

DIASPORA DAN KONFLIK IDENTITAS DALAM FILM SUPERMAN (2025)

Wisnu Wijaya¹, Dhani Soenyoto², Yosia Enggar Kurniawan³, Raditya Eka Rizkiantono⁴

Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Kata kunci:

diaspora,
pascahumanisme, analisis
naratif, konflik identitas,
Superman

Abstrak

Film Superman (2025) karya James Gunn mewakili dinamika identitas diasporik dalam ranah pascahumanisme yang disampaikan melalui narasi asal keberadaan, kekuatan fisik, kesadaran dan distorsi informasi media. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi konsep diaspora dan konflik identitas pada tokoh Superman (disebut juga Clark sebagai nama panggilan di bumi, Kal-El untuk panggilan di planet Kripto). Narasi dan visualisasi film dimanfaatkan untuk menyampaikan konflik identitas tokoh Superman sebagai 'alien' yang hidup di tengah masyarakat. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif berbasis interpretasi budaya, melalui analisis wacana visual dan naratif. Sampel data dikumpulkan secara purposif berdasarkan relevansi terhadap isu diaspora dan konflik identitas. Sampel dipetakan dalam 17 fragmen sesuai struktur drama tiga babak. Analisis difokuskan pada tiga elemen: (1) rekaman hologram orang tua Kal-El mengandung pesan ambivalen; (2) perubahan respon masyarakat dan media terkait persepsi identitas Superman; (3) dinamika internal Justice Corps setelah munculnya hologram akibat manipulasi yang dilakukan antagonis, Lex Luthor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas Superman dapat direpresentasikan melalui 4 pola wacana: *evolving incorporation*, *evolving inscription*, *devolving incorporation* dan *devolving inscription*. Identitas Superman mengalami perubahan representasi antara citra positif sebagai harapan masyarakat, dengan citra negatif sebagai hasil manipulasi politik. Terdapat juga negosiasi eksistensi antara memori biologis dan arsip digital berupa hologram. Selain konsep kepahlawanan dengan pendekatan diaspora dan identitas, temuan penting lain di bidang desain komunikasi visual mencakup pada proses bagaimana elemen visual dan narasi bekerja, proses membangun *character arc* dan strategi komunikasi dalam dimensi psikologis dan kultural tokoh fiksi.

Keywords:

diaspora, posthumanism,
narrative analysis, identity
conflict, Superman

Abstract

James Gunn's Superman (2025) explores diasporic identity within a posthumanist framework through a complex narrative involving origin, bodily power, consciousness and media distortion. This study analyzes the representation of diaspora and identity conflict in the Superman character – or known as Clark on Earth and Kal-El on Krypton. This study examines how the film's narrative and visualization are employed to convey the identity conflict on Superman as an alien figure living among society. A descriptive qualitative method is employed, using cultural interpretation through visual discourse and narrative analysis. Data were purposively selected based on their relevance to diaspora and identity themes, resulting in 17 main fragments mapped according to three act structure. The analysis centers on three aspects: (1) holographic recording of Kal-El's parents conveying ambivalent messages; (2) shifts in public and media perception of Superman; (3) internal dynamics within the Justice Corps following media manipulation by antagonist named Lex Luthor. The findings reveal four discursive patterns in the construction of Superman's identity: *evolving incorporation*, *evolving inscription*, *devolving incorporation*, and *devolving inscription*. His identity is shaped by tensions between public hope and political manipulation. There is an existential negotiation between biological memory and digital archives in the form of holograms. In addition to



©2025
Dipublikasikan oleh
UPT.Pusat Penerbitan
LP2MPP Institut Seni
Indonesia Denpasar. Ini

Penulis.

adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC-BY-NC-SA

DOI: <https://doi.org/10.5997/amarasi.v6i2.5711>

examining the concept of heroism through the lens of diaspora and identity, significant findings in the field of visual communication design encompass how visual elements and narrative function, the process of constructing a character arc, and communication strategies within the psychological and cultural dimensions of fictional characters.

PENDAHULUAN

Superman merupakan figur ikonik dalam jajaran superhero dalam budaya populer. Tokoh Superman telah diproduksi ke layar lebar beberapa kali sejak adaptasi komik ke media audio visual pada era awal di tahun 1950-an. Komik Amerika saat itu berperan sebagai barometer budaya yang mencerminkan kekuatan, ketakutan, identitas, fantasi dan perubahan identitas sosial (Wright, 2017). Penandaan figur Superman pun mengalami perubahan dari simbol nasionalisme ke narasi identitas global. Pada era Superman diperankan oleh aktor Henry Cavill saja (dalam kurun *DC Extended Universe*), terdapat judul antara lain *Man of Steel* (2013), *Batman vs Superman* (2016), *Justice League* (2017) dan *Zack Snyder's Justice League* (2021). Pada penelitian ini, dianalisis aspek diaspora dan narasi identitas dalam film terbaru Superman yang disutradarai oleh James Gunn pada tahun 2025. Beberapa tahun belakangan, isu diaspora dan identitas kultural sering diangkat dalam sinema populer, terutama dalam genre superhero. Film Superman (2025) besutan James Gunn selain membangun semesta baru dalam produksi film DC, juga menghadirkan pendekatan unik terhadap figur Superman dengan menekankan narasi identitas dan konsep diaspora sebagai sosok imigran dari planet lain.

Superman (2025) ditampilkan hidup di lingkup global, kondisi di mana kita semakin mudah terhubung baik dari sisi komunikasi, asimilasi atau percampuran budaya, sampai pernikahan antar ras, sehingga isu diaspora dan hibriditas identitas semakin relevan. Evolusi tokoh komik selalu paralel dengan perubahan wacana budaya dan ideologi suatu negara pada masanya (Sabin, 2015). Superman sebagai sosok superhero versi James Gunn dapat dibaca sebagai respon dari krisis identitas kolektif dan pergeseran geopolitik, bukan hanya sekedar hiburan visual. Dengan kata lain, respon tersebut dilihat dari sudut pandang figur yang menghadapi perbedaan asal usul dan tuntutan moral, serta konflik internal. Hal tersebut menggambarkan bagaimana budaya populer dapat menjadi media untuk memetakan ketegangan sosial-kultural kontemporer sesuai kondisi terkini. Film Superman (2025) menghadirkan cara pandang baru terutama dari sisi filosofi tentang perasaan terasing dan jati diri di era masyarakat global.

Tokoh fiksi ini memiliki ikon budaya barat yang cukup dominan sehingga dapat menjalankan posisinya dalam mempengaruhi pembaca, baik dalam konteks hiburan atau bahkan pesan politik yang tersirat. Budaya populer bisa menjadi alat propaganda sekaligus simbol perlawanan menentang hegemoni Barat itu sendiri (Banet Weiser, 2018). Karya James Gunn di *universe* DC ini membuka celah kritik yang mengedepankan sisi kemanusiaan. Fenomena yang umum terjadi adalah narasi superhero barat kerap mendominasi dan mengesampingkan pandangan dunia non-barat (Singer, 2020). Hal ini berbeda pada Superman (2025) dengan dimunculkan kontroversi tersirat narasi anti-Israel dan pro-Palestina (Alfianto, 2025). Konflik di Jarhanpur (bagian dalam film Superman) merepresentasikan negara miskin dengan penduduk bukan kulit putih sebagai alegori konflik Israel-Palestina. Dengan kata lain, Borasia dianggap mewakili Israel, sementara Jarhanpur merepresentasikan bagian wilayah Palestina. Ini merupakan perspektif baru dalam film populer dari barat.

Perspektif penelitian ini dilihat dari studi budaya dalam film fiksi superhero: (1) Transformasi identitas dalam konteks global: Superman bukan pahlawan bagi warga Amerika saja, namun keberadaannya diposisikan memiliki pengaruh lintas negara. Identitas tersebut dibentuk dan dibangun termasuk melalui media *broadcast* internasional, opini publik dunia dan politik antarnegara. Maka pada transformasi identitas global, Superman harus memilih nilai, simbol dan tindakan yang dapat diterima di mata masyarakat global, bukan hanya satu negara. (2) Transformasi identitas dalam konteks transhuman. Transhuman merujuk pada kondisi saat teknologi dan kemampuan non-manusiawi mengubah batasan alami manusia. Hal ini ditampilkan melalui kekuatan super, kemampuan sensorik dan daya tahan tubuh yang melampaui manusia biasa. Kondisi ini menempatkan Superman menjadi subjek di antara persimpangan antara manusia (dari lingkup sosial dan berkomunikasi dengan masyarakat) dengan alien (entitas yang digambarkan melampaui biologis manusia). Perspektif tersebut digunakan dalam menyoroti bagaimana konsep diaspora (kondisi berpindah suatu kelompok dari tempat asal ke wilayah lain dengan tetap menjaga identitas budaya asal) direpresentasikan secara visual dan tematik (merujuk pada penyampaian konsep diaspora melalui tema cerita dan nilai yang diangkat).

Rumusan masalah di penelitian ini adalah (1) bagaimana konsep diaspora dan konflik identitas pada tokoh Clark/ Kal-El/ Superman direpresentasikan dalam narasi film Superman (2025)? (2) Apa saja elemen naratif dan visual yang digunakan dalam membangun konstruksi konflik tersebut?

Penelitian bertujuan untuk (1) melihat bagaimana konsep diaspora (perpindahan atau keterpisahan seseorang dari tempat asal) ditampilkan melalui tokoh Superman dan (2) mengkaji Superman dari sisi *post-human* (makhluk yang keberadaannya melampaui kemampuan dan sifat manusia normal) terkait dengan identitas di tengah masyarakat.

METODE

Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih sebagai metode utama dengan fokus pada pendekatan interpretasi budaya. Sedangkan instrumen analisis wacana visual (*visual discourse analysis*) dan analisis naratif digunakan dalam proses analisis data. Metode ini dipilih dengan pertimbangan mampu membedah makna dan ideologi yang direpresentasikan melalui unsur sinematik, seperti karakter, dialog, sinematografi, simbol dan struktur alur cerita. Analisis integratif juga melibatkan dialog, gestur dan elemen visual (O'Halloran, 2016). Pendekatan analisis visual berdasarkan pada tanda dan kondisi sosial memungkinkan kita memahami bagaimana elemen *framing* dan struktur visual dapat dipahami seperti halnya *grammar* linguistik (Kress & Leeuwen, 2006).

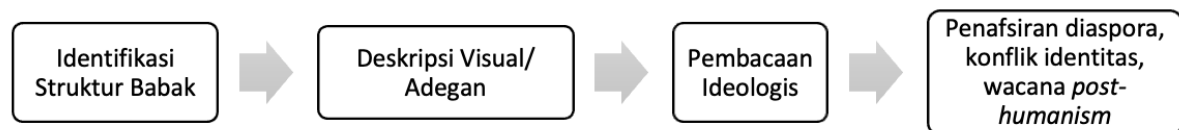
Gabungan antara wacana visual dan naratif ini relevan karena analisis ini tidak hanya menggali narasi film secara literal, namun menangkap pesan simbolik dan politis yang tersirat dalam penggambaran Superman sebagai imigran dari planet Kripto yang hidup dalam masyarakat manusia di bumi. Pendekatan multidimensional dalam riset visual memang tidak cukup pada tataran pembacaan tanda visual, namun harus mengeksplorasi konteks kekuasaan dan hubungan ideologi (Rose, 2023). Pembahasan diaspora dan identitas film Superman (2025) diarahkan pada ranah pandangan asal-usul, jati diri dan teknologi yang mengubah sikap manusia. Hal ini digunakan untuk melihat pengaruh cara pandang kita melihat diri sendiri dan sekitar melalui tokoh fiksi Superman.

Narasi pada Superman dalam konteks konflik sosial diteliti dengan mencermati relasi antar tokoh, alur cerita dan konflik identitas. Sampel data diambil secara purposif (*purposive sampling*). Tujuannya yakni untuk mendapatkan wawasan mendalam dan data informatif pada sampel utama yang memiliki keselarasan dengan tujuan penelitian (Stewart, 2025). Teknik tersebut berupa pengambilan data berdasarkan pertimbangan teoritis dan relevansi narasi film terhadap fokus penelitian. Wodak dan Meyer menyebutkan bahwa wacana visual dalam *critical discourse analysis* adalah bagaimana gambar difungsikan dalam konteks institusional dan ideologi (Wodak & Meyer, 2015). Dalam penelitian ini, narasi dibagi menjadi 17 (tujuh belas) fragmen utama yang secara signifikan memuat elemen diaspora, konflik identitas, serta dinamika relasi kekuasaan dan solidaritas.

Fragmen sampel yang terpilih dipetakan berdasarkan kerangka struktur drama tiga babak. Struktur ini bukan formula yang baku, namun lebih merujuk pada kerangka kerja yang fleksibel untuk menyusun narasi yang kuat (Field, 2015). Kurva *plot arc* terkait diaspora mewakili perjalanan identitas karakter Clark (atau Superman) dari fase pengenalan (babak I), fase keterasingan serta mengalami krisis identitas (babak II) hingga negosiasi identitas dan menemukan posisinya sebagai bagian dari masyarakat (babak III). Fase tersebut juga mengadopsi teori Campbell terkait *hero's journey*, melalui *departure*, *initiation* dan *return* (Vogler, 2020). Joseph Campbell mengembangkan teori *monomyth* dalam bukunya *The Hero with a Thousand Faces*, menggambarkan bahwa hampir semua mitos kepahlawanan di berbagai budaya mengikuti pola naratif universal dalam tiga bagian besar. Campbell menegaskan bahwa seorang pahlawan meninggalkan kehidupan sehari-hari atau situasi lama dan memasuki dunia penuh tantangan atau keajaiban dari sudut pandangnya, menjalani ujian untuk mengubah diri atau identitasnya dan kembali membawa wawasan atau *insight* baru (Campbell, 2008). Fragmen penting yang penulis analisis mencakup:

1. Adegan penyadapan dan visualisasi hologram orang tua Superman (yaitu Jor-El dan Lara) yang terdiri dari dua segmen pesan. Segmen pertama berisi misi perdamaian, sedangkan segmen kedua tentang dominasi terhadap masyarakat di Bumi. Bagian kedua tersebut menjadi sumber ambiguitas identitas Superman dan menjadi objek manipulasi Lex Luthor.
2. Keterlibatan masyarakat sipil dan media *broadcast* yang cukup signifikan menandai respon pergeseran identitas.
3. Interaksi antar anggota geng Justice Corps, termasuk dinamika konflik internal setelah visual hologram orang tua Superman dimanipulasi dan tersebar melalui media. Friksi antara Mr. Terrific, Guy Gardner dan Hawkgirl mencerminkan bahwa solidaritas antar pihak diaspora tidak bersifat otomatis, namun dapat terguncang oleh opini publik dan manuver kekuasaan politik.

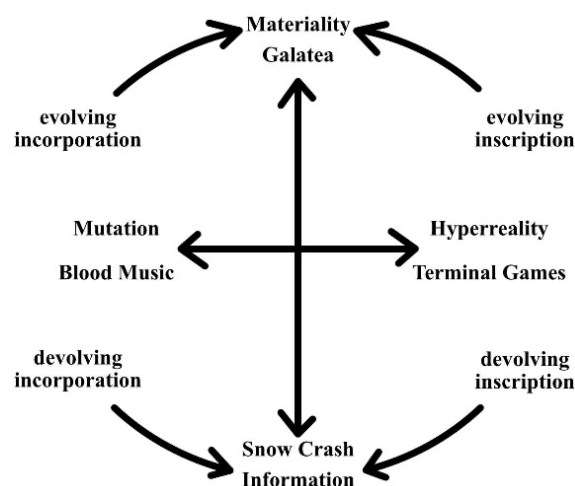
Pemilihan metode di atas didasarkan juga pada asumsi bahwa narasi film tidak hanya dibentuk melalui alur cerita (secara verbal), tetapi melalui visualisasi simbolik, relasi antar karakter dan konstruksi sinematik yang membentuk pemaknaan terkait identitas, kekuasaan dan diaspora. Analisis wacana visual difokuskan pada sisi gambar, visualisasi karakter, adegan dan sinematografi sebagai perangkat dalam membentuk dan menyampaikan ideologi atau makna sosial tertentu (Rose, 2016). Sedangkan, analisis naratif digunakan dalam menelusuri struktur cerita, proses membangun karakter, menampilkan konflik dan dinamika temporal yang memungkinkan makna identitas diaspora nampak atau terwujud dalam alur cerita. Penelitian ini juga menyertakan penafsiran singkat terhadap intertekstualitas teks-teks film sebelumnya, terutama pada judul *Man of Steel*, *Smallville*, serta narasi dalam semesta DC yang turut memperkuat konteks diaspora.



Gambar 1. Tahap analisis film Superman (2025)
(sumber: penulis, 2025)

Instrumen diaspora yang condong sebagai alat tafsir (bukan perangkat deskripsi suatu subjek) digunakan sebagai analisis pada tahap terakhir. Diaspora dapat berfungsi untuk mendeskripsikan fakta sejarah atau sosiologis tentang perpindahan suatu kelompok etnis atau budaya dari suatu wilayah ke daerah baru, dalam konteks ini diaspora berfungsi sebagai alat untuk mendeskripsikan keadaan. Namun, diaspora dalam konteks studi media, karya sastra dan karya komik berada dalam tataran analitis yang berbeda, tepatnya pada kategori alat tafsir atau interpretasi. Hal ini berkaitan juga dengan pengalaman psikososial, identitas dan konflik dalam konteks narasi media sebagai kerangka interpretatif.

Post-human dalam film fiksi superhero tidak semata menghadirkan konsep kekuatan super di luar batas wajar manusia, tetapi menyiratkan pertanyaan filosofis tentang batas identitas, keterikatan dan etika sosial selama berbaur dengan masyarakat. Manusia tidak lagi dipandang sebagai pusat representasi naratif, justru bergeser ke subjek yang mengalami transisi biologis, kultural dan eksistensial. Hayles dalam *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, menyebutkan bahwa identitas manusia dalam kerangka subjek liberal humanisme dihadapkan pada wacana *post-human*, yaitu kondisi batas yang ambigu antara eksistensi manusia dengan mesin. Sebuah elemen utama yang dipertahankan dalam narasi *post-human* adalah kemampuan untuk bertindak atau disebut juga kondisi agensi (Hayles, 1999). Kesadaran dalam ranah *posthuman* tidak bisa diasumsikan sebagai eksistensi diri yang stabil, dengan kata lain subjek manusia di ranah tersebut bisa mengalami dekonstruksi atau ditransformasikan ke bentuk kesadaran tertentu. Untuk memperjelas sekaligus mempertanyakan konsep transisi manusia ke *post-human*, Hayles membahas karya seperti *Blood Music* dan *Terminal Games* yang mengangkat konflik antara *inscription* dengan *incorporation*, dengan kata lain konteks representasi dengan perwujudan fisik melalui diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Bagan Pemetaan inkorporasi/ inskripsi
(sumber: Hayles, 1999:280)

Diagram di atas menggambarkan siklus tentang tanda yang memperlihatkan dua kutub utama dalam wacana *posthuman* yaitu materialitas dan informasi, serta sumbu pengalaman berupa *inscription* (pencatatan/ penandaan) dan *incorporation* (inkorporasi). Penjelasan lebih lanjut diagram di atas terkait sumbu *mutation* dan hiper realitas yaitu sebagai berikut: dalam *Blood Music* terjadi devolusi inkorporasi, semacam tubuh manusia

yang digambarkan direduksi menjadi informasi yang dikendalikan oleh sel-sel tertentu. Sementara dalam *Terminal Games*, terdapat narasi pergeseran kendali antara manusia dengan alter digital yang menunjukkan krisis inskripsi. Pada sumbu terkait sumbu informasi dan materialitas, *Snow Crash* menggambarkan cara virus linguistic menurunkan kemampuan inkorporasi dan inskripsi manusia, sedangkan *Galatea* menekankan tensi antara pengalaman tubuh dan kecerdasan buatan sebagai entitas inskriptif. Sehingga, dari sudut pandang ideologis teks-teks di atas mempertanyakan tentang transisi dari human ke *posthuman* sebagai kemajuan evolusioner atau justru kemunduran eksistensial? Serta, apakah kesadaran dimaknai sebagai ruang aman atau justru penjara yang sifatnya sementara? Subjek *posthuman* tidak menempatkan figur manusia sebagai pusat segalanya, melainkan terbukanya ruang hibriditas, kode dan evolusi biologis serta sosial (Herbrechter, 2018). Dalam konteks Superman (2025), dia tidak sekadar sebagai manusia super, tetapi masuk pada posisi ambang batas manusia, alien dan simbol budaya. Krisis identitas Clark dapat dilihat sebagai negosiasi antara sisi dirinya sebagai entitas Kriptonian dan nilai etika baru sebagai masyarakat bumi. Negosiasi tersebut melahirkan beban moral yang berlaku tidak hanya untuk suatu negara, tetapi untuk peradaban global. Sehingga, *posthuman* ini bukan seperti gerakan *antihuman*, melainkan pergeseran menuju subjektivitas yang relasional dan etis (Braidotti, 2019).

Baudrillard mengemukakan konsep hiper-realitas, kondisi representasi (simulakra) tidak lagi mewakili realitas, melainkan menciptakan realitas baru yang tidak memiliki referensi pada dunia nyata (Baudrillard, 1994). Dalam konteks analisis film Superman (2025), penulis menggunakan ini untuk membantu menjelaskan bagaimana narasi media, seperti hologram orang tua Superman, membentuk identitas tokoh utama. Istilah *post-human* atau pascahumanisme mengandung makna perubahan yang sebagian sudah hadir pada masa sekarang, sedangkan frase *human* menunjukkan adanya kesinambungan dalam perubahan tersebut, seperti proses yang bertahap untuk mengenali dirinya sendiri dengan adanya transformasi yang radikal. Stuart mengemukakan bahwa identitas bukanlah sesuatu yang tetap, melainkan mengalami proses pembentukan (Hall, 2017). Masa depan yang nyata terkait konsep *post-human* tidak cukup ditemukan dalam karya fiksi seperti film, namun dibentuk secara kolektif oleh masyarakat. Kendati demikian, film fiksi seperti *Superman* (2025) atau film sejenis lainnya memegang peran penting dalam membentuk pencarian makna, identitas, dan mengarahkan hubungan manusia dengan teknologi atau entitas lain dalam upaya memajukan kemanusiaan yang beradab. Superhero tidak hanya mencerminkan kekuatan dan moralitas tetapi menyimpan internal dari suatu bangsa, dalam hal ini Superman mengemban simbol utopis sekaligus cermin distopia cita-cita Amerika pada saat dibuat: kebebasan, demokrasi dan kekuasaan (Dittmer, 2019). Hayles mengeksplorasi bahwa transformasi identitas manusia di era informasi, di mana tubuh fisik bukan lagi penentu utama subjektivitas. Identitas dapat dibentuk melalui interaksi antara memori biologis dan data digital (Hayles, 1999). Konsep teori dari Hayles tersebut relevan dengan narasi Superman yang hidup dengan memori yang dipengaruhi oleh arsip digital hologram orang tua aslinya dari planet Kripto.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebuah penelitian dilakukan oleh Jackie Stacey pada akhir 1980-an tentang upaya melampaui determinisme tekstual yang menempatkan penonton dengan *gender* perempuan sebagai konsumen pasif atas tatapan pria. Studi yang dilakukan Stacey berusaha melampaui penonton tekstual dengan berpijak di luar wilayah paradigm film dan mengambil jalan melalui *cultural studies*. Langkah yang ditempuh Stacey di atas merupakan salah satu cara dalam beberapa pilar teoritik utama penelitian ini. Pilar lainnya antara lain, teori diaspora, konsep identitas hibrid dalam kajian budaya, dan teori subjek post-human dalam budaya

populer (sinema). Pendekatan ini digunakan untuk menafsirkan representasi tokoh Superman dalam film *Superman* (2025) yang disutradarai James Gunn. Studi tersebut menghasilkan diagram sebagai berikut (Storey, 2010):

Tabel 1. Diagram Analisis Film menurut Stacey
(sumber: Storey, 2010:86)

Studi Film	Cultural Studies
Pemosisian Penonton	Membaca Khalayak
Analisis Tekstual	Metode Etnografis
Makna ditentukan oleh produksi	Makna ditentukan oleh konsumsi
Audiens Pasif	Audiens Aktif
Ketidaksadaran	Kesadaran
Pesimistis	Optimistis

A. Diaspora dan Identitas Superman

Diaspora berasal dari bahasa Yunani, diaspora, yang bermakna penaburan atau penyebaran. Kata 'dia-' berarti melintasi, sedangkan 'spora' berarti penaburan. Dalam KBBI, diaspora adalah persebaran orang-orang dari suatu minoritas ke berbagai penjuru dunia. Dalam konteks budaya, ini mencerminkan pengalaman terpisah dari suatu kelompok, kerinduan terhadap tanah air, serta mempertahankan identitas kolektif di tengah masyarakat yang dominan (Cohen, 2008). Konsep ini tidak terbatas pada pengertian migrasi fisik dari suatu etnis tertentu ke wilayah lain, namun berkembang sebagai kategori analitis dalam studi budaya dan media. Konsep diaspora secara klasik merujuk pada pengalaman berpindah, sementara di ranah budaya populer, diaspora tidak hanya dimaknai dalam konteks tempat atau geopolitik. Proses selanjutnya melibatkan kondisi psikologi seperti eksistensial, perasaan seperti asing di tengah masyarakat serta proses interaksi budaya dan batas politik (Cohen, 2008). Dalam *Superman* (2025), tokoh Kal-El (nama dari Superman) menempati kondisi diaspora dalam tingkat kosmis, di mana makhluk asing menempati suatu lingkungan di planet bumi dan mengalami keterasingan, serta pergeseran dalam konteks tujuan hidup Kal-El pada posisi sebagai alien. Berdasarkan rekaman hologram yang disadap oleh tim Lex Luthor berisi pesan orang tua Kal-El (Jor-El dan Lara), yang terbagi menjadi dua pesan utama, yaitu: (1) mengajak Kal-El menjadi pelindung dan membawa kedamaian, (2) menyerukan Kal-El untuk mendominasi Bumi dan menghasilkan keturunan yang banyak untuk mempertahankan garis keturunan Krypton di bumi. Ketegangan dimulai setelah publikasi pesan kedua tersebut. Sebagaimana ruang diaspora tidak hanya berupa ranah geografis, tetapi juga medan simbolik di mana identitas mengalami pembentukan ulang secara terus menerus (Brah, 2015). Identitas yang menempel pada tokoh Kal-El, atau Clark Kent, adalah subjek sebagai Kryptonian yang tinggal di tengah masyarakat global di planet bumi. Diaspora menciptakan subjek yang mengalir bergerak secara kultural dengan afiliasi ganda yang tidak Stabil (Clifford, 1994).

B. Identitas Hibrid dan Representasi Kultural

Identitas diasporik tidak bersifat esensial, melainkan terbentuk secara diskursif dan historis. Terdapat ruang ketiga (*third space*) sebagai tempat identitas hibrid terbentuk, bukan sebagai titik kompromi melainkan berada di ranah negosiasi (Bhabha, 1994). Dalam pendekatan ini, subjek Superman dibaca sebagai representasi identitas yang berada di ruang ketiga, di mana dia tidak sepenuhnya alien sekaligus tidak sepenuhnya manusia (yang berasal dari bumi). Konsep ini penting diuraikan untuk mengetahui struktur psikologis dan sosial yang dialami oleh tokoh, serta bagaimana film *Superman* (2025) menarasikan kompleksitas identitasnya dalam dunia yang semakin terbuka, global dan 'cair' dalam konteks budaya. Shohat dan Stam

menilai perlunya pendekatan multicultural yang mengakui perbedaan dan hibriditas, serta mengkritik bias euro-sentris dalam media populer (Shohat, Ella & Stam, 1994). Dalam Superman, pertentangan antara nilai Kryptonian dan nilai tata etika di Bumi bisa dibaca sebagai bentuk hibriditas budaya. Perspektif Shohat dan Stam di atas dapat memperkaya analisis identitas dalam film sebagai proses sosial yang tidak bisa direduksi hanya pada asal geografis dan biologis saja.

Pembahasan bagaimana cerita di film Superman disampaikan tidak lepas dengan bagaimana narasi dalam komik muncul. Sampul komik Superman *Action Comics* #1 pertama kali diterbitkan pada tanggal tahun 1938 tidak hanya menjadi permulaan era superhero, namun dokumen budaya yang mencerminkan suasana saat komik tersebut dipublikasikan. Awal abad ke-20 saat komik diterbitkan mencerminkan adanya ketegangan identitas (Sommerlad, 2018).



Gambar 3. Sampul Komik Superman No.1
(sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Action_Comics_1, 2025)

Melalui beberapa tanda visual seperti seorang pria berjubah merah atau busana yang cukup berbeda (bukan pakaian kerja atau baju sehari-hari masyarakat) sedang mengangkat mobil menunjukkan simbol kekuatan yang muncul di tengah keterasingan dan sempat ditolak (ditakuti) oleh masyarakat sekitar yang divisualisasikan dengan tiga orang ketakutan. Hatfield menegaskan bahwa karakter komik sebagai penanda yang terus berubah tergantung dengan medium yang mewakilinya (Hatfield, 2020). Superman muncul bukan sekedar sebagai individu dengan kekuatan melebihi manusia pada umumnya, melainkan juga direkonstruksi ulang untuk mencerminkan nilai-nilai kontemporer sebagai bentuk representasi krisis definisi 'manusia' yang dibutuhkan pada saat itu. Kreator tokoh Superman, Jerry Siegel (penulis) dan Joe Shuster (ilustrator), merupakan imigran Yahudi dari Eropa Timur. Keduanya hidup di Amerika saat itu sebagai bagian dari kaum minoritas. Pada momen tersebut, Amerika Serikat tengah mengalami masa depresi dengan bangkitnya fasisme di Eropa dan keresahan global menjelang perang dunia II. Keselarasan antara kondisi era tersebut dengan konsep Superman antara lain berada pada ide besar tentang sosok yang mengalami marginalisasi dan pencarian simbol harapan atau kekuatan.

Konversi subjek Superman dari medium komik ke audio visual memasuki wilayah negosiasi antara kepentingan industri, visi kreator, intertekstualitas ekonomi dan harapan audiens yang telah mengalami perkembangan sejak pertama kali diterbitkan (Johnson, 2018). Superman menjadi inspirasi yang mencerminkan keinginan diaspora kreatornya mengungsung

simbol kekuatan dan identitas yang utuh di tengah dunia yang sedang mengasingkan mereka. Seolah seperti figur pelindung bagi masyarakat lemah, yang justru datang dari kaum yang dimarginalkan. Narasi superhero memang sangat bergantung pada motif visual dan dari lapisan ideologi yang kompleks yang mencerminkan kecemasan budaya di masyarakat (Brooker, 2019). Berikut tabel analisis dalam film *Superman* (2025) yang disutradarai oleh James Gunn beserta *screenshot* yang penulis himpun dari trailer resmi *Superman* di kanal @dcofficial, 2025:



Gambar 4. *Superman diselamatkan Kripto*
(sumber: www.youtube.com/@dcofficial, 2025)

No.	Kategori Babak	Tokoh	Kategori Konflik
1	I, awal eksposisi	Superman, anjing bernama Kripto	Identitas Diasporik, Alienasi
	Adegan / Narasi	Tafsiran terkait Diaspora & Identitas	
	Memperlihatkan Superman diselamatkan oleh anjing di wilayah kutub luas seperti Alaska. Superman meminta Kripto mengantarnya (menarik jubah) pulang ke rumah.	Kripto melambangkan akar diasporik yang tidak terduga. Terkait dengan makna rumah dalam lanskap yang berbeda dengan objek rumah pada umumnya. Rumah yang dimaksud adalah markas berbentuk goa kristal berisi peralatan canggih dan beberapa asisten robot. Momen Kripto membantu Superman juga menggambarkan hubungan lintas spesies sebagai metafora diaspora.	
No.	Kategori Babak	Tokoh	Kategori Konflik
2	I	Lex Luthor dan petinggi politik	Eksternal Politik, Konspirasi
	Adegan / Narasi	Tafsiran terkait Diaspora & Identitas	
	Lex Luthor mengadakan rapat tertutup dengan petinggi politik.	Luthor memposisikan Superman sebagai ancaman dengan membangun wacana alien sebagai musuh. Dia menciptakan disinformasi yang memperkuat stigma identitas luar yang negatif. Ini tentang proses dibingkainya kekuasaan melalui identitas diaspora secara hegemonik.	
No.	Kategori Babak	Tokoh	Kategori Konflik

3	I	Lois, Clark/ Superman	Internal, Identitas Diri
	Adegan/ Narasi	Tafsiran terkait Diaspora & Identitas	
	Clark berdialog dengan Lois disertai alat perekam di ruang tamu.	Clark/ Superman mengungkapkan keraguan terkait persepsi publik. Di satu sisi, dia menyatakan bahwa dirinya ingin membantu, namun merasa keberadaannya justru menciptakan ketakutan. Lois merekam percakapan tersebut sebagai proses dokumentasi. Kedua pihak melakukan tindakan sadar untuk merekam dialog terkait jati diri dan tindakan Superman. Narasi diaspora ternyata membutuhkan didokumentasikan dari sisi internal, bukan hanya dari media publik.	
	Lois menyebut 'apa yang tidak mereka pahami'	Hal ini menyorot pada persepsi publik atas ketidakpahaman terhadap entitas alien atau hal yang asing. Alien di sini dipahami bukan hanya sebagai makhluk luar angkasa, tetapi simbol dari ketidaknyamanan atas perbedaan identitas Clark di tengah masyarakat modern.	
	Clark menyebut dilema antara dirinya dengan jati diri sebagai Superman.	Refleksi <i>posthuman diaspora subjectivity</i> , menyiratkan konflik identitas pribadi vs pribadi. Hal ini menunjukkan adanya ketegangan dua narasi, antara akar budaya Krypton dan sosialisasi budaya di bumi.	



Gambar 5. Adegan Lois berdialog dengan Clark
(sumber: www.youtube.com/@dcofficial, 2025)

Analisis nomer 3 pada tabel dan tangkapan layar gambar di atas berada di pertengahan babak I, yakni momen Superman mulai menghadapi konflik identitas yang memuncak sebelum menuju konfrontasi eksternal. Bagian ini menjadi titik refleksi internal, menjadi *turning point* sebelum klimaks aksi Superman dengan Lex Luthor.

No.	Kategori Babak	Tokoh	Kategori Konflik
4	I	Lex Luthor dan tim	Eksternal Media, Distorsi Kultural
	Adegan/ Narasi	Tafsiran terkait Diaspora & Identitas	

	Penyadapan rekaman hologram orang tua Clark, Jor-El dan Lara, di markas Superman.	Lex dan timnya yang berhasil mengetahui markas Superman. Mereka berhasil masuk melalui <i>scan</i> DNA kloningan Clark, merusak asisten robot Superman.	
	likasi rekaman hologram bagian segmen rahasia ke media oleh Lex Luthor.	<p>Lex dan timnya menyadap rekaman hologram terkait pesan orang tua Clark dari planet Krypton. Pesan hologram terbagi 2 bagian:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pesan awal/ asli, berisi misi perdamaian yang menggambarkan nilai moral dan etika tinggi Jor-El. Pesan tersebut selama ini diyakini Superman dan menjadi dasar identitas moral bagi masyarakat. 2. Pesan rahasia, berupa segmen yang terputus-putus atau terpotong, menyatakan bahwa Kal-El suatu hari diminta untuk menguasai Bumi sebagai entitas superior. Narasi kedua tersebut ambigu dan kontekstual, merupakan skenario alternatif dan bukan misi sebenarnya untuk Kal-El. Namun, pesan hologram tersebut dipublikasikan oleh Lex Luthor melalui media sebagai bukti bahwa Superman adalah ancaman dan alien yang akan mendominasi masyarakat sebagai penakluk. <p>Lex membangun <i>framing</i> untuk menunjukkan bahwa Superman bukan pelindung masyarakat, melainkan bagian entitas yang akan menjajah secara biologis dan budaya. Ini menjadi bentuk klasik demonisasi subjek diaspora, mengubah narasi perpindahan dari 'kaum yang diasingkan, penyintas' menjadi 'penyusup, penakluk yang menyamar'. Narasi kolektif lebih menentukan daripada fakta biologis atau etis tentang siapa dan apa Superman. Secara politis, Lex memaksakan pembacaan tunggal asal-usul diaspora Superman dan menyempitkan ruang interpretasi menjadi biner, membangun opini public melalui ketakutan terhadap kekuatan luar yang tidak bisa dikendalikan.</p>	
No.	Kategori Babak	Tokoh	Kategori Konflik
5	I	Media broadcast, Lex Luthor, Superman	Sosial, Opini Publik
	Adegan / Narasi	Tafsiran terkait Diaspora & Identitas	
	Media menyebarkan rekaman hologram berisi segmen misi Superman mendominasi bumi	Identitas diaspora disalahpahami dari pembentukan pesan yang terkesan negatif bagi masyarakat. Subjek Superman diposisikan sebagai 'entitas berbeda' dianggap memiliki nilai berbeda juga. Narasi xenophobia kaum luar menciptakan tekanan social, memperparah keterasingan Superman.	
No.	Kategori Babak	Tokoh	Kategori Konflik

6	II, Konfrontasi	Superman, Justice Gang	Konflik internal diasporik, Solidaritas, Friksi Kolektif
	Adegan / Narasi	Tafsiran terkait Diaspora & Identitas	
	Superman berdebat dengan tiga anggota Justice Gang yakni Mister Terrific, Guy Gardner (Green Lantern) dan Hawkgirl.	Friksi antara Superman dengan Justice gang menunjukkan bahwa solidaritas diasporic tidak bersifat otomatis muncul pada sesama superhero, kalangan yang juga marginal. Dampak dari kekuatan narasi media yang bersentuhan dengan misi politik dapat membelokkan representasi diaspora: dari konsep pahlawan menjadi ancaman. Konflik tidak hanya bersifat eksternal (dengan publik), tetapi juga internal.	



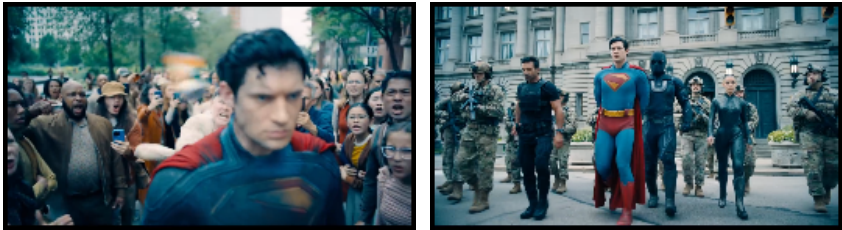
Gambar 6. Konflik internal antara Justice Gang dengan Superman

No.	Kategori Babak	Tokoh	Kategori Konflik
7	II	Superman, Lex Luthor, Media	Konflik Personal dengan Publik
	Adegan / Narasi	Tafsiran terkait Diaspora & Identitas	
	Perdebatan Superman dan Lex Luthor soal anjing bernama Kripto disiarkan di media	Superman mengetahui bahwa markas dirusak oleh Luthor, sementara anjingnya dirampas. Emosi yang meledak dari sisi personal Superman dieksploitasi oleh Lex Luthor sebagai kelemahan dan ketidak stabilan emosi tersebut disiarkan melalui <i>broadcast</i> , menjadikannya identitas diasporik yang dikonstruksi sebagai hal yang tidak aman bagi publik.	
No.	Kategori Babak	Tokoh	Kategori Konflik
8	II	Superman, Lois	Internal, Intim
	Adegan / Narasi	Tafsiran terkait Diaspora & Identitas	

	Dialog Superman dengan Lois, malam hari, dengan latar pertarungan Justice gang dengan monster ubur-ubur	Pada situasi Justice gang sedang bertarung dengan monster ubur-ubur, alih-alih membantu, Superman justru memilih berdiam dan berdialog dengan Lois. Ini bukan menunjukkan ketidak pedulian terhadap Justice Gang, namun seperti rutinitas yang bisa dikendalikan oleh mereka. Superman tengah berada dalam dilema internal, bahwa identitasnya tidak diterima lagi oleh masyarakat akibat citra negatif dan konstruksi diasporik yang dibangun oleh Lex Luthor melalui media.
--	---	---



Gambar 7. Adegan Lois berdialog dengan Superman
(sumber: www.youtube.com/@dcofficial, 2025)



Gambar 8. Adegan Superman dicemooh sebagian masyarakat dan penyerahan diri Superman
(sumber: www.youtube.com/@dcofficial, 2025)

No.	Kategori Babak	Tokoh	Kategori Konflik
9	II	Superman, pemerintah, masyarakat	Institusional, Penindasan
	Adegan / Narasi	Tafsiran terkait Diaspora & Identitas	
	Superman menyerahkan diri ke pemerintah. Sepanjang perjalanan, dicemooh sebagian masyarakat.	Superman mengorbankan kebebasannya demi stabilitas sosial.	
	Superman menyerahkan diri ke pemerintah, disambut oleh tentara pemerintah secara kasar.	Secara diam-diam, Superman dibawa dan dipenjara di dimensi saku (<i>universe</i> yang berbeda dengan bumi) oleh pihak Lex Luthor. Hal ini selaras dengan sejarah pembuangan kelompok-kelompok minoritas ke suatu wilayah terpencil dalam ruang yang dibatasi baik secara fisik, politik dan ideologis.	



Gambar 9. Adegan Mr Terrific menuju penjara dan adegan Superman keluar dari penjara kaca
(sumber: www.youtube.com/@dcofficial, 2025)

No.	Kategori Babak	Tokoh	Kategori Konflik
10	II	Mr Terrific, Guy Gardner, Hawkgirl	Konflik Solidaritas Minoritas
	Adegan/ Narasi	Tafsiran terkait Diaspora & Identitas	
	Bersama Lois, Mr. Terrific akan menyelamatkan Superman dari dimensi saku.	Perlawanan terhadap narasi hegemonik datang dari sesama anggota Justice Gang (kelompok marginal). Bentuk solidaritas ini menggambarkan narasi lintas identitas yang menyelamatkan diaspora dari penghapusan identitas.	



Gambar 10. Dialog Clark dengan orang tua angkat
(sumber: www.youtube.com/@dcofficial, 2025)

No.	Kategori Babak	Tokoh	Kategori Konflik
11	III, resolusi awal	Clark, ayah angkat Clark	Hibriditas Identitas
	Adegan / Narasi	Tafsiran terkait Diaspora & Identitas	
	Clark/ Superman berdialog dengan ayah angkat di bumi setelah dibebaskan Mr.Terrific.	Ayah angkat Clark memperkuat narasi bahwa manusia tidak ditentukan oleh asal biologis saja, tetapi oleh tindakan dan nilai yang dipegang. Identitas Superman sebagai hibrida diasporik dipulihkan.	



Gambar 11. Simbol Superman ditegakkan di tengah konfrontasi
(sumber: www.youtube.com/@dcofficial, 2025)

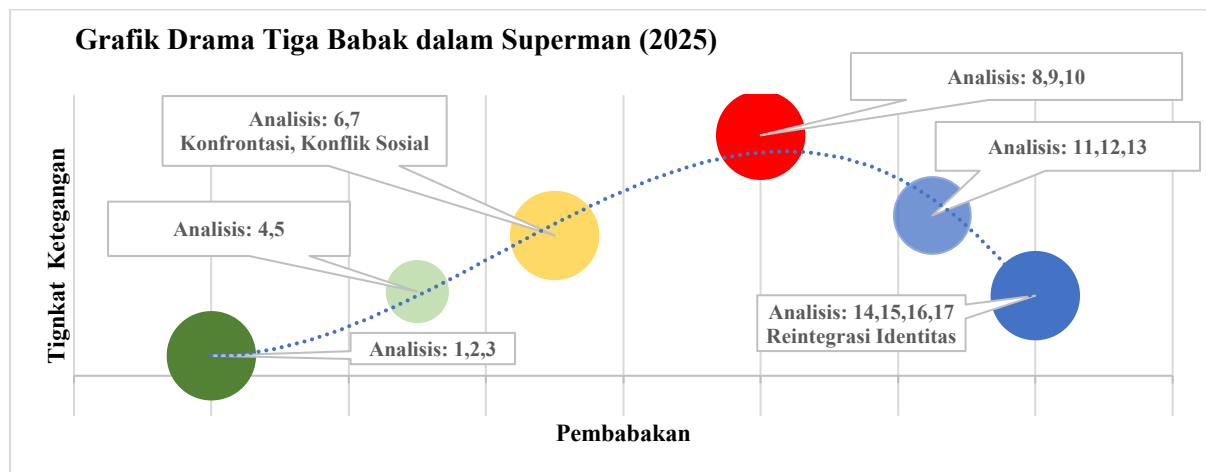
No.	Kategori Babak	Tokoh	Kategori Konflik
12	III	Superman	Kolektif, Heroisme Diasporik
	Adegan/ Narasi	Tafsiran terkait Diaspora & Identitas	
	Justice Gang membantu Masyarakat dan mengalahkan pasukan/ tentara	Perlawanan kolektif dari kelompok marginal berujung pada penyelamatan masyarakat. Hal ini membalik narasi diaspora sebagai ancaman menjadi diaspora sebagai pelindung.	
No.	Kategori Babak	Tokoh	Kategori Konflik
13	III	Superman, masyarakat	Komunal, Reintegrasi Sipil
	Adegan / Narasi	Tafsiran terkait Diaspora & Identitas	
	Masyarakat sipil sepaham dengan Superman saat konfrontasi dengan tentara dan tim Lex Luthor.	Masyarakat yang sebelumnya memusuhi, kini kembali kepada identitas diasporik awal. Momen ini cukup simbolik atas penerimaan masyarakat pada Superman.	
No.	Kategori Babak	Tokoh	Kategori Konflik
14	III	Media Broadcast	Wacana Naratif
	Adegan/ Narasi	Tafsiran terkait Diaspora & Identitas	
	Media mulai membela Superman, publik kembali percaya.	Setelah narasi tandingan muncul, media merevisi posisi identitas Superman. Proses ini mencerminkan dinamika representasi diaspora dalam ruang publik: mereka bisa direstorasi ketika narasi berubah.	
No.	Kategori Babak	Tokoh	Kategori Konflik
15	III	Superman, Lex Luthor	Ideologi, Perspektif Dunia

	Adegan/ Narasi	Tafsiran terkait Diaspora & Identitas	
	Dialog akhir Superman dengan Lex Luthor tentang bagaimana dunia melihat alien.	Superman menegaskan nilai-nilai keterbukaan dan keberagaman, sementara Lex tetap berada pada pandangan esensialis dan proteksionis. Hal tersebut menjadi bentuk narasi identitas eksklusif dan inklusif.	
No.	Kategori Babak	Tokoh	Kategori Konflik
16	Epilog	Superman, asisten robot	Nostalgia, Reintegrasi Identitas
	Adegan/ Narasi	Tafsiran terkait Diaspora & Identitas	
	Superman kembali ke markas Kristal di wilayah kutub/ Alaska, memutar rekaman visual.	Simbol personal yang melekat pada Superman kembali pulih. Identitasnya sebagai makhluk dari Krypton dan masyarakat Bumi, menegaskan bahwa narasi diaspora tidak selalu tragis, namun dapat terintegrasi secara utuh dan damai.	
No.	Kategori Babak	Tokoh	Kategori Konflik
17	Epilog	Superman, orang tua angkat Clark	Masa kecil, transgenerasi identitas
	Adegan/ Narasi	Tafsiran terkait Diaspora & Identitas	
	Kilas balik masa kecil Clark sedang bermain bersama orang tua angkat dan belajar nilai-nilai kemanusiaan.	Hal ini memperkuat fondasi naratif bahwa meski tubuh fisik Clark berasal dari planet Krypton, namun jiwanya telah dibentuk oleh nilai-nilai masyarakat di bumi. Identitas diaspora bukan sekedar asal-usul, tetapi juga pengalaman, relasi, dan kasih sayang yang diwariskan lintas generasi.	

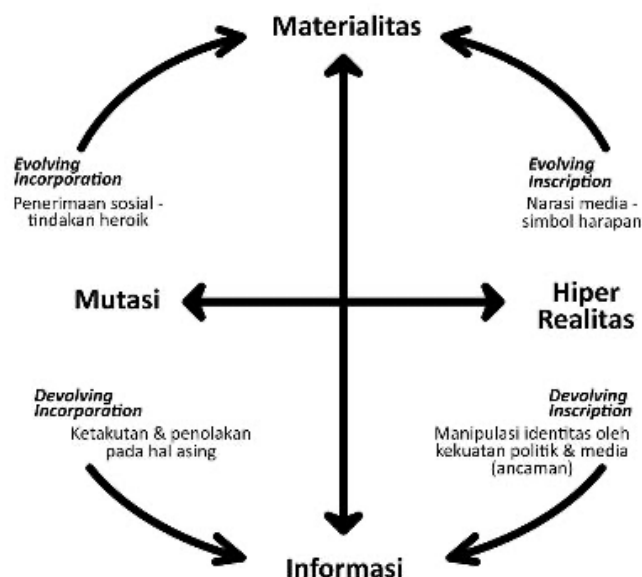
Analisis di atas dapat diringkas dan dikategorikan berdasarkan struktur drama tiga babak sebagai berikut:

Tabel 2. Daftar poin analisis pada Superman (2025)

Struktur Drama Tiga Babak	Nomer Analisis
Babak I: Eksposisi, Pengenalan Identitas	1,2,3
Babak I: Distorsi Opini di Media	4,5
Babak II: Pengantar Konflik, Konfrontasi	6,7
Babak II: Klimaks Eksistensial	8,9,10
Babak III: Resolusi terkait Diaspora	11,12,13
Babak III: Resolusi, reintegrasi identitas	14,15
Babak Epilog	16,17



Gambar 12. Grafik Drama Tiga Babak dalam Superman (2025)
(sumber: analisis penulis, 2025)



Gambar 13. Pemetaan Relasi Superman menggunakan bagan Hayles

Berdasarkan bagan di atas, subjek Superman dapat dibaca dalam empat kerangka: pertama, terkait *evolving incorporation* berupa penerimaan sosial terhadap Superman melalui tindakan heroik menyelamatkan bumi dan masyarakat - terlepas secara fisik adalah alien atau makhluk yang berasal dari luar bumi. Kedua, *evolving inscription* berupa citra Superman yang positif sebagai simbol harapan bagi masyarakat. Citra tersebut dibentuk dan direpetisi oleh beberapa saluran *broadcast news* (media). Ketiga, *devolving incorporation* berwujud penolakan masyarakat terhadap diri Superman ketika jati dirinya dianggap tidak selaras dengan etika dan nilai manusiawi karena berasal dari luar angkasa, dengan kata lain entitas yang berbeda dengan masyarakat. Keempat, *devolving inscription* dalam manipulasi citra dan identitas yang terkesan negatif karena dipengaruhi oleh kekuatan politik melalui publikasi rekaman media (rekaman hologram orang tua Kal-El) yang disalah tafsirkan sebagai panduan hidup Superman. Dengan demikian, film Superman (2025) dapat dilihat sebagai narasi humanistik dan post-humanistik antara pemaknaan tubuh, kesadaran dan informasi. Konflik identitas Superman bukan hanya berasal dari dualitas dirinya sebagai Kryptonian dan manusia bumi, tetapi dari posisi dilematis dan ambigu sebagai subjek diaspora *post-human* karena tidak memiliki tempat asal yang sama dengan masyarakat. Sepanjang narasi film, proses dilematis

tersebut mengalami negosiasi eksistensi melalui wacana budaya dan simbolik. Implikasi dari narasi tersebut adalah ruang interpretasi yang tidak lagi memposisikan narasi asal-usul (*origin story*) sebagai dasar pembentukan karakter, tetapi pada dinamika relasional antara dirinya sebagai manusia (memori biologis) dengan teknologi (arsip digital berupa hologram rekaman orang tua), serta trauma diaspora dan nostalgia akan rumah (di planet Kripto) yang tidak ada lagi. Teks kultural dalam *Superman* (2025) menjadi relevan untuk memetakan pergeseran ontologi subjektif di ranah *post-human*, melainkan menjadi zona liminal yang terus berubah.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi identitas diasporic dalam film *Superman* (2025) karya James Gunn melalui pendekatan naratif-visual dan kerangka - *posthuman*. Hasil analisis menunjukkan bahwa identitas Superman tidak semata-mata dibentuk oleh asal biologis saja sebagai Kryptonian, tetapi juga dikonstruksi melalui wacana media, interaksi sosial, serta manipulasi simbolik dalam konteks budaya populer. Hal tersebut terbaca mulai pada babak II bagian analisis 8, adegan Superman memilih berdialog dengan Lois terkait dilema internal saat identitasnya tidak dipandang positif oleh masyarakat. Pada analisis 9, Superman menyerahkan dirinya pada pemerintah demi stabilitas sosial. Pergulatan konflik identitas tersebut mulai mengalami transisi ke arah positif pada babak III - bagian analisis 13 dan 14. Proses transisi dalam ruang publik tersebut didukung oleh media dalam memperbaiki citra identitas Superman, mencerminkan dinamika diaspora yang bisa diperbaiki. Kontribusi utama penelitian ini adalah penyusunan model pembacaan karakter diasporic dalam ruang media populer menggunakan kerangka empat kutub (materialitas, informasi, mutasi dan hiper-realitas). Model ini memungkinkan eksplorasi identitas karakter fiksi secara interdisipliner serta menghubungkan studi media dengan teori diaspora dan arsip digital.

Implikasi penelitian ini masuk pada kajian budaya visual dan *storytelling*. Proses perubahan sikap karakter atau *character arc* tokoh Superman digunakan dalam menyampaikan isu-isu terkini seperti migrasi, xenophobia (sikap takut dan tidak suka secara berlebihan pada orang asing) dan krisis identitas di tengah arus informasi terutama melalui *broadcast* dan media sosial. Temuan ini dapat diterapkan untuk mengembangkan identitas tokoh fiksi baik dalam manga, komik, anime, dan medium lain. Penulis berharap agar penelitian selanjutnya dapat diarahkan pada eksplorasi mendalam pada representasi struktur diaspora pada karakter fiksi lain dalam konteks budaya sosial, serta membandingkan wacana identitas dalam konteks produksi media lintas budaya. Kajian tersebut juga dapat diperluas menggunakan analisis resepsi (bagaimana pesan diterima, dipahami dan direspon) oleh penonton dan bagaimana media sosial ikut membentuk atau merekonstruksi cerita serta ikut menempatkan posisi tokoh fiksi dalam ruang publik.

REFERENSI

Alfianto, R. (2025). *Film Superman 2025 Picu Kontroversi, Dituding Usung Narasi Anti-Israel dan Pro-Palestina, Pendukung Zionis Serukan Boikot*. Jawapos.Com. https://www.jawapos.com/music-movie/016326911/film-superman-2025-picu-kontroversi-dituding-usung-narasi-anti-israel-dan-pro-palestina-pendukung-zionis-serukan-boikot?utm_source=chatgpt.com

Banet Weiser, S. (2018). *Empowered: Popular Feminism and Popular Misogyny*. Duke University Press.

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. Trans. Sheila Faria Glaser. University of Michigan Press.

- Bhabha, H. K. (1994). *The Location of Culture*. Routledge.
- Brah, A. (2015). *Cartographies of Diaspora: Contesting Identities*. Routledge.
- Braidotti, R. (2019). *Posthuman Knowledge*. Polity Press. <https://doi.org/10.7312/brai18614>
- Brooker, W. (2019). *Batman Unmasked: Analyzing a Cultural Icon*. Bloomsbury.
- Campbell, J. (2008). *The Hero with a Thousand Faces* (3rd ed.). CA: New World Library. <https://www.worldcat.org/title/hero-with-a-thousand-faces/>
- Clifford, J. (1994). Diasporas. *Cultural Anthropology*, 9(3), 302–338.
- Cohen, R. (2008). *Global Diasporas: An Introduction* (2nd ed.). Routledge.
- dcofficial. (2025). *Superman Trailer*. www.youtube.com/@dcofficial
- Dittmer, J. (2019). *Captain America and the Nationalist Superhero: Metaphors, Narratives, and Geopolitics*. Temple University Press.
- Field, S. (2015). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Delta Publishing.
- Hall, S. (2017). *Cultural Identity and Diaspora*. Dalam *Identity: Community, Culture, Difference*, diedit oleh Jonathan Rutherford. Lawrence & Wishart.
- Hatfield, C. (2020). *Hand of Fire: The Comic Art of Jack Kirby*. University Press of Mississippi.
- Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press.
- Herbrechter, S. (2018). *Posthumanism: A Critical Analysis*. Bloomsbury Academic.
- Johnson, D. (2018). *Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. NYU Press.
- Kress, G., & Leeuwen, T. van. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Routledge.
- O'Halloran, K. L. (2016). *Introducing Multimodality*. Routledge.
- Rose, G. (2016). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials* (4th ed.). Sage.
- Rose, G. (2023). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials* (5th ed.). Sage.
- Sabin, R. (2015). *Adult Comics: An Introduction*. Routledge.
- Shohat, Ella & Stam, R. (1994). *Unthinking Eurocentrism: Multiculturalism and the Media*. Routledge.
- Singer, M. (2020). *Breaking the Frames: Populism and Prestige in Comics Studies*. University of Texas Press.
- Sommerlad, J. (2018). *Action Comics No 1: Rare copy of Superman's first adventure set to raise £480,000 at auction*. Independent. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/books/news/superman-action-comics-auction-rare-edition-first-superhero-lois-lane-a8344361.html>
- Stewart, L. (2025). *Purposive sampling in qualitative research*. ATLAS.ti Research Hub.
- Storey, J. (2010). *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Jalasutra.
- Vogler, C. (2020). *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. Michael Wiese Productions.
- Wodak, R., & Meyer, M. (2015). *Methods of Critical Discourse Studies* (3rd ed.). Sage.
- Wright, B. W. (2017). *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Johns Hopkins University Press.