

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan media hiburan sekaligus alat komunikasi massa yang digunakan sutradara atau lembaga produksi untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat (Santoso, 2017). Film mendidik audiens dengan menganalisis isu-isu sosial yang terjadi, bagaimana masyarakat berjalan, dan memberi makna tentang isu-isu tersebut (Rybacki & Rybacki, 1991). Film merupakan bagian dari budaya yang merefleksikan nilai-nilai masyarakat sekaligus memengaruhi bagaimana nilai tersebut dipahami (Bordwell & Thompson, 2013). Budaya adalah cara masyarakat hidup dan media massa modern seperti film merupakan bagian integral dalam pembentukannya (Williams, 1983). Pada saat ini, budaya massa diproduksi secara masif dan film adalah salah satu produk budaya massa yang mampu memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia (Hereyah, 2011).

Film merupakan media massa yang memiliki pengaruh dan dampak signifikan terhadap kehidupan manusia. Film berfungsi sebagai alat untuk hiburan, edukasi, ekspresi budaya, hingga mengarahkan persepsi audiens (Aldo *et al.*, 2023). Konsumsi media termasuk film sudah menjadi bagian dari rutinitas kehidupan manusia dan secara tidak langsung berkontribusi pada pembentukan budaya (Fiske, 2011). Genre *superhero* merupakan salah satu genre film yang paling populer serta digemari oleh masyarakat dari berbagai kalangan pada saat ini (Santoso, 2017). Hal tersebut karena film dengan genre *superhero* mampu memberikan audiens karakter yang patut untuk diteladani bahkan studi penelitian menunjukkan bahwa mungkin kecintaan masyarakat pada sosok *superhero* bersifat biologis sebagai daya tarik alamiah (Kupiainen, 2020). Menjadikan karakter *superhero* sebagai inspirasi hidup merupakan bentuk keterlibatan emosional individu yang diperkuat oleh sisi kemanusiaan dalam film *superhero* sehingga penontonnya mudah terikat secara emosional dengan alur ceritanya (Widoarum & Amboro, 2023).

Narasi tentang *superhero* tidak hanya menyinggung isu-isu sosial kontemporer, tetapi juga menyebarkan ideologi Amerika Serikat ke seluruh dunia (Gray & Kaklamanidou, 2011). Guna menunjukkan superioritas dan sebagai propaganda anti komunis, identitas, kekuatan, serta rancangan kostum pada karakter *superhero* barat dibuat untuk merepresentasikan nilai-nilai Amerika Serikat (Santoso, 2017). Dalam dimensi praktik diskursif, heroisme tidak bisa lepas dari produksi ideologis seperti karakter Superman yang menjadi simbol kekuatan Amerika Serikat ketika melawan ideologi komunis di Perang Dingin (Bramantyo & Husen, 2025). Kostum merupakan elemen yang krusial bagi identitas karakter *superhero* dan umumnya dijumpai berwarna dominan biru atau merah sebagai representasi bendera Amerika Serikat serta nilai-nilainya (Santoso, 2017).

Film adaptasi *live-action* dari karakter *superhero* ikonik Marvel yakni Captain America digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan citra Amerika Serikat (Adijoyo, 2018). Film *superhero* Batman Begins (2005) dan The Dark Knight (2008) hadir sebagai konteks modern tentang perlawanan Amerika Serikat terhadap aksi serta ancaman terorisme global (Dewa, 2021). Karakter *superhero* yang diciptakan oleh Amerika Serikat digunakan sebagai propaganda yang mendukung citra Amerika Serikat dan mengeksternalisasi pihak yang tidak sejalan dengan mereka. Dewa (2021) menambahkan, film *superhero* Batman Begins (2005) dan The Dark Knight (2008) mewakili pandangan Amerika Serikat yang memproyeksikan bahwa musuh mereka adalah penyebab dari berbagai isu global yang saat ini sedang terjadi. Penelitian menunjukkan bahwa film-film produksi Hollywood secara luas memiliki pengaruh yang signifikan pada pembentukan persepsi masyarakat global (Shaheen dalam Murni, 2024). Hal tersebut disebabkan oleh peredaran film Hollywood yang telah menjangkau 100 negara sehingga membuatnya menjadi pusat perfilman dunia (Ikhsano, 2020). Dapat diidentifikasi bahwa film produksi Hollywood termasuk film-film *superhero* mereka memiliki pengaruh serta jangkauan audiens yang lebih luas daripada film-film produksi negara lain.

Pada abad ke-21, film dengan genre *superhero* mengalami ledakan popularitas berkat kesuksesan film-film produksi Marvel Studios dan DC Films (Tebe, 2025). Menurut Wibowo, film-film *superhero* mengalami perkembangan pesat saat memasuki era 2000-an yang ditandai oleh rilisnya Spider-Man (2002) dari Marvel dan Sony Pictures dengan bruto total mencapai 400 juta dolar (Santoso, 2017). Karakter *superhero* yang pada era awal adaptasi live-action diinterpretasikan sebagai tokoh bermoral kuat, memiliki citra sempurna, dan hampir tanpa cela mulai mengalami perubahan narasi di era modern (Bailey, 2025). Narasi film *superhero* di era modern mulai mengeksplorasi tema-tema yang lebih kompleks seperti kekuasaan, moralitas, dan konsekuensi dari setiap tindakan heroik (Tebe, 2025). Hal tersebut karena seiring berkembangnya zaman, audiens mulai menginginkan cerita *superhero* yang lebih realistis dan kompleks sehingga karakter *superhero* saat ini tidak lagi “sosok sempurna” melainkan manusia dengan konflik batin, keraguan, trauma, serta moralitas (Bailey, 2025).

Interpretasi karakter dalam cerita dibentuk oleh peran naratif dan bukan sekadar sifat pribadi (Propp, 1968). Struktur narasi dari gangguan menuju penyelesaian berperan penting dalam mengarahkan interpretasi audiens terhadap karakter dan nilai-nilai yang direpresentasikannya (Todorov, 1971). Struktur naratif dalam film menentukan interpretasi karakter yang terlibat mulai dari mengalami konflik, transformasi, dan akhirnya mendapatkan makna moral (Amelia, 2024). Karakter merupakan “agen” yang menggerakkan narasi dan narasi mengarahkan interpretasi dari tokoh tersebut (Bal, 2009). Jadi, hubungan narasi dengan interpretasi karakter bersifat timbal balik di mana narasi yang mengarahkan interpretasi karakter dan karakter yang menjadi elemen krusial penggerak narasi. Perubahan narasi pada film *superhero* khususnya adaptasi *live-action* yang menyesuaikan preferensi audiens modern tentu memengaruhi interpretasi dari karakter *superhero* tersebut.

Adanya fenomena perubahan tren dan preferensi audiens modern pada narasi film *superhero* bisa dilihat dari suksesnya film *superhero* dengan karakter bermoral abu-abu seperti *Deadpool* (2016) dan *Guardians Of The Galaxy*

(2014) (Marjosep, 2025). *The Dark Knight* (2008) merupakan film superhero modern dengan ulasan terbaik sepanjang masa dan mampu meraih berbagai penghargaan karena berani membangun narasi yang berbobot dan kompleks secara elegan (Amaya, 2018). Film *superhero* dengan narasi sederhana dan cerah masih kerap dijumpai di *box office*, tetapi tak dapat dipungkiri bahwa sudah banyak judul film *superhero live-action* yang sukses dengan pendekatan modern dan berani mengeksplorasi sisi tergelap, suram, kejam, serta kompleks dari genre ini seperti Trilogi *The Dark Knight* (2005 – 2012), *The Crow* (1994), *V for Vendetta* (2005), *Watchmen* (2009), *Dredd* (2012), dan *Punisher: War Zone* (2008) (Bibbiani, 2018). Serial *The Boys* (2019) sejauh ini menjadi adaptasi *live-action* dengan narasi serta interpretasi tergelap, kompleks, dan berdarah bagi sosok *superhero* (Elvy et al., 2024). *The Boys* (2019) mencoba menggambarkan apa yang terjadi jika *superhero* menggunakan kekuatannya demi kepentingan dan ambisi pribadi tanpa peduli batas moral (Saputra, 2022). *Homelander* yang merupakan karakter ikonik dari *The Boys* (2019) secara eksplisit merupakan parodi sadis serta satir berdarah paling gelap dari *superhero* terkenal DC yakni Superman (Elvy et al., 2024).

Superman merupakan figur atau tokoh budaya populer paling ikonik dalam ranah komik cerita superhero yang diciptakan oleh penulis Jerry Siegel dan pelukis Joe Shuster pertama kali pada tahun 1938 lewat *Action Comics* #1 (Bramantyo & Husen, 2025). Pada tahun 1938, penerbit National Allied Publications (saat ini dikenal sebagai DC Comics) menyetujui debut pertama Superman di *Action Comics* #1 dan tidak butuh waktu lama bagi karakter tersebut untuk meraih popularitas luas bahkan menjadi simbol patriotik Amerika Serikat di era Perang Dunia II (Daniel & Baskind, 2025). Hal tersebut karena pada era kemunculannya, masyarakat Amerika Serikat sedang membutuhkan sosok pahlawan sebagai simbol harapan dan keteguhan di tengah dampak *The Great Depression* serta ketegangan menuju Perang Dunia II (Bramantyo & Husen, 2025). Tokoh pahlawan super seperti Superman memiliki daya tarik pada era kontemporer khususnya di Amerika Serikat sehingga membuatnya sangat disukai oleh sebagian besar masyarakat (Bethari, 2018).

Berkat popularitasnya, karakter Superman kemudian mulai diadaptasi ke berbagai bentuk media mulai dari film layar lebar hingga pertunjukan musikal teater pada dekade berikutnya (Toruan, 2025).

Superman (1948) merupakan film serial yang menjadi adaptasi *live-action* pertama tokoh Superman dengan Kirk Alyn sebagai aktor pemerannya (Larassaty, 2025). Superman era Kirk Alyn menjadi fondasi awal untuk mengenalkan karakter ini ke audiens yang lebih luas dan interpretasi karakternya disesuaikan dengan gaya khas era tersebut (Sitorus, 2025). Meskipun efek visual pada era Alyn masih sangat terbatas, Superman (1948) tetap berhasil menampilkan ikon pahlawan super tersebut dalam adaptasi *live-action* (Toruan, 2025). Memasuki era 1950-an, George Reeves tampil sebagai Superman dalam film *Superman and the Mole Men* (1951) serta acara televisi enam musim *Adventures of Superman* (1952-1958) (Larassaty, 2025). Pembawaan karakter Superman oleh George Reeves yang penuh semangat dan ramah membuatnya sangat ikonik sehingga disukai oleh penonton televisi khususnya anak-anak (Sitorus, 2025). Interpretasi George Reeves memang mencerminkan keterbatasan produksi acara televisi era 1950-an, tetapi hal tersebut justru memberi kesan bahwa Superman merupakan sosok “ayah” yang hangat, bersahabat, dan terasa dekat oleh pemirsa di rumah (Grossman, 1976). Dapat disimpulkan bahwa interpretasi karakter Superman di adaptasi *live-action* pada era-era awal mencerminkan konteks media serta kebutuhan sosial masanya dengan mengenalkan fondasi karakter Superman sebagai pahlawan petualangan yang kuat, lurus, ramah, paternal, penuh aksi, dan bersahabat.

Setelah era George Reeves dengan acara televisinya selesai, adaptasi *live-action* dari Superman mengalami perubahan besar dengan kehadiran Christopher Reeve yang memerankan karakter tersebut pada tahun 1978 (Larassaty, 2025). Christopher Reeve kerap disebut sebagai pemeran karakter Superman paling ikonik dalam sejarah dan dia juga yang membantu melambungkan nama karakter tersebut di layar lebar serta menjadi ikon budaya populer (Baskari, 2024). Christopher Reeve membawakan karakter Superman dan Clark Kent (alter ego Superman) dengan keseriusan yang kikuk, tetapi

memiliki kharisma sebagai pendiam yang sopan (Bradshaw, 2023). Dengan biaya 55 juta dolar, film Superman (1978) mampu meraup keuntungan lebih dari 300 juta dolar dan mendapat tiga nominasi Oscar sekaligus sehingga menjadikan film ini sebagai patokan industri film superhero pada saat itu (Hasan, 2025). Dalam film Superman (1978), karakter tersebut diinterpretasikan sebagai pahlawan super idealistik yang penuh keyakinan serta harapan tanpa memiliki ambiguitas moral (Bramantyo & Husen, 2025). Superman Reeve digambarkan sebagai sosok juru selamat (mesias) dalam cerita modern tentang keselamatan dan kebaikan (Kozlovic, 2002). Empat film Superman era Christopher Reeve (1978-1987) secara luas dipandang sebagai adaptasi *live-action* terbaik untuk Superman versi klasik dan karakterisasinya kerap diinterpretasikan sebagai pahlawan super muda yang kuat, ideal, bermoral tinggi, penuh harapan, tetapi masih manusiawi.

Mengikuti preferensi audiens modern khususnya remaja serta dewasa, narasi pada film *superhero* saat ini semakin kritis dan kompleks (Azis, 2023). Ciri khas film *superhero* di era modern adalah pahlawan tidak selalu suci dan terkadang memiliki luka batin, kesalahan persepsi atau keputusan, hingga sisi gelap yang berasal dari ambisi pribadi (Marjosep, 2025). Superman era modern dimulai ketika Henry Cavill memerankan karakter *superhero* tersebut dalam film *Man of Steel* (2013) (Toruan, 2025). Karakter Superman dalam *Man of Steel* (2013) dan *Batman v Superman: Dawn of Justice* (2016) diinterpretasikan sebagai pahlawan super yang kompleks, penuh konflik batin, serta mengalami krisis identitas (Bramantyo & Husen, 2025). Superman versi Henry Cavill digambarkan sebagai sosok yang lebih kelam, serius, dan mempertanyakan tindakannya dalam menyelamatkan umat manusia (Toruan, 2025). Keputusan Superman dalam membunuh Jenderal Zod yang menjadi *supervillain* utama di akhir film *Man of Steel* (2013) menuai kontroversi dari penggemar karena interpretasi karakter Superman sebelumnya selalu berusaha untuk tidak membunuh meski dia mampu (Usmanda, 2020).

Konsep narasi di film *superhero* klasik saat ini dipandang kurang relevan dengan audiens modern khususnya remaja dan dewasa sehingga melahirkan

narasi kepahlawanan baru pada film *superhero* modern yang lebih kompleks serta gelap. Dengan adanya fenomena perubahan tren tersebut, Superman era Henry Cavill secara luas mengambil pendekatan serupa sebagai versi yang lebih modern, kompleks, serius, tiran serta narasi kepahlawanannya ditulis lebih kelam. Menurut Caballero (2022), Superman Henry Cavill bagaikan pahlawan yang ditempa oleh rasa takut, ketidakpercayaan, dan beban sebagai juru selamat, menjadikannya karakter yang dinarasikan lebih realistis serta lebih kompleks dari pendahulunya.

Pada tahun 2025, film adaptasi *live action* layar lebar untuk karakter Superman mulai memasuki era baru lewat film *Superman* (2025) yang narasi serta penggambarannya jauh berbeda dari versi sebelumnya. Film *Superman* (2025) menggambarkan karakter *superhero* ikonik DC tersebut dengan lebih manusiawi, berperasaan, serta hangat, jauh dari versi sebelumnya yang gelap dan suram (Irianto, 2025). Film *Superman* (2025) yang menjadi *reboot* dari film sebelumnya mampu menunjukkan kembali esensi Superman sebagai sosok *superhero* klasik yang optimis dan tulus menyelamatkan orang lain (Feraldi, 2025). Dilansir dari situs The Numbers, film *Superman* (2025) berhasil meraih pendapatan lebih dari \$600 juta di *box office* global, menjadikannya film *superhero* pertama di tahun 2025 yang mencapai angka tersebut. Di situs Rotten Tomatoes, film *Superman* (2025) juga mampu meraih skor Tomatometer 83% dan Popcornmeter 96% yang menunjukkan respon positif baik dari kritikus ataupun penonton (Wibawa, 2025). Melihat bagaimana film *Superman* (2025) dengan narasinya yang cerah dan klasik mampu mendapatkan respon positif dari audiens modern, peneliti tertarik untuk menganalisis unsur naratif kepahlawanan dalam film *Superman* (2025).

1.2 Rumusan Masalah

Film sebagai salah satu media massa memiliki peran pada pembentukan budaya. Genre aksi yang melibatkan karakter *superhero* menjadi salah satu yang paling populer dalam membentuk imajinasi masyarakat. Sejak awal penciptaannya, karakter *superhero* yang dibuat oleh Amerika Serikat sering kali

digunakan sebagai propaganda yang mendukung citra Amerika Serikat serta mengeksternalisasi pihak yang menjadi musuh mereka. Karakter *superhero* Amerika Serikat, termasuk Superman, mengalami perubahan narasi sesuai preferensi audiens dan konteks zamannya. Guna menyesuaikan preferensi audiens modern, film adaptasi *live-action* karakter Superman pada dekade sebelumnya menghadirkan interpretasi yang lebih realistis, serius, gelap, dan kelam sehingga menuai berbagai kontroversi. Tak hanya itu, film-film *superhero live-action* modern seperti Trilogi The Dark Knight (2005 – 2012), The Crow (1994), V for Vendetta (2005), Watchmen (2009), Dredd (2012), dan Punisher: War Zone (2008) juga mengambil pendekatan yang serupa. Film Superman (2025) menghadirkan pendekatan baru yang berbeda dari pendahulunya. Berdasarkan rumusan masalah, pertanyaan dalam studi ini adalah bagaimana konstruksi narasi kepahlawanan dalam film Superman (2025)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan konstruksi narasi kepahlawanan dalam film Superman (2025).

1.4 Manfaat Penelitian

Setelah mendapatkan hasil yang valid berdasarkan data-data akurat yang dikumpulkan dari proses penelitian, diharapkan penelitian ini dapat memperluas kajian analisis naratif dan kepahlawanan khususnya dalam film superhero modern.

1.5 Sistematika Bab

Penelitian ini ditulis dengan sistematika penulisan bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat sub-sub bab yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika bab.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini mencakup penelitian terdahulu yang relevan dan selaras dengan penelitian ini, teori yang digunakan dalam penelitian ini, dan juga kerangka berpikir yang menjadi dasar penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian akan dijelaskan pada bab ini dan mencakup paradigma penelitian, pendekatan penelitian, metode penelitian, objek penelitian, teknik pengambilan data, waktu penelitian, teknik analisis data, serta teknik keabsahan penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian untuk kemudian dikaitkan dengan teori yang menjadi sudut pandang penelitian. Kesimpulan penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk peneliti berikutnya juga akan dijabarkan pada bab ini.