tidak hanya dimaksudkan harus dikalahkan oleh superhero, tetapi juga dikuasai untuk mengalahkan ketakutan yang digunakan musuh. Yang ketujuh, musuh adalah personifikasi teror yang tidak dapat diatasi dengan cara biasa dan mengancam keberlangsungan tatanan sosial dalam masyarakat. Musuh memperlihatkan kelemahan dan keterbatasan hukum, dan mengkritik moralitas masyarakat.

Kemudian, superhero berasal dari trauma yang dapat diatasi. Tanpa trauma, seorang pahlawan akan gagal. Lalu, ada hal yang menyebabkan resolusi film berakhir dengan tidak sempurna. Bila dilihat secara keseluruhan, narasi superhero berusaha membangun sifat antagonistik dalam diri musuh dalam bentuk ketakutan dan subjek berusaha untuk mengalahkan musuh yang menjadi penyebab terjadinya ketidakstabilan sosial.

E. Film Supehero sebagai Medan Ideologis

Membaca ideologi dalam teks budaya media tidak cukup hanya melihat konteks sosial dan politisnya, tetapi juga harus memperhatikan relasi kekuasaan dalam bangunan internal teks itu sendiri. Langkah tersebut disebutkan oleh Douglas Kellner dalam buku *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and Postmodern*:

> *The forms of media culture are intensely political and ideological, and thus those who wish to discern how it embodies political positions and has political effects should learn to read media culture politically. This means not only reading media culture in a socio-political and economic context, but seeing how the internal constituents of its texts either encode relations of power and domination, serving to advance the interest of dominant groups at the expense of others, or oppose hegemonic ideologies, institutions, and practices or contain a contradictory mixture of forms that promote domination and resistance* (Kellner, 2003: 56)

Analisis struktural naratif Barthes di atas adalah dasar pembicaraan kritik budaya media, khususnya film superhero, sebagai medan pertarungan ideologi.

a. Ketakutan

Kisah-kisah superhero bisa dibaca sebagai ungkapan ketidakpuasan terhadap hukum dan tatanan sosial. Dalam narasi, superhero selalu muncul ketika ada kejadian luar biasa yang tidak dapat diatasi oleh hukum, penegak hukum, atau tindakan biasa. Tujuan akhir superhero adalah menghapuskan ketakutan yang dipersonifikasikan dengan keberadaan musuh. Dalam hal ini juga superhero dan musuhnya menempati area pertarungan yang abu-abu.

Film-film superhero, dan barangkali film-film action lain pada umumnya, mengartikulasikan tentang ketakutan. Ra's al Ghul dan Jonathan Crane/Scarecrow menjadi representasi ketakutan yang dilawan dalam *Batman Begins*. Ra's al Ghul adalah seorang teroris yang datang dari luar untuk menghancurkan (dan menurutnya sekaligus membangun)

Gotham. Ra's al Ghul, Jonathan Crane, dan Joker adalah teroris karena menggunakan ketakutan atau teror sebagai senjata untuk menghancurkan musuh.

Menariknya, ketakutan tidak hanya digunakan oleh musuh, tetapi juga oleh Batman sendiri. Subjek berusaha menghilangkan ketakutan, yang dipersonifikasikan dalam bentuk musuh, tetapi ironisnya caranya juga dengan ketakutan. Ketakutan dibenci dan diinginkan sekaligus. Maka, ketakutan dipandang sebagai suatu jalan untuk mencapai stabilitas, tidak peduli apakah dari sisi penjahat atau penegak hukum. Baik dan jahat tidak dibedakan antara subjek dan musuh dengan oposisi biner seperti pada film-film era Reagan yang dengan gamblang menampakkan oposisinya[3]. Subjek dan musuh yang sama-sama menggunakan ketakutan sebagai senjata menandakan adanya kesejajaran di antara mereka. Adegan-adegan penyiksaan dalam *Batman Begins* dan *The Dark Knight* mengingatkan pada perlakuan interogasi AS terhadap para teroris.

Ketakutan kembali menjadi tema utama dalam *The Dark Knight* dengan tokoh Joker menjadi personifikasi atas teror. Dia menjadi reaksi dari kemunculan Batman di Gotham. Apabila Batman berada di pihak hukum (sambil seringkali menerobosnya), maka Joker berada di pihak para kriminal. Joker menggunakan ketakutan untuk membongkar wajah sebenarnya dari orang-orang yang menginginkan keamanan. Keamanan dan stabilitas dianggap sebagai kebohongan.

Hampir sama seperti dalam dua film Batman, ketakutan dalam film *Madame X* secara jelas digunakan oleh musuh, yaitu Kanjeng Badai dan ormas Bogem. Kanjeng Badai menangkap para waria yang dianggap sebagai penyimpangan moral dan harus dibersihkan. Adam sebagai subjek adalah representasi kelompok minoritas yang tertindas oleh kelompok yang lebih dominan. Kelompok yang tertindas dalam film ini adalah waria, yang digambarkan sulit mencari kerja, sering mendapat tekanan, dan hidup dengan pas-pasan.

Bila film dibaca dari sudut pandang subjek, maka bisa dibilang bahwa *Batman Begins* dan *The Dark Knight* mempromosikan penggunaan ketakutan pada musuh yang luar biasa, yang tidak dapat dihadapi dengan cara hukum. Dua film tersebut hadir dalam konteks modern saat Amerika menghadapi terorisme. Tindakan yang ekstrim juga harus dihadapi dengan tindakan ekstrim untuk bisa mengimbanginya. Sementara itu, film *Madame X* kurang mengeksplorasi masalah tindakan ekstrim untuk menghadapi musuh tersebut. Yang dapat diketahui hanya bahwa Madame X tidak segan-segan membunuh dalam mencapai tujuan. Superhero berada pada batas liminal yang menghasilkan kategori baru di luar pahlawan dan penjahat, dan di luar hukum dan kriminalitas.

b. Superhero dan Musuh dalam Ruang Liminal

Superhero yang menempati ruang liminal menjadi pembeda dengan film action yang menggambarkan tokoh dari penegak hukum. Superhero sebenarnya hanya orang sipil yang memiliki kekuatan khusus dan menggunakan kekuat-

3 Douglas Kellner dalam Media Culture menulis: *"The binary oppositions of ideology are rooted in a system of antagonisms between unequal forces and serve to legitimate the privilege and domination of the more powerful forces"* (Kellner, 2003, 61). Menurut Kellner, film seperti *First Blood* dan *Top Gun* berusaha menggambarkan superiroitas Amerika dan ras kulit putih dengan menampakkan orang Amerika sebagai *"the good guys"* dan Vietnam dan Rusia sebagai *"embodiment of evil"*.

an tersebut untuk mendukung hukum dengan melanggarnya.

Todd McGowan mengatakan dalam *The Fictional Christopher Nolan* bahwa genre film superhero menjadi populer karena kondisi kekecualian (*the state of exception*) mulai mengemuka: "*The superhero film has emerged as a popular genre when the problem of the state of exception has moved to the foreground historically*" (McGowan, 2012: 131). Konsep *state of exception* yang diambil dari teori Giorgio Agamben tersebut menjadi konteks kembalinya popularitas cerita superhero. Setelah dulu cerita superhero lahir dalam konteks era Depresi Besar di Amerika, permasalahan kontemporer yang ada setelah dekade 2000-an adalah pertanyaan tentang sejauh mana peran negara dan warganya ketika hukum konvensional tidak dirasa cukup untuk mengatasi masalah.

Masalah yang problematis tersebut juga difiksionalisasikan dalam narasi film superhero. Superhero (dan musuhnya) menjadi personifikasi seorang figur yang menjadi *state of exception*. Ketidakmampuan hukum mengatasi masalah mengakibatkan seseorang yang rela melampaui hukum demi menjaga hukum itu sendiri tetap berjalan baik.

Pembacaan superhero yang seperti itu menjadi pedang bermata dua. Kekuasaan negara bisa menjadi tidak terbatas karena adanya *state of exception*. Di sisi lain, narasi superhero juga menawarkan alternatif bagi warga negara agar bisa mandiri dalam mengatasi masalah, tanpa harus menunggu campur tangan pemerintah. Ketidakhadiran hukum ketika masalah itu muncul dapat diatasi dengan tindakan mandiri masyarakat. Akan tetapi, *state of exception* juga bisa menjadi negatif saat masyarakat menjadi *vigilante* yang kebablasan seperti diungkapkan di *The Dark Knight*.

Serangan Ra's al Ghul adalah sesuatu yang menarik karena seakan mengalihkan persoalan utama yang dialami Gotham. Ini menjadi semacam eksternalisasi masalah yang sering dilakukan AS yang banyak mengalami masalah di dalam negaranya (atau bahkan yang menyebabkan masalah di luar), tetapi melakukan antagonisme pihak luar yang mengancam keberlangsungan negara, seperti orang Vietnam dan Rusia dalam *First Blood* dan *Top Gun* yang disebutkan oleh Douglas Kellner.

Bisa jadi sama seperti Batman, Joker adalah ungkapan ketidakpuasan terhadap hukum dan tatanan masyarakat, tetapi pada pihak penjahat. Peran Joker di *The Dark Knight* adalah menggarisbawahi ambivalensi Batman yang berjalan di antara hukum dan tindakan kriminal. Joker menggunakan teror agar orang-orang dapat melihat bahwa sesungguhnya usaha mereka untuk mencapai tujuan tertentu, seperti stabilitas sosial, adalah tindakan sia-sia.

Bisa disimpulkan dari ketiga film tersebut bahwa kedua film Batman menyejajarkan posisi subjek dan musuh, dan pengaburan nilai yang dipromosikan dari penggunaan ketakutan, sedangkan *Madame X* memperlihatkan logika biner yang lebih jelas, yaitu kelompok dominan vs kelompok yang tertindas. Ketiga film tersebut mengkritik ketiadaan negara dan hukum ketika menghadapi bahaya di luar kewajaran (terorisme dalam *Batman Begins* dan *The Dark Knight*, dan fundamentalisme dalam *Madame X*). Akan tetapi, ketiga film superhero itu juga memperlihatkan persoalan yang tidak mampu dihadapi sendiri oleh orang sipil.

c. Penegakan Hukum

Pada bagian akhir *The Dark Knight*, Batman memata-matai seluruh Gotham

dengan sinyal telepon genggam mereka untuk mencari Joker. Batman menukar hasil tertangkapnya seorang penjahat dengan kebebasan dan privasi masyarakat. Bagian ini mengingatkan pada *Patriot Act* yang dicanangkan setelah terjadinya peristiwa 11 September di AS yang memperbolehkan negara untuk memata-matai rakyatnya untuk mencegah terjadinya teror. Hal itu memberi ambiguitas terhadap masalah ini.

Dalam narasi jelas bahwa Batman adalah subjek dan Ra's al Ghul dan Joker adalah musuh, tetapi Batman tidak pernah berhasil menghapus kejahatan dan kemiskinan yang ada di Gotham. Batman hanya berhasil mengalahkan lawan-lawannya, tetapi tidak pernah membawa perubahan yang berarti pada kotanya. Batman adalah seorang konservatif yang ingin meneruskan kejayaan yang telah dibangun keluarganya. Akar permasalahan Gotham sebenarnya sudah jelas disebut dalam *Batman Begins*, yaitu kemiskinan. Para mafia dan koruptor hanya memanfaatkan keadaan yang sudah ada tersebut.

Dalam *The Dark Knight*, Batman tidak berhasil mengalahkan musuh, tetapi berhasil mendapatkan objek, yaitu keamanan Gotham. Objek tersebut didapatkan setelah Batman berkorban agar publik tetap percaya bahwa orang seperti Dent yang bersih masih mempertahankan prinsipnya sampai akhir. Keamanan itu dicapai dengan kebohongan. Batman pada akhir *The Dark Knight* menjadi musuh bagi Gotham, tetapi mungkin di situlah dia berhasil menjadi pahlawan.

d. Kelompok Dominan vs Inferior

Dalam film Batman bisa disimpulkan bahwa dalam oposisi kekayaan dan kemiskinan, yang bisa mengubah keadaan adalah yang kaya. Orang miskin menjadi korban dan pion dari masyarakat kelas atas yang korup. Berkebalikan dengan Batman, Madame X berasal dari kalangan minoritas kelas bawah. Perjuangannya lebih dimotivasi oleh tekanan yang dirasakan kaum yang terpinggirkan karena tindakan kelompok dominan. Perjuangan yang dilakukan oleh minoritas belum mampu untuk mengalahkan dominasi, yang menunjukkan adanya harapan untuk perubahan keadaan oleh perjuangan kelas, tetapi perlu jenis perjuangan yang lebih dari sekedar tindakan balasan terhadap penindasan.

Madame X lebih memiliki dimensi emansipasi dan perjuangan kelas dari *Batman Begins* dan *The Dark Knight*. Film tersebut berusaha mengangkat isu minoritas melawan kelompok dominan dalam bentuk satire. Ini sebenarnya adalah langkah yang lebih progresif daripada dua film Batman, tetapi sayangnya eksekusi film yang kurang baik (kurang mampu membangun ketegangan, ada lompatan logika sebab akibat dalam plot) menjadikan film ini setengah-setengah dalam membangun isu serius tersebut.

e. Gender

Harus diakui bahwa narasi film-film superhero adalah narasi yang maskulin. Tokoh-tokoh superhero dalam komik didominasi oleh laki-laki. Jarang ada film yang menampakkan perempuan sebagai superhero, apalagi tokoh utamanya. Peran perempuan dalam film lebih banyak sebagai pendamping superhero laki-laki dan seseorang yang harus ditolong, atau istilahnya *damsel in distress*, untuk menunjukkan kekuatan si superhero. Musuh menonjolkan maskulinitas sang superhero dengan menempatkan tokoh perempuan untuk ditolong.

Film *Madame X* adalah contoh yang menarik tentang masalah gender. Subjeknya adalah seorang waria dan beberapa penolongnya adalah transek-

sual. Dari situ sekilas dapat dilihat bahwa film Indonesia ini sebenarnya lebih memiliki dimensi emansipasi dan lebih bersifat progresif dalam hal gender dan perjuangan kelas daripada *Batman Begins* dan *The Dark Knight*. Akan tetapi, hal itu sebenarnya juga perlu diperdebatkan lagi. Madame X sebagai superhero waria tetap menggunakan kekerasan dalam melakukan perlawanan[4]. Posisinya sebagai waria menambah lapisan keterpisahan dan ambivalensinya sebagai superhero. Akan tetapi, tokoh Ratih dan para penari yang disekap oleh Kanjeng Badai tentu saja masih berperan sebagai objek yang harus ditolong subjek.

Perlu dilihat lagi bagaimana perempuan digambarkan ketika nantinya ada superhero perempuan yang menjadi fokus utama dalam narasi. Ada kecenderungan untuk membawa narasi tersebut lebih akomodatif terhadap perempuan, namun arahnya masih belum jelas. Narasi superhero masih ambivalen dalam hal ini, namun satu kaki jelas masih berpijak kuat pada maskulinitas.

F. Film Superhero dan Kekuasaan

Para petinggi Hollywood pernah berkunjung ke Gedung Putih untuk membicarakan produksi film yang bisa mendukung peran Amerika Serikat dalam memerangi terorisme setelah peristiwa 11 September[5]. Pertemuan tersebut menunjukkan bahwa industri film Hollywood tidak dapat dilepaskan dari intervensi pemerintah dalam mempromosikan ideologi dominan setelah peristiwa 11 September. Namun, peran pemerintah itu tidak serta merta diadopsi secara bulat, bahkan malah dikritik oleh teks-teks budaya populer yang muncul setelah itu, termasuk dalam film-film superhero.

Batman Begins dan *The Dark Knight* merupakan eksplorasi terhadap wacana *war on terror* milik George W. Bush. Di satu sisi keduanya menunjukkan kecenderungan mendukung tindakan militan untuk melawan terorisme, tetapi di sisi lain juga memperlihatkan bahwa tindakan tersebut juga berisiko menghilangkan kebebasan sipil. Narasi film yang menunjukkan itu sama seperti ambivalensi yang dialami Amerika Serikat dalam konteks politik setelah tahun 2001, yang tidak hanya membagi negara tersebut dalam kelompok konservatif dan liberal, tetapi juga wilayah di antara itu yang masih diperdebatkan. Sementara film *Madame X* merupakan komentar terhadap ekspresi ekstremisme dan fundamentalisme yang cenderung meminggirkan kelompok minoritas. Lewat ormas Bogem, film ini hendak memfiksionalisasikan beberapa kelompok fundamentalis berbasis agama di Indonesia.

Perusakan Wayne Tower sebagai simbol kota Gotham dalam *Batman Begins* mengingatkan pada serangan terhadap World Trade Center sebagai simbol ekonomi AS. Perusakan itu adalah bentuk *media spectacles* menurut istilah Douglas Kellner. Kellner menyebut

4 Penyelesaian yang semata-mata dengan kekerasan dipandang sebagai narasi maskulin. Ini berbeda dengan tokoh Wonder Woman dalam komik dan serial televisinya. Marc DiPaolo menyebutkan bahwa kritikus budaya seperti Gloria Steinem dan Matthew J. Smith menganggap Wonder Woman adalah tokoh feminis ideal yang lebih mempromosikan kedamaian daripada perang, feminisme daripada konserrvatisme, dan multikulturalisme daripada imperialisme Amerika. Steinem mengatakan bahwa Wonder Woman adalah superhero alternatif yang progresif di tengah budaya populer yang bersifat *male-centric* (DiPaolo, 2011: 71).

5 http://edition.cnn.com/2001/US/11/11/rec. hollywood.terror/index.html (diakses pada 6 November 2014)

siaran berita, film, atau gambar-gambar yang mengingatkan pada serangan tersebut merupakan "*spectacles of terror*". *The Dark Knight* mengingatkan pada tema kebebasan publik di era "*war on terror*" dan serangan ormas Bogem dalam *Madame X* mengingatkan pada serangan kelompok garis keras pada kelompok yang inferior (dan juga pembatasan tema dalam dunia perfilman Indonesia).

Tontonan yang menggambarkan ketakutan sosial tampaknya bertujuan membangkitkan sesuatu dalam masyarakat, entah itu nasionalisme, patriotisme, atau rasa kebersamaan. Film-film superhero yang berusaha mengalahkan ketakutan menjadi suatu ekspresi tersebut. Akan tetapi, ketakutan kepada siapa dan patriotisme macam apa masih belum jelas bentuknya. Justru narasi-narasi tersebut ingin memberi berbagai sudut pandang tentang masalah tersebut.

G. Jenis Musuh

Dari tiga musuh utama di ketiga film yang dibahas di tesis ini, ada dua musuh yang hampir sama, yakni Ra's al Ghul dalam *Batman Begins* dan Kanjeng Badai dalam *Madame X*. Keduanya adalah musuh yang berusaha mengembalikan keseimbangan dengan membasmi hal yang menurut mereka sudah rusak dalam masyarakat. Berkebalikan dari Ra's al Ghul dan Kanjeng Badai, Joker dalam *The Dark Knight* tidak menginginkan keseimbangan, melainkan *chaos* dan anarki, karena dia menganggap tujuan stabilitas itu tidak akan berhasil, mudah diruntuhkan, dan dilakukan oleh orang-orang munafik.

Musuh-musuh dalam film superhero juga bisa dibaca sebagai representasi ketakutan subjek narasi sendiri dan juga sisi yang lebih gelap dari kepribadian superhero. Ra's al Ghul adalah ketakutan Batman apabila tindakannya menjadi diktatorial. Scarecrow adalah ketakutan Batman jika dirinya yang juga menggunakan ketakutan sebagai senjata diarahkan pada orang yang salah. Joker menekankan ketakutan Batman tentang kekacauan keadaan yang pernah menyebabkan kematian orangtuanya, suatu kemustahilan menghadapi kekerasan. Two-face adalah gambaran dualitas yang dialami Batman apabila berlebihan dan kemungkinan dirinya menjadi hipokrit. Kanjeng Badai merupakan ketakutan Madame X terhadap kemustahilan seorang diri menghadapi kekuasaan yang dominan.

H. Utopia dalam Film Superhero

Konsep utopia dalam ideologi adalah usaha untuk mencapai masa depan yang lebih baik. Karl Mannheim mengatakan bahwa suatu keadaan pikiran bersifat utopis apabila itu berbeda dengan realitas. Seperti Mannheim, Fredric Jameson juga mengungkapkan bahwa utopia adalah pandangan politik yang membayangkan, dan bahkan merealisasikan, suatu sistem yang berbeda dengan sistem yang ada pada saat ini. Dalam buku *Archeologies of Future*, Jameson juga menambahkan bahwa utopia bisa menunjukkan keterkurungan ideologis imajinasi kita yang dibatasi oleh berbagai mode produksi dan sisa-sisa masa lalu.

Narasi superhero dengan demikian berfungsi sebagai utopia karena membayangkan sesuatu di luar realitas untuk memperbaiki keadaan. Film superhero membangun narasi untuk menawarkan eksplorasi alternatif terhadap berbagai masalah yang sulit untuk diselesaikan. *Batman Begins*, *The Dark Knight*, dan *Madame X* secara umum membayang-

kan stabilitas dan keamanan sosial. Dua film Batman adalah tipikal pandangan Amerika untuk mengeksternalisasi musuh. Film *Madame X* di sisi lain menunjukkan bahwa musuh adalah bagian integral dalam masyarakat.

Teknologi dan fantasi yang digambarkan dalam film superhero merupakan salah satu daya tarik jenis film ini. Batman memiliki banyak alat canggih dan keahlian bela diri untuk menunjang aksinya melawan kejahatan. Madame X memiliki jurus bela diri (yang konyol) dan bantuan teknologi dari Om Rudy dan Jun. Akan tetapi, berbagai kekuatan superhero itu diimbangi juga dengan para musuh yang tidak kalah supernya (maka disebut *supervillain*). Harapan tentang kemungkinan mengalahkan kejahatan dihadapkan dengan musuh yang juga kuat.

Sama seperti posisi para pelakunya dalam narasi, objek utopis dalam film superhero modern juga menjadi ambivalen. Tidak ada posisi yang tegas karena narasi menunjukkan objek berada dalam area abu-abu. Narasi superhero tidak mendukung terorisme dan fundamentalisme, tetapi juga menunjukkan bahwa stabilitas yang muncul karena penghilangan tindakan musuh tersebut juga bukan jawaban permasalahan.Menurut penulis, narasi superhero modern berusaha menentang absolutisme. Batman dalam *The Dark Knight* dipaksa menjadi diktator untuk sesaat ketika menghadapi Joker. Hal itu juga menggambarkan paradoks dalam konsep utopia. Utopia bisa menjadi strategi menghadapi masa depan, tetapi juga bisa menjadi propaganda. Narasi superhero menawarkan cara untuk melawan kejahatan luar biasa, tetapi utopia untuk musuh yang terus berevolusi juga dibicarakan.

Dari tiga film yang dibahas dalam penelitian ini saja dapat terlihat bahwa budaya populer tidak melulu memikirkan keuntungan, tetapi bisa menjadi representasi konteks sosial, politik, ideologi, dan utopia. Bahkan bila dicermati, film-film tersebut bisa menjadi sarana *empowerment* bagi masyarakat yang sedang terhegemoni oleh ideologi kelompok dominan, berperan sebagai instrumen perubahan sosial. Jadi ada dua sisi budaya populer yang walaupun tampak berseberangan, tetapi nyatanya bisa ada berdampingan. Ini barangkali juga salah satu akibat budaya populer yang masih memperhitungkan pasar.

I. Kesimpulan

Narasi *Batman Begins*, *The Dark Knight*, dan *Madame X* sebenarnya masih menggunakan formula cerita-cerita kepahlawanan klasik Joseph Campbell yang disebut *monomyth*, dengan beberapa penyesuaian (tidak selalu urut). Narasi superhero menceritakan tentang seseorang yang berusaha mengembalikan dunianya yang kacau dan tidak seimbang kepada keadaan yang lebih baik. Sifat narasinya mengarah pada pembangunan antagonistik terhadap musuh dan ketakutan.

Hukum digambarkan sebagai sesuatu yang lemah, mudah disusupi koruptor dan mafia, mudah dimanipulasi, dan bahkan ikut menjadi musuh dalam narasi. Karena itulah dibutuhkan sosok yang mampu melebihi hukum, yaitu superhero. Superhero menjadi pihak yang menempati ruang liminal, menjembatani antara masyarakat dan hukum. Kekacauan disebabkan oleh pihak yang mengganggu kedamaian, atau musuh dalam narasi. Musuh adalah penggerak utama dalam plot film-film superhero. Bahkan musuh juga berperan sebagai pengirim yang memotivasi hero atau penolongnya.

Ketiga film yang dibahas di sini secara relatif masih menunjukkan ideologi konservatif yang tidak menghendaki adanya gerakan dan perubahan sosial, terutama dalam film Batman. Ini menjadi semacam ekspresi individualisme yang kerap ditemui dalam film-film Amerika (tidak semua). Individualisme dalam *Madame X* agak berbeda karena perjuangan Madame X juga bersifat emansipatif untuk kelompok waria, sehingga dia juga membawa kepentingan kelompok.

Narasi superhero yang diisi berbagai ambivalensi tersebut menunjukkan ketidakpastian yang dihadapi masyarakat awal abad 21. Ketiga film dari Amerika Serikat dan Indonesia itu memperlihatkan kebimbangan masyarakat dalam melihat berbagai permasalahan. Ketidakpastian juga mencerminkan masyarakat yang selalu mempertanyakan. Kebenaran yang absolut ditolak karena selalu ada sisi lain di balik sesuatu yang dianggap baik maupun buruk. Narasi semacam ini adalah utopia bahwa masyarakat akan selalu berkembang, tidak stagnan dan patuh ketika menghadapi persoalan. Masyarakat yang dibayangkan adalah masyarakat yang terus berubah mengikuti konteks dan wacana yang melingkupi. Masyarakat itu membentuk dinamika dan paradigma mereka sendiri, bukan dari pemerintah atau pihak lain karena hukum dipandang tidak cukup kuat dalam narasi.

Semua perdebatan dan oposisi ideologis yang terjadi dalam budaya populer yang terjadi justru dapat memajukan budaya dan masyarakat itu sendiri. Dengan demikian, kisah-kisah superhero tidak harus selalu menjadi sebatas eskapisme ketika masyarakat mengalami dilema dan kegagalan, tetapi juga bisa menjadi cermin yang merefleksikan berbagai cara pandang. •

Daftar Pustaka

Barthes, Roland. *Image Music Text*. Tr. Stephen Heath. London: Fontana Press, 1977.

Bordwell, David dan Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill, 2008.

Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. New Jersey: Princeton University Press, 2004.

DiPaolo, Marco. *War, Politics, and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Films*. Jefferson: McFarland & Company, Inc, 2011.

Ferreter, Luke. *Routledge Critical Thinkers: Louis Althusser*. New York: Routledge, 2006.

Fingeroth, Danny. *Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us about Ourselves and Our Society*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc., 2004.

Fludernik, Monika. Terj Patricia Hausler-Greenfield dan Monika Fludernik. *An Introduction to Narratology*. New York: Routledge, 2009.

Gray, Richard J. dan Betty Kaklamanidou, ed. *The 21st Century Superhero: Essays on Gender, Genre and Globalization in Film*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., 2011.

Greimas, A.-J. *Structural Semantics: An Attempt at a Method*. Tr. Daniele McDowell, Ronald Schleifer, Alan Velie. Lincoln: University of Nebraska Press, 1983.

Herman, David. *The Cambridge Companion to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.

Herman, Luc dan Bart Vervaeck. *Handbook of Narrative Analysis*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2005.

Jameson, Fredric. *Archeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. New York: Verso, 2005.

Johnson, Richard, et. al. *The Practice of Cultural Studies*. London: SAGE

Publications Ltd, 2004.
Kaveney, Roz. *Superheroes! Capes and Crusaders in Comics and Films*. New York: I. B. Tauris & Co Ltd, 2008.
Kellner, Douglas. *Cinema Wars: Hollywood Films and Politics in the Bush-Cheney Era*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2010.
Kellner, Douglas. *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and the Postmodern*. New York: Routledge, 2003.
Mannheim, Karl. Tr. Louis Wirth dan Edward Shills. *Ideology and Utopia: An Introduction to the Sociology of Knowledge*. Thetford: Routledge & Kegan Paul Ltd, 1979.
McGowan, Todd. *The Fictional Christopher Nolan*. Austin: The University of Texas Press, 2012.
McQuillan, Martin, ed. *The Narrative Reader.* New York: Routledge, 2000.
Rybacki, Karyn dan Donal Rybacki. *Communication Criticism: Approaches and Genres*. Belmont: Wadsworth Publishing Company, 1991.
Stam, Robert, Robert Burgoyne dan Sandy Flitterman-Lewis. *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, post-structuralism and beyond*. New York: Routledge, 1992.
Storey, John. *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction (Fifth Edition)*. Harlow: Pearson Education Limited, 2009.
Strinati, Dominic. *An Introduction to Theories of Popular Culture: Second Edition*. New York: Routledge, 2004.