

DAMPAK EMOSIONAL PENIKMAT FILM SUPERHERO TERHADAP FILM SUPERHERO PRODUKSI MARVEL CINEMATIC UNIVERSE (MCU)

Maghfiroh Citra Widoarum¹, Joko Lulut Amboro²

¹ Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret
Jl. Ir Sutarmi No.36, Ketingan, Kec. Jebres, Surakarta, Indonesia

² Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret
Jl. Ir Sutarmi No.36, Ketingan, Kec. Jebres, Surakarta, Indonesia

e-mail: maghfirohcita@student.uns.ac.id¹, jl.amboro030380@staff.uns.ac.id²,

INFORMASI ARTIKEL

Received : Agustus, 2023
Accepted : Agustus, 2023
Publish online : November, 2023

ABSTRACT

Superhero films produced by the Marvel Cinematic Universe (MCU) have always had high popularity. The superhero story in the MCU itself is taken from a comic produced by itself, then adapted into a film. The method used in this study is a qualitative method with content analysis. This study aims to describe the message received by superhero movie lovers through MCU superhero films to cause bonding between superhero movie lovers and MCU films. The message in MCU films that so exalts the values of humanity, family and friendship that makes superhero movie lovers feel the same way.

Keywords: MCU Superhero Movies, Linkage, Superhero Movie Connoisseurs

ABSTRAK

Film superhero produksi Marvel Cinematic Universe (MCU) selalu memiliki popularitas yang tinggi. Cerita superhero di MCU sendiri diambil dari komik yang diproduksi sendiri, kemudian diadaptasi dalam bentuk film. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan analisis isi (*content analysis*). Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pesan yang di dapatkan oleh penikmat film superhero melalui film superhero produksi MCU hingga menyebabkan adanya *bonding* antara penikmat film superhero dengan film-film produksi MCU. Pesan pada film MCU yang begitu meninggikan nilai kemanusiaan, kekeluargaan serta persahabatan yang membuat penikmat film superhero merasakan suatu hal yang sama.

Kata Kunci: Film Superhero MCU, Keterkaitan, Penikmat Film Superhero

PENDAHULUAN

Berbicara soal film memang tidak akan pernah ada habisnya. Berbagai macam genre film disajikan melalui proses dan perjuangan panjang orang-orang dibalik layar lebar. Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam sebuah film, film apapun itu pasti akan dibuat supaya penonton juga merasakan apa yang ada dalam film. Baik karena *acting* para aktor yang bagus juga karena jalan cerita yang menarik dan terasa *relate* dengan kehidupan pribadi penonton.

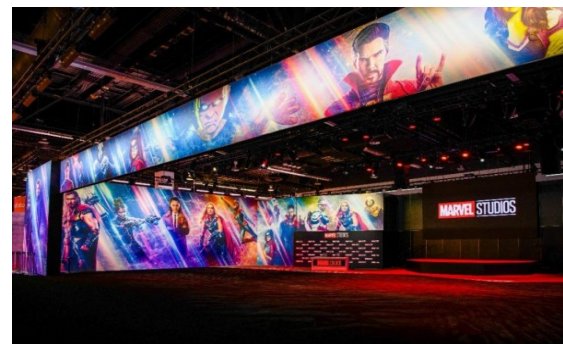
Film pada umumnya juga termasuk salah satu bagian dari media massa. Film memiliki fungsi seperti yang dikatakan oleh Charles R. Wright (Wiryanto, 2000, p.11-12), yaitu: *surveillance* (penyebaran informasi), *correlation* (fungsi editorial atau propaganda), *transmission* (fungsi pendidikan), dan *entertainment* (memberikan hiburan). Film superhero adalah sebuah genre film yang merupakan perpaduan apik antara genre fiksi-ilmiah, aksi, serta fantasi. Film superhero merupakan cerita lama dan klasik perseteruan antara baik dan jahat, merupakan kisah heroik tokoh super dalam menumpas kekuatan atau orang-orang jahat. Film superhero merupakan film bergenre campuran dari berbagai macam genre yaitu antara lain, genre aksi, drama, fantasi, fiksi-ilmiah dan roman.

Pada proses produksinya, ada beberapa bagian cerita yang ada di film dibuat berbeda dengan versi komik, namun hal tersebut tidak menurunkan minat para penggemar untuk menonton film *superhero* produksi MCU. Tidak dapat dipungkiri bahwa cara menikmati film adalah dengan mengikuti alur hidup tokoh yang ada dalam film dan hal ini tentunya berlaku untuk semua genre film. Namun, yang membedakan film *superhero* MCU dengan film lainnya adalah antar filmnya saling terkait, baik dari segi tokoh maupun latar belakang cerita. Sehingga para penikmat film Marvel bertanya-tanya mengenai kisah selanjutnya dan menantikan film garapan selanjutnya karena berempati terhadap tokoh *superhero* di dalamnya.

Karakter *superhero* pada umumnya memiliki kekuatan *antimainstream* dan juga disertai dengan kemampuan fisik ataupun mental jauh di atas manusia pada umumnya. Pada umumnya kisah *superhero* diawali dengan latar belakang sang *superhero* dan juga bagaimana *superhero* tersebut mendapatkan kekuatannya dan pada bagian akhir film akan ada adegan-adegan aksi pertarungan dengan *superhero* dengan musuh yang kaya efek visual. Film-film *superhero* biasanya menghabiskan biaya produksi yang sangat besar, namun hingga

kini terbukti masih menjadi formula yang sangat ampuh untuk menarik penonton dari kalangan manapun (Pratista, 2008, p.26).

Superhero berasal dari kata super yang memiliki arti kekuatan atau kemampuan yang melampaui kekuatan dan kemampuan kebanyakan orang, dan *hero* yang berarti individu berbakat yang bertindak heroik, membantu dalam menumpas kejahatan atau membantu orang dengan memanfaatkan apa yang dimiliki. *Superhero* dapat diartikan sebagai individu yang memiliki karakter universal, tanpa pamrih, heroik, mempunyai misi kemanusiaan, memiliki kekuatan super, juga tak lupa memiliki teknologi canggih seperti *Batman*, atau keterampilan fisik dan atau mental yang sangat berkembang. *Superhero* memiliki keterampilan yang unik/kemampuan supranatural namun tidak dihasilkan oleh sihir, tetapi oleh keajaiban ilmu pengetahuan modern (Winterbach, 2006. p.115). *Superhero* akan selalu mempunyai misi dan mencoba untuk melakukan kebaikan / hal-hal yang benar. Mereka memiliki nama panggilan dan kostum yang menjadi ciri khas ikon dirinya (Coogan & Rosenberg, 2013, p.3).



Gambar 1. Marvel Studio D23 Expo Anaheim, California
[Sumber: d23press.com]

METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan analisis isi (*content analysis*) yang merupakan salah satu teknik penelitian kualitatif dengan menekankan kejelasan isi komunikasi, makna isi komunikasi, pembacaan simbol-simbol dan pemaknaan isi interaksi simbolis yang terjadi dalam komunikasi (Bungin, 2011). Teknik analisis isi ini dapat menguraikan hingga memahami perilaku manusia secara tidak langsung dengan menelaah komunikasi (verbal) antar manusia dengan berbagai macam cara, bisa melalui lagu, iklan, dan media massa seperti film. Analisis isi dapat digunakan untuk mendukung studi mengenai dampak media massa. Pengaruh tayangan media massa terhadap sikap penggemar dapat dideskripsikan dengan menggunakan analisis isi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data/hasil

Pahlawan super atau *superhero* merupakan manusia yang pada praktiknya melakukan kegiatan atau perbuatan heroik dengan menggunakan cara yang tidak bisa dilakukan oleh manusia normal. *Superhero* memiliki kekuatan yang luar biasa yang tidak dimiliki oleh manusia normal dan apabila kekuatan tersebut digunakan untuk melakukan hal baik maka manusia tersebut akan dianggap sebagai *superhero*. Karakter *superhero* akan terlihat luar biasa saat menjalankan aksinya yang apabila di film kebanyakan adalah menumpas kejahatan. Namun di luar itu para penonton film *superhero* akan melihat cerita sebelum sang *superhero* mendapat kekuatan, dimana *superhero* adalah manusia biasa yang juga melakukan kegiatan sehari-hari selayaknya manusia biasa dan akan kembali melakukan kegiatan normal manusia apabila sedang tidak melakukan aksi, seperti kisah cinta atau pekerjaan. Dari situ penonton akan merasakan berbagai macam hal kesamaan yang dialami *superhero* kemudian terjadi keterlibatan emosional dan merasa dekat dengan karakter *superhero* tersebut. Karakter *superhero* tidak lepas dari sosok yang memiliki kekuatan super serta selalu berusaha dan di andalkan dalam menegakkan kebenaran serta menumpas segala tindak kejahatan. Masyarakat umum saat ini mungkin jauh lebih mengenal *superhero* berbasis di Amerika yaitu *Marvel* dengan grup *The Avengers* seperti *Ironman*, *Captain America*, *Thor*, *Hulk*, *Spiderman* dan Grup *X-Men*.

Pembahasan

Ada yang perlu diingat dari pembahasan ini yaitu karakter-karakter *superhero* adalah fiksi dan merupakan imajinasi atau angan-angan dari pembuat karakter dalam ketidakmampuan untuk mencapai hal-hal yang ada dalam karakter yang dibuat. Selain itu dalam pembuatan karakter ini tentu tak luput dari tujuan menghibur dan mungkin ada pesan tersembunyi yang ingin dipecahkan melalui teka-teki. Walaupun karakter-karakter *superhero* hanya sebuah karangan fiksi, bukan berarti tidak ada pelajaran dan pesan baik yang bisa dipetik dari kisah-kisah *superhero* tersebut. Pada film *superhero* frekuensi kehadiran musuh kejahatan tentu sangat besar dan merupakan sesuatu hal yang harus diperjuangkan pahlawan super untuk mengalahkan musuh. Tidak dapat dipungkiri bahwa adanya musuh atau orang-orang biasa menyebut dengan *villain* yang harus dikalahkan adalah plot wajib dalam film *superhero*. Pembahasan kali ini tidak akan membahas bagaimana pertarungan *superhero* dalam melawan

musuh, namun bagaimana proses sang *superhero* sebelum menjadi dirinya yang kuat nan tangguh yaitu dengan melawan musuh utama yaitu diri sendiri dan bagaimana perasaan penonton saat melihat film *superhero*. Apa yang dialami oleh *superhero* di kehidupan sehari-hari kurang lebih mungkin sama dengan apa yang dilakukan oleh penikmat film *superhero*, maka dari itu seperti yang sudah penulis jelaskan di awal bahwa ada keterikatan dan kesamaan terletak pada hal tersebut selain pada sisi kemanusiaan. Apabila penonton merasakan penderitaan sang *superhero* maka film *superhero* tersebut telah berhasil.

Pada awalnya memang *superhero* adalah manusia biasa yang mendapat kekuatan dari penderitaan yang dialami. Hal ini memberikan pesan tersembunyi bahwa sehebat dan seburuk apapun penderitaan atau masalah yang dialami seseorang, apabila ia kuat dan memiliki keyakinan bahwa ia mampu melawan keterpurukannya itu maka ia akan menjadi kuat dan menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya. Kekuatan yang kebanyakan ada dalam film *superhero* sekaligus adalah kelemahannya di masa sebelum sang *superhero* menemukan jati dirinya.

Berikut adalah beberapa hal yang membuktikan bahwa *superhero* juga manusia (bahkan *Superman* sekalipun). Pertama adalah pada aktivitas sehari-hari sang *superhero*, baik *superhero* yang berasal dari bumi atau dari planet di luar galaksi bima sakti keduanya sama-sama menggambarkan aktivitas keseharian yang dilakukan manusia. Karakter *Spiderman* pada film *Spider-Man* (2002), Peter Parker merupakan seorang mahasiswa dan juga sebagai *freelancers* di sebuah perusahaan media cetak sebagai fotografer yang sering tidak dihargai oleh atasannya padahal ia merasa sudah bekerja keras. Peter hidup dengan sederhana bersama Paman dan Bibinya, kemudian ada Kamala Khan sebagai *Miss Marvel* dalam serial televisi bertajuk *Ms. Marvel* (2022) yang merupakan siswi SMA yang tidak tahu menahu mengenai nenek moyangnya. Hidupnya seperti remaja pada umumnya dan memiliki kedua orang tua serta kakak laki-laki dan kakak perempuan ipar hingga dia menemukan gelang milik nenek moyangnya yang dapat membuka "gerbang" antar dimensi.

Ada juga *superhero* yang hidup bergelimpang harta seperti *Ironman* dimana penderitaannya adalah kehilangan kedua orang tuannya. *Ironman* atau Tony Stark memanfaatkan kekayaan dan kecerdasannya untuk menciptakan teknologi-teknologi yang bisa membantu menangani segala kekacauan yang ada di sekitarnya. Senjata yang dibuat oleh *Ironman*, *Stark* yang pada awalnya adalah "senjata makan tuan" dimana senjata yang

di buat dan di perjual-belikan olehnya menjadi sumber kekacauan yang terjadi, maka *Stark* merasa bertanggung jawab untuk menyelesaikan kekacauan yang telah ia buat. Karakter-karakter *superhero* lainnya yang tidak digambarkan secara jelas akan profesinya namun tetap ada aktivitas keseharian yang menggambarkan bahwa mereka juga manusia.

Kedua, karakter *superhero* juga membutuhkan bantuan *superhero* lain dan bahkan manusia biasa sekalipun. Sama seperti manusia yang membutuhkan manusia lain dalam menjalani hidup. Baik *superhero* yang memiliki kemampuan sendiri seperti *Ironman* dan *Hawkeye*, rekayasa genetik seperti *Spiderman* dan *Captain America*, hingga *Winter Soldier* atau manusia mutan murni seperti *Wolverine* dan *Scarlet Witch* hingga *Thor* yang merupakan makhluk super dari planet lain, dan semuanya tetap membutuhkan bantuan *superhero* lain. *Superhero* tidak akan pernah bisa bersikap egois dan hanya mengandalkan kekuatan pribadinya saja. Dalam membasmi kejahatan di berbagai penjuru dunia tentu saja *superhero* tidak bisa melakukannya sendiri di waktu bersamaan, *superhero* tetap membutuhkan satu sama lain dalam membasmi kejahatan dan mewujudkan kedamaian di seluruh dunia. Sama seperti manusia pada umumnya yang membutuhkan manusia lainnya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Ketiga, tidak ada *superhero* yang abadi. Semua *superhero* tidak luput dari kematian. Kekuatan yang dimiliki *superhero* tidak membuatnya abadi, tercatat dari beberapa karakter fiksi yang diciptakan bahwa ada beberapa yang tewas dengan tragis. Kisah tragis dramatis *Wolverine* alias *Logan* bertarung dengan kloningannya yang lebih kuat dan kemudian tewas tertusuk *adamantium*. Walaupun begitu, *Logan* berhasil menyelamatkan mutan-mutan cilik termasuk *Laura* yang merupakan kloningan dengan DNA yang sama dengan *Logan*. Kematianannya begitu emosional karena sekaligus pemeran *Wolverine*, yaitu *Hugh Jackman* harus berakhir dan sukses membuat penontonnya simpatik dan iba.

Pada umumnya, film *superhero* menyajikan cerita-cerita yang menonjolkan sisi kemanusiaan dan sekaligus menjadi daya tarik utama selain kekuatan supernya, karena itu penonton merasa terlibat secara emosional kedalam alur cerita. Melalui film *superhero* yang menunjukkan pengalaman karakter yang mewakili sebagian kenyataan hidup penonton yang kemudian muncul perasaan terhubung antara penonton dengan karakter-karakter *superhero*.

Menurut hasil penelitian yang menunjukkan bahwa apabila individu menyadari pengalaman

menyakitkan juga dialami oleh individu lain, maka individu-individu itu akan merasa lebih dekat. Perasaan terhubung ini mempengaruhi fisiologis pada individu yaitu meningkatkan hormon kebahagiaan. Dampaknya akan terasas lebih relaks dan nyaman, selain itu seorang individu bisa menjadi lebih peka terhadap kesusahan yang dialami oleh orang lain, karena sebelumnya juga pernah mengalami.

Film *superhero* menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan dan tidak terduga. Diawali dengan penderitaan kemudian berproses lalu diubah dengan kebahagiaan. Saat itulah penonton akan merasa kagum akan kemampuan 'mental' *superhero* dalam mengatasi masalah. Terlebih lagi, *superhero* juga memprioritaskan kepentingan orang lain daripada diri sendiri. Karakter seperti inilah yang kemudian membuat penonton mengidolakan karakter tertentu dan menjadi semangat dan inspirasi dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Salah satu contoh karakternya adalah *Spiderman* (Peter Parker) sebelumnya di rundung oleh teman-temannya karena 'culun' dan hanya bisa belajar, namun kemudian karena kecelakaan rekayasa genetik melalui laba-laba yang menggigit pergelangan tangannya, ia berubah menjadi kuat dan terus menerus melatih kekuatan barunya itu supaya bisa berguna bagi orang lain dan bisa melindungi orang-orang yang dicintainya.

Di balik film *superhero* selalu ada pesan penting baik yang tersirat maupun tersurat bagi para penonton. Sebagai contoh adalah pesan tersirat yang dikatakan oleh paman *Spiderman* yaitu Paman Ben yang mengatakan bahwa "Dengan memiliki kekuatan yang besar, maka besar pula tanggung jawabnya". Pesan tersebut menjadi sebuah ajakan supaya penonton selalu bertanggung jawab dalam menggunakan potensi yang dimiliki demi kebaikan bersama. Tidak lupa juga mengenai pengorbanan yang dilakukan untuk sesuatu yang berharga tidak akan pernah berakhir sia-sia.

Pada akhirnya karakter *superhero* adalah manusia. Memiliki kelebihan dan juga kekurangan, namun terkadang baik kekurangan atau ketidakmampuan seorang individu sering kali dianggap sebagai kekurangan yang mutlak dan tidak bisa dikompromikan, seolah-olah individu tersebut hanya bisa tenggelam dalam kekurangannya akan tetapi pihak lain pun belum tentu telah menemukan kelebihannya. Film *superhero* terasa begitu nyata dengan apa yang terjadi dengan manusia-manusia dewasa ini, dimana karakter-karakter menggambarkan manusia yang memiliki kemauan dan terus berusaha dan mengasah kemampuan maka apa

yang diinginkan akan terwujud walaupun sedikit demi sedikit. Tidak lupa bahwa di atas langit masih ada langit, maksudnya jangan tinggi hati apabila telah sampai pada impiannya karena masih ada orang-orang yang lebih dulu sampai dan lebih hebat. Maka yang seharusnya dilakukan manusia adalah hidup berdampingan dengan damai.

Superhero juga memberikan gambaran akan pentingnya hubungan antar sesama *superhero* yang saling membutuhkan, bekerja sama, dan bersatu untuk suatu tujuan baik walaupun memiliki perbedaan latar belakang. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini semakin sedikit sosok manusia "*superhero*" dalam pribadi individu yang peduli atau paling tidak memperhatikan lingkungan sekitarnya, dan tidak hanya mementingkan dirinya sendiri. Penulis berharap dalam film *superhero* orang-orang bisa mengambil pelajaran penting, tidak hanya menikmati visualnya saja. Tidak lupa dengan ini juga para sineas Indonesia untuk bersemangat memperkenalkan karakter pahlawan super Indonesia supaya dikenal oleh dunia.

SIMPULAN

Terdapat banyak alasan mengapa orang-orang melihat film *superhero*, baik karena merupakan penggemar, tertarik dengan jalan ceritanya, tertarik dengan visualnya ataupun dengan aktornya. Sesuai dengan pengalaman penulis, alasan memilih film *superhero* karena ingin mengetahui perjuangan sang pahlawan super mulai dari belum menjadi apa-apa hingga menjadi orang yang dikenal hebat dan berguna bagi orang banyak. Menjadikan karakter *superhero* dalam film sebagai inspirasi untuk menjalani kehidupan nyata merupakan kejadian keterlibatan emosional dalam pribadi masing-masing individu. Selain itu sisi kemanusiaan pada film *superhero* juga menjadi daya tarik tersendiri sehingga penikmat film *superhero* dapat terlibat secara emosional pada alur cerita.

Penulis tegaskan kembali bahwa keterlibatan emosional yang terjadi saat menonton film *superhero* adalah saat penonton merasa 'terhubung', kagum dan terinspirasi dengan karakter *superhero*. Dalam hidup ini ada kalanya sebagai manusia merasakan kesedihan yang dalam. Berbagai macam alasan kesedihan tidak

menampik fakta bahwa masih ada celah untuk manusia bisa mencapai keinginannya dan menuju kebahagiaan. Kesedihan itu manusiawi, kesedihan itu merupakan bagian dari kehidupan yang akan terus terjadi, maka dari itu boleh bersedih, boleh mengambil jeda sejenak, merenung dan kemudian berjuang kembali untuk bangkit.

DAFTAR PUSTAKA

- Coogan, Peter & Rosenberg, Robin, S. 2013. *What Is A Superhero?*. New York: Oxford University Press 198.
- Bahar. A. 2016. 7 Pelajaran dari Film Superhero yang Bermanfaat Buat Hidup Kita. [cited 2023, 16 April]. Available from <https://hai.grid.id/read/07588383/7-pelajaran-dari-film-superhero-yang-bermanfaat-buat-hidup-kita>
- Bungin. M. Burhan. 2008. Metodologi Penelitian Kualitatif. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Diheryana. R. 2015. Superhero Adalah Manusia. [cited 2023 April 1] Available from: Superhero Adalah Manusia - Kompasiana.com.
- Malau. J. 2019. Film Superhero: Daya Tarik dan Dampaknya. [cited 2023, April1]. Available from <https://www.kompasiana.com/jessykamatau/5cd0f7353ba7f762ea78df72/efek-psikologis-menonton-film-superhero?page=all>
- Noorvitri. I. 2019. Avengers:Endgame: Ketika Pahlawan Super Mengalami Kesedihan yang Mendalam. [cited 2023 April 1] Available from: <https://pijarsikologi.org/blog/avengers-endgame-ketika-pahlawan-super-mengalami-kesedihan-yang-mendalam>
- Pratista. 2008. Memahami Film. Yogyakarta. Homerian Pustaka.
- Ridwan. *Male Gender Role* Pada Karakter *Superhero* Dalam Film Produksi Marvel Studios. Jurnal E-Komunikasi. Universitas Kristen Petra. Surabaya
- Sumarno. 2020. Analisis Isi dalam Penelitian Pembelajaran Bahasa dan Sastra. Jurnal Elsa Vol.18 No. 2, pp. 37-41.
- Winterbach, Hougaars. (2006). *Heroes and Superheroes: From Myth To The American Comic Book*. [cited April 1, 2023]. Available From <https://repository.up.ac.za/handle/2263/10798>