

MITOS NILAI-NILAI HUMANISME DALAM FILM

(Analisis Semiotika dalam Film “Batman v Superman: Dawn of Justice”)



الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam
Indonesia**

Oleh

SYIFA MUHAMMAD HAIDIR ALY

14321079

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2020

MITOS NILAI-NILAI HUMANISME DALAM FILM

(Analisis Semiotika dalam Film “Batman v Superman: Dawn of Justice”)



الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam
Indonesia**

Oleh

SYIFA MUHAMMAD HAIDIR ALY

14321079

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2020

SKRIPSI

MITOS NILAI-NILAI HUMANISME DALAM FILM

(Analisis Semiotika dalam Film Batman v Superman: Dawn of Justice)

Disusun Oleh:

Syifa Muhammad Haidir Aly

(14321079)

**Telah disetujui Dosen Pembimbing Skripsi untuk diajukan dan dipertahankan
dihadapan tim penguji skripsi.**

19 FEB 2020

Tanggal:

Dosen Pembimbing Skripsi,



Holy Rafika Dhona, S.I.Kom., M.A.

NIDN: 0512048302

SKRIPSI

MITOS NILAI-NILAI HUMANISME DALAM FILM

(Analisis Semiotika dalam Film Batman v Superman: Dawn of Justice)

Disusun Oleh:

Syifa Muhammad Haidir Aly

14321079

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia

19 FEB 2020

Tanggal:.....

Dewan Penguji:

1. **Holy Rafika Dhona, S.I.Kom., M.A.**

NIDN: 0512048302

2. **Sumekar Tanjung, S.Sos., MA**

NIDN: 0514078702

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia



Puji Harwati, S.Sos., M.I.Kom

NIDN: 0529098201

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Syifa Muhammad Haidir Aly

NIM : 14321079

Melalui surat ini saya nyatakan bahwa:

1. Selama menyusun skripsi ini, saya tidak melakukan tindak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, ataupun pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia.
2. Oleh karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan, ataupun karya orang lain.
3. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya setuju dengan sesungguhnya.

Yogyakarta,.....

Yang menyatakan,



(Syifa Muhammad Haidir Aly, 14321079)

MOTTO

Sometimes i'll start a sentence and i dont' even know where it's going. I just hope i find it along the way. Like an improve conversation. An improversation.

- Michael Scott, "The Office", Season 5, Episode 12 -

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua saya, Bapak Slamet Barqi dan Ibu Umi Marhamah.

Kedua kakak saya, Rizka Nurfitriana dan Isnina Nailufar,

Terima kasih atas semua dukungan dan bantuan yang diberikan

Dan yang terkasih, Riska Yunita Tresia,

Terima kasih atas dukungan dan bantuan yang diberikan, mudah-mudahan kita benar-benar berjodoh agar aku tidak menyesal telah menulis namamu di persembahan skripsiku.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah. Sholawat serta salam kepada junjungan nabi kita, Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, serta pengikut-pengikut beliau hingga akhir zaman. Begitu banyak nikmat yang telah diberikan oleh Allah, berupa kesehatan lahir maupun batin, sehingga pengerjaan skripsi ini dapat berjalan dengan baik dan lancar sampai dengan sekarang ini.

Adapun maksud dari penulisan karya ilmiah ini ialah sebagai pelengkap pernyataan, guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. Skripsi ini sendiri mengkaji tentang **mitos nilai-nilai humanisme dalam film “Batman v Superman: Dawn of Justice”** dengan menggunakan metode semiotika milik Roland Barthes.

Penulis menyadari bahwa selama proses pengerjaan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dorongan, dan bantuan baik moril maupun materiil dari berbagai pihak, sehingga semua dapat terlaksana dan selesai dengan baik. Oleh karena itu, perkenankan penulis menghaturkan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Slamet Barqi, Ibu Umi Marhamah selaku orang tua penulis, dan Rizka Nurfitriana, Isnina Nailufar selaku kakak penulis yang telah memberikan apapun yang dibutuhkan penulis sebagai bentuk perhatian dari sebuah keluarga.
2. Dr. H. Fuad Nashori, S.Psi., M.A.g selaku Dekan Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.
3. Puji Hariyanti, S.Sos., M.I.Kom. selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia.
4. Holy Rafika Dhona, S.I.Kom., M.A. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang sudah sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Segenap dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia atas ilmu yang telah diberikan selama di bangku perkuliahan.

6. Segenap staff dan karyawan Divisi Akademik, Divisi Perkuliahan dan Divisi Umum Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia, atas informasi dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam proses penyelesaian tugas akhir.

7. Kepada seluruh keluarga besar Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Indonesia, terutama teman-teman angkatan 2014.

8. Kepada Riska Yunita Tresia selaku kekasih yang selama ini setia menemani dan memberikan dukungan tiada henti kepada penulis.

9. Untuk semua teman-teman penulis yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terimakasih banyak atas waktu, kebersamaan, serta bantuan yang tak terkira kalian berikan kepada penulis selama ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga Allah berkenan untuk membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Penulis juga menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dalam pengembangan di masa datang dan semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca lainnya. Amin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta,

Penulis

Syifa Muhammad Haidir Aly

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
Abstrak	xiii-xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Pertanyaan Penelitian.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Teoritis.....	6
2. Manfaat Praktis.....	6
E. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Penelitian Terdahulu.....	6
2. Kerangka Teori.....	11
a. Representasi dan Mitos.....	11
b. Humanisme Abraham Maslow.....	13
c. Film sebagai Media Massa.....	16
F. Metode Penelitian.....	18
1. Pendekatan dan Paradigma Penelitian.....	18
2. Metode Analisis Semiotika Film Roland Barthes.....	19
a. Pemilihan Teks.....	21
b. Unit Analisis.....	23

3. Tahap Penelitian.....	23
BAB II	25
GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN.....	25
A. Tentang Film Batman v Superman: <i>Dawn Of Justice</i>	25
B. Jalan Cerita Film Batman v Superman: <i>Dawn Of Justice</i>	26
C. Unit Analisis.....	29
BAB III	31
TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
A. Temuan Penelitian.....	31
1. <i>Scene</i> Nilai Kebutuhan Fisiologis.....	31
a. Denotasi.....	31
b. Konotasi.....	31
c. Mitos Berhubungan Seksual di Ruang Privat.....	32
2. <i>Scene</i> Nilai Kebutuhan Pengakuan dan Kasih Sayang.....	34
a. Denotasi.....	35
b. Konotasi.....	35
c. Mitos Kasih Sayang Orang Tua Sepanjang Masa.....	37
3. <i>Scene</i> Nilai Kebutuhan Aktualisasi Diri.....	38
a. Denotasi.....	38
b. Konotasi.....	38
c. Mitos Sikap Rela Berkorban sebagai Sikap Kepahlawanan.....	39
B. Pembahasan.....	40
1. Ikhtisar Temuan.....	40
A. Humanisme Abraham Maslow.....	41
a. Kebutuhan Fisiologis.....	41
b. Kebutuhan Pengakuan dan Kasih Sayang.....	42
c. Kebutuhan Aktualisasi Diri.....	43
B. Film Sebagai Media Massa.....	44
2. Perbandingan Temuan Penelitian.....	45
BAB IV	49
PENUTUP	49
A. Kesimpulan	49
B. Keterbatasan Penelitian.....	49
C. Saran.....	50



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	11
Tabel 1.2	22
Tabel 2.1	29



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.....	14
Gambar 2.1.....	25
Gambar 3.1.....	25
Gambar 3.2.....	31
Gambar 3.3.....	34
Gambar 3.4.....	38



Abstrak

14321079

Syifa Muhammad Haidir Aly. 14321079. Mitos Nilai-Nilai Humanisme dalam Film (Analisis Semiotika dalam Film “Batman v Superman: *Dawn of Justice*”). Skripsi Sarjana. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. 2020.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana membuka mitos tentang nilai-nilai humanisme yang terdapat dalam film Batman v Superman: *Dawn of Justice*. Nilai dari humanisme yang dipakai dalam penelitian ini adalah humanisme menurut Abraham Maslow dengan Hirarki Kebutuhannya. Penelitian ini menarik karena humanisme merupakan suatu ideologi tentang bagaimana menjadi manusia yang memiliki sifat kemanusiaan. Hal yang diulas tersebut selalu mengenai pergeseran makna humanisme dari masa ke masa. Pergeseran humanisme dimaknai dengan adanya tanda atau simbol yang muncul dalam film Batman v Superman: *Dawn of Justice*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna mitos nilai-nilai humanisme yang direpresentasikan secara tersirat di dalam film Batman v Superman: *Dawn of Justice*.

Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian Analisis Semiotika dari Roland Barthes sebagai metode penelitian untuk membaca film. Peneliti bermaksud mengungkapkan makna yang ada di balik tanda-tanda dalam objek penelitian. Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah film Batman v Superman: *Dawn of Justice*. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme.

Hasil dari penelitian ini ditemukan tiga syarat yang merupakan nilai humanisme, yaitu berhubungan seksual di ruang privat sebagai mitos atas fungsi ruang privat yang terdapat dalam scene pertama, mitos ini adalah manifestasi dari kebutuhan fisiologis dalam hirarki Maslow. yang kedua adalah sikap membutuhkan bimbingan orang tua sebagai manifestasi mitos kasih sayang orang tua sepanjang masa, mitos ini adalah manifestasi dari kebutuhan pengakuan dan kasih sayang hirarki Maslow dan yang terakhir sikap rela berkorban sebagai mitos sikap kepahlawanan dan patriotisme, mitos ini adalah manifestasi dari kebutuhan aktualisasi diri dalam hirarki Maslow.

Kata Kunci : Mitos, Semiotika, Humanisme, Superman, Maslow.

Abstract

14321079

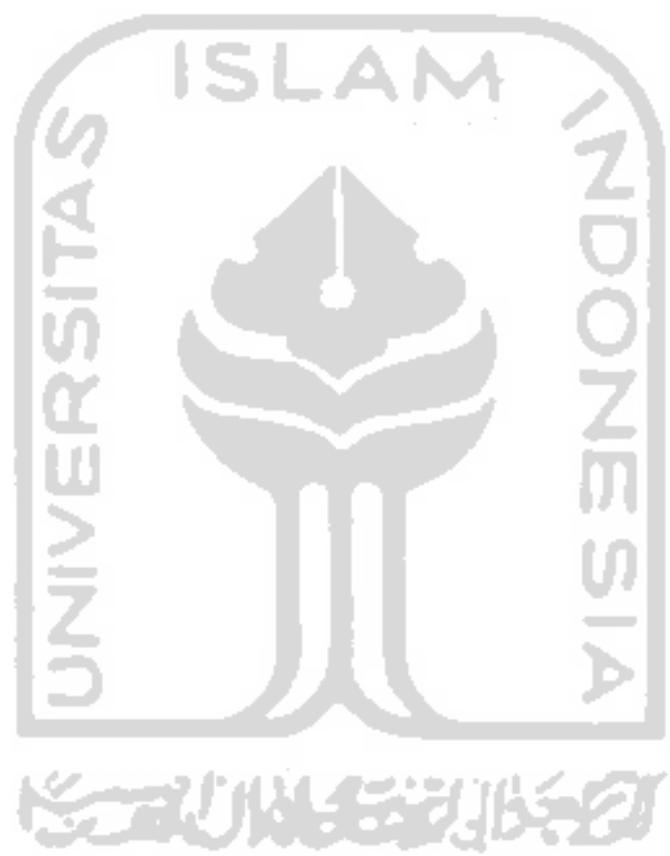
Syifa Muhammad Haidir Aly. 14321079. The Myth of Humanism Values in a Movie (Semiotics Analysis in “Batman v Superman: Dawn of Justice” movie). Bachelor Minithesis. Communication Science Study Program, Faculty of Psychology and Social Culture Science, Islamic University of Indonesia. 2020.

This research focuses on how to expose the myths about the values of humanism that contained in the Batman v Superman: Dawn of Justice movie. The values of humanism that used in this research is the definition of humanism based on Abraham Maslow’s Hierarchy of Needs which contains the pyramid of human needs. This research is interesting because humanism is an ideology about how to become a human who has a human nature. The ideology of humanism is always about shifting the meaning of humanism from time to time. The shift-meaning in humanism is interpreted by the signs or symbols that appear in the Batman v Superman: Dawn of Justice movie. This research is about to find out the meaning of the myths of humanism values implicitly represented in Batman v Superman: Dawn of Justice movie.

This research also uses the Semiotics Analysis research method from Roland Barthes as a research method for reading movies. The researcher intends to reveal the meaning behind the signs in the research object. The object used in this research is Batman v Superman: Dawn of Justice movie. The paradigm used in this research is the paradigm of constructivism.

The result of this research found three conditions which constitute the value of humanism based on Maslow’s Hierarchy of Needs, which is; a sexual intercourse in a private area as the myth of a private area’s function, this myth is a manifestation of Physiological Needs from the hierarchy, the second is the attitude of needing a parental guidance as a manifestation of the myth of all-time-love’s parents, this myth is a manifestation of need for love and caring from the hierarchy, and for the last is the attitude of a self-sacrifice as the myth of values of heroism and patriotism, this myth is a manifestation of self-actualization from the hierarchy.

Keywords: Myth, Semiotics, Humanism, Superman, Maslow.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Onong Uchjana Effendy, film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986: 134). Film dikatakan sebagai media komunikasi karena melalui film, pembuat film mampu menyampaikan pesan kepada khalayak ramai melalui pembuatannya yang bersifat audio visual, biasanya pemutaran film dilakukan di sebuah bioskop. Jadi, film bisa dibilang adalah media komunikasi massa penyampaian pesan. Menurut Ardianto (Ardianto, 2007: 143), “film adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop)”.

Jadi, film adalah suatu media dalam berkomunikasi yang bisa sekaligus dilihat dan didengar yang mempunyai unsur budaya dan kesenian untuk menyampaikan sebuah pesan di dalam suatu tempat, biasanya bioskop.

Film termasuk dalam suatu karya seni yang sangat populer diproduksi saat ini, hal ini menandakan bahwa dewasa ini film merupakan suatu objek kesenian yang sangat diminati oleh masyarakat saat ini. Film juga termasuk ke dalam media komunikasi karena di dalam film, sang sutradara bisa menyampaikan pesan moral dan kritik sosial terhadap penontonnya, baik itu secara tersirat maupun terang-terangan.

Ambil contoh film dari India karya sutradara Rajkumar Hirani yang terkenal karena mengangkat tema persahabatan serta mengkritik tentang cara pendidikan di dunia saat ini, “3 Idiots” (3 Idiots, 2009, <http://www.imdb.com/title/tt1187043/>, akses 26 September 2017), film karya Seth Rogen dan Evan Goldberg yang sempat menuai pro dan kontra saat rilisnya tahun 2014 lalu karena dianggap telah melecehkan Presiden Korea Utara Kim Jong Un, “The Interview”(The Interview 2014, <http://www.imdb.com/title/tt2788710/>, akses 26 September 2017), dan yang dianggap paling *booming* dari dulu hingga saat ini dalam sejarah perfilman Indonesia, film “G30S/PKI” yang kontroversial karena dianggap sebagian masyarakat sebagai sebuah film propaganda pemerintah Orde Baru. Hal ini

menunjukkan bahwa film bukan hanya sebuah karya seni yang bisa dinikmati tapi juga bisa menjadi alat untuk menyampaikan sebuah pesan, baik itu film fiksi maupun non-fiksi.

Seperti halnya musik, film juga mempunyai banyak genre-genre di dalamnya, antara lain; *Horror, Thriller, Action, Sci-Fi*, Dokumentasi, dan yang belakangan ini sedang populer dibuat dan laris di bioskop, film bertemakan *Superhero*.

Superhero dalam berbagai komik, animasi kartun, maupun filmnya biasanya digambarkan sebagai seorang tokoh yang memiliki kemampuan dan kekuatan yang luar biasa yang digunakan untuk melawan kejahatan. Dari berbagai cerita mengenai superhero, kekuatan super datang dengan berbagai cara dan latar belakangnya, sebagai contoh kekuatan Superman dan Wonder Woman yang merupakan keturunan dari bangsa *Krypton* dan *Amazon*, kekuatan super juga bisa berasal dari kekayaan harta pendahulunya, contohnya Bruce Wayne yang menjadi Batman karena materinya dan motivasinya, materinya karena ia seorang bilyuner sehingga mampu membeli alat-alat canggih untuk menunjang aksi kepahlawanannya, dan mempunyai motivasi karena ingin memberikan keadilan untuk penjahat yang membunuh orang tuanya, atau kekuatan super juga bisa datang karena kecelakaan yang tidak disengaja, yaitu Spider-Man yang menjadi superhero karena digigit laba-laba hasil eksperimen mutasi genetik.

Menurut Dr. Robin Rosenberg, seorang psikologis yang menjadi salah satu editor buku "*What Is A Superhero?*", seorang superhero terdiri dari dua komponen yaitu: (1) Super, yaitu mereka lahir dengan kekuatan super, menyadari bahwa mereka mempunyai kekuatan super dan mengembangkan kekuatan super tersebut, dan (2) *Hero* atau pahlawan, yaitu mereka secara konsisten melakukan kebaikan (Loeb, 2013: 21). Menurut Stan Lee, mantan presiden salah satu penerbit komik terbesar di dunia saat ini, Marvel, superhero adalah seseorang yang melakukan tindakan heroik dan mereka melakukannya dengan cara yang tidak bisa dilakukan orang lain (Stan Lee on What is A Superhero, <https://blog.oup.com/2013/11/stan-lee-on-what-is-a-superhero>, akses 7 Januari 2020).

Sedangkan Jeph Loeb, kepala bagian Marvel TV menyatakan bahwa "superhero adalah orang-orang dengan kekuatan dan kemampuan melebihi manusia biasa yang membuat keputusan untuk menggunakan kekuatan tersebut untuk membantu mereka yang membutuhkan" (Loeb, 2013: 33). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "pahlawan adalah orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran; pejuang yang gagah berani, sedangkan super adalah lebih dari yang lain; luar biasa, istimewa". Jadi bisa diartikan secara singkat bahwa pahlawan super adalah

orang yang mempunyai kekuatan luar biasa yang tidak dimiliki orang lain yang melakukan pengorbanan dalam membela kebenaran.

Superhero selalu merepresentasikan nilai-nilai ideal sisi humanisme. Superhero berhubungan secara tidak langsung dengan masyarakat karena mereka mewakili cita-cita yang masyarakat impikan dalam hidup mereka. Henry Cavill, selaku pemeran Superman dalam film “*Man of Steel*” dan “*Batman v Superman: Dawn of Justice*” mengatakan, “Kami (para pemeran Superhero) berasosiasi dengan mereka (karakter yang kami mainkan) dengan cara yang paling alami karena kami melihat diri kami di dalamnya”. Semakin mendukung bahwa manusia juga mempunyai jiwa-jiwa kepahlawanan atau Superhero di dalam masing-masing mereka.

Superhero sering digambarkan sebagai seseorang yang berjiwa sangat baik dan menjadi panutan dalam setiap tindakannya, baik tindakannya dalam melakukan aksi-aksi melawan kejahatan maupun tindakannya dalam kehidupan sehari-hari layaknya seorang manusia biasa. Sebagai contoh, Superman adalah alien yang berasal dari planet Krypton dan tumbuh besar di bumi dari sejak dia kecil, dalam perkembangannya menjadi seorang pahlawan super, sejak remaja dia selalu dibekali dan diajarkan nilai-nilai kemanusiaan dan nilai-nilai kebaikan dari kedua orang tuanya sehingga saat dia dewasa nanti dia mempunyai budi pekerti yang baik dan mempunyai sisi humanis layaknya manusia biasa dan mengesampingkan statusnya bahwa dia adalah seorang alien.

Film-film bertemakan Superhero memang sedang sangat marak diproduksi saat ini, dan peminatnya pun cukup banyak, terbukti dari banyaknya film superhero yang masuk ke tangga Box Office, berdasarkan data yang diperoleh menurut situs kritikus film *Box Office Mojo*, film Superhero terlaris dengan pendapatan terbanyak sepanjang masa sampai saat ini adalah film “*Avengers: Endgame*” dengan total pendapatan kurang lebih 2,048,359,754 US Dollar, atau senilai dengan Rp. 30 Trilyun disusul dengan “*Marvel’s The Avengers*” dengan 1,518,812,988 US Dollar atau senilai Rp. 21 Trilyun, dan “*Avengers: Infinity War*” dengan total pendapatan 1,405,403,694 US Dollar atau senilai dengan Rp. 19 Trilyun. (<http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=superhero.html>, akses 29 Maret 2019). Film bertema superhero sempat vakum pada pertengahan 1997 karena dianggap gagal dan tidak memenuhi kebutuhan pasar dengan film “*Batman and Robin*”, namun mulai bangkit lagi pada tahun 2006 lewat film “*Superman Returns*” produksi studio Warner Bros. Pictures. dan komik DC Comics serta disusul “*Iron-Man*” pada 2008 produksi studio Marvel Entertainment.

Sejak saat itu, pihak-pihak produser dan studio film semakin gencar mencari sutradara yang cocok untuk menggarap film-film superhero lainnya. Bahkan, studio Marvel Entertainment yang sejak 2014 berganti nama menjadi Marvel Studios telah melakukan inovasi baru dalam dunia perfilman internasional dengan membuat *shared universe* atau semesta bersama bersifat *franchise* yang berpusat pada serangkaian karakter superhero milik Marvel Comics bernama *Marvel Cinematic Universe (MCU)*. MCU sendiri sampai saat ini sudah memproduksi total 21 film diawali dengan “Iron-Man” pada tahun 2008 dan yang paling terakhir rilis adalah “Spider-Man: *Far From Home*” pada Agustus 2019 lalu, nantinya hal ini akan berlanjut terus-menerus di film selanjutnya dan cerita dari keseluruhan film ini akan sambung menyambung menjadi satu cerita yang solid.

Berbeda dengan saingannya yang sudah memulai *shared universe* dan *franchisena* sejak 2008 lalu, DC Comics dan studio Warner Bros. Pictures. baru memulai *universe* mereka sendiri pada tahun 2011 lewat film “Man of Steel”. *Universe* milik mereka bernama “*Worlds of DC*” (*WoDC*). *WoDC* yang awalnya bernama *DC Extended Universe (DCEU)* ini sendiri baru memproduksi 7 film, dimulai dari “Man of Steel” (2011), sampai “Shazam” (2019), namun masih akan terus berlanjut dengan perilisan film-film berikutnya yang sudah terjadwalkan. Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti tentang bagaimana ideologi dan mitos humanisme yang terstigma di dalam masyarakat direpresentasikan di dalam diri seorang alien yaitu Superman dalam salah satu film dari *WoDC* yaitu “Batman v Superman: Dawn of Justice”.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mencari tahu mitos humanisme yang terstigma di dalam masyarakat yang direpresentasikan ke dalam diri Superman yang notabeneanya adalah alien dan bukan seorang manusia dalam film “Batman v Superman: Dawn of Justice”, sebagai contoh, pada adegan Superman melawan Batman dan Batman sudah hampir menusuk Superman dengan menggunakan tombak batu krypton, Superman memohon kepada Batman untuk menyelamatkan ibunya, Martha Kent yang saat itu tengah disandera oleh Lex Luthor, padahal Martha Kent berstatus hanya sebagai ibu angkat Superman di Bumi dan bukan ibu kandungnya, hal ini menunjukkan bahwa Superman sangat peduli pada ibu angkatnya seperti layaknya sifat yang ada pada manusia biasa. Sifat manusia inilah yang biasa disebut dengan humanisme.

Humanisme berasal dari bahasa latin yang berarti; human: manusia dan isme: suatu paham atau aliran. Sedangkan menurut istilah, F. Budi Hardiman mendefinisikan humanisme sebagai suatu paham yang menitikberatkan pada manusia, kemampuan kodratnya dan kehidupan duniawinya (Hardiman, 2012:7). Sedangkan Abraham Maslow

dalam buku Frank G. Goble menyatakan bahwa humanisme adalah suatu bentuk kebutuhan dasar yang dimiliki manusia untuk mencapai nilai-nilai yang ideal dalam kehidupan (Goble, 2006: 45), pendapat ini dilanjut oleh Maslow dengan merumuskan teori *Hierarchy of Needs* atau Hirarki Kebutuhan manusia, seperti; kebutuhan jasmaniah, kebutuhan keamanan, kebutuhan untuk memiliki dan cinta, kebutuhan harga diri, kebutuhan untuk aktualisasi diri, kebutuhan untuk tahu dan mengerti, dan kebutuhan estetis. Teori ini menjadi dasar dalam proses pengertian tentang ideologi dan nilai-nilai humanisme yang berlaku di masyarakat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah tersusun di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mitos nilai-nilai humanisme dalam representasi Superman di dalam film *Batman v Superman: Dawn of Justice*?”

Mitos menurut Barthes adalah sistem penandaan terkecil, atau lebih tepatnya yang membuat makna ‘konotatif’ pada tanda-tanda denotatif di sebuah kebudayaan (Sobur, 2013: 135). Dalam penelitian ini, peneliti mencari tahu tentang mitos nilai-nilai humanisme dari teori Abraham Maslow tentang hirarki kebutuhan manusia yang direpresentasikan ke dalam sosok Superman dalam film.

C. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan Penelitian merupakan suatu turunan dari rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah di atas dan untuk dapat mengetahui mitos maka pertanyaan penelitian pertanyaan penelitian dari penelitian ini adalah;

1. Bagaimana pemaknaan tanda denotasi analisis semiotika Roland Barthes di dalam film *Batman v Superman: Dawn of Justice*?
2. Bagaimana pemaknaan tanda konotasi analisis semiotika Roland Barthes di film *Batman v Superman: Dawn of Justice*?
3. Bagaimana pemaknaan tanda mitos analisis semiotika Roland Barthes di film *Batman v Superman: Dawn of Justice*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain:

- Untuk mengetahui makna denotasi yang direpresentasikan dalam film “Batman v Superman: *Dawn of Justice*”
- Untuk mengetahui makna konotasi dalam film “Batman v Superman: *Dawn of Justice*”.
- Untuk mengetahui mitos dalam film “Batman v Superman: *Dawn of Justice*”.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dalam rangka mengembangkan dunia Ilmu Komunikasi dan penelitian semiotika film. Penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi bahan referensi untuk bagi mahasiswa dalam penelitian semiotika film.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat bagi pembaca agar lebih memahami perihal makna dalam tanda dan mitos dalam sebuah media massa, khususnya pada karya-karya film.

F. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian sebelumnya yang menjadi referensi dan memiliki keterkaitan serta berhubungan dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu yang menjadi referensi dalam penelitian ini antara lain:

Penelitian terdahulu yang pertama yang akan digunakan sebagai tinjauan pustaka dalam penelitian ini adalah penelitian berupa jurnal ilmiah yang ditulis oleh mahasiswi jurusan Departemen Linguistik Fakultas Bahasa dan Kebudayaan Universitas Indonesia bernama Tyana Rahestrie yang dilakukan pada tahun 2016 lalu yang berjudul Analisis Semiotik Kepahlawanan dalam Film “Captain America:

Civil War” (2016) (Rahestrie, INTERNATIONAL SEMINAR PRASASTI III: Current Research in Linguistic, 2016: 839-844). Penelitian ini membahas tentang representasi kepahlawanan melalui tanda-tanda dalam film “Captain America: Civil War” (2016), penelitian ini bertujuan untuk melihat sifat kepahlawanan tidak humanis apa saja yang masih dipertahankan dan bagaimana perubahan sifat-sifat kepahlawanan menjadi lebih humanis direpresentasikan.

Dimulai dari konflik pribadi sahabat Captain America bernama Bucky yang membunuh orang tua Iron-man dalam keadaan tidak sadar karena dirinya telah dicuci otak, sifat humanis disini adalah bagaimana Iron-Man ingin membalaskan dendamnya kepada Bucky dengan cara membunuhnya dengan dalih ingin menegakkan kebenaran karena Bucky adalah seorang pembunuh, tetapi di sisi lain cara balas dendam Iron-man adalah salah karena dia berniat membunuh Bucky yang mana adalah hal yang salah dan tidak humanis. Menurut penelitian ini, sifat kepahlawanan yang lebih humanis yang direpresentasikan dalam film ini adalah ketika Captain America tetap memilih sifat kepahlawanan yang ingin mencari kebenaran secara bijaksana, Captain America tetap mempertahankan ikatan emosional yang ia miliki dengan Bucky meskipun harus berkelahi dengan Iron-man. Hal inilah yang menunjukkan bahwa sifat kepahlawanan yang ditunjukkan oleh Captain America menjadi lebih seperti manusia biasa.

Sifat humanis Iron-man juga sudah mulai terlihat ketika ia mendengar cerita mengenai seorang anak muda bernama Spencer yang menjadi korban dari apa yang dilakukan Avengers ketika membasmi kejahatan. Karena itu, ia ingin Avengers agar diatur oleh pemerintah agar tidak menghasilkan korban-korban lainnya. Dalam hal ini, Iron-Man telah mengeluarkan sisi humanisnya yang mulai memikirkan akibat dari perbuatannya dalam membela kebenaran yang menurutnya tidak semuanya berdampak baik.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian peneliti, karena penelitian ini sama-sama menonjolkan kepada bagaimana sifat sifat kepahlawanan seorang superhero yang lebih humanis, membumi, dan lebih seperti manusia biasa walaupun mereka mempunyai kekuatan lebih diatas manusia biasa.

Penelitian terdahulu selanjutnya adalah penelitian berupa jurnal ilmiah yang dilakukan oleh Arif Budi Prasetya pada tahun 2012 yang merupakan seorang dosen

jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Brawijaya. Penelitian ini berjudul “Penonjolan Tokoh Antagonis dalam Film The Dark Knight (Studi Semiotik Tokoh Joker dalam Film The Dark Knight)” (Prasetya, Jurnal Ilmiah Komunikasi MAKNA, Vol. 2 No. 2, Agustus 2011- Januari 2012: 72-79). Penelitian ini membahas tentang bagaimana sutradara film tersebut, Christopher Nolan menonjolkan seorang tokoh antagonisnya dalam Film Batman “The Dark Knight” alih-alih menonjolkan karakter jagoannya yaitu Batman. Karakter Joker ditonjolkan sebagai seorang antagonis dan penjahat yang sangat kejam. Karakter jahat dari Joker tersebut direpresentasikan sedemikian rupa oleh sang sutradara yaitu Chris Nolan. Dalam beberapa adegan dalam film ini, Joker ditonjolkan sebagai seorang psikopat yang melakukan kejahatan besar hanya untuk kesenangan dirinya saja, terutama pada kalimat “*Why So Serious?*” dimana di dalam adegan dan dialog itu Joker menganggap bahwa kejahatan-kejahatan besar yang ia lakukan tidak perlu dianggap serius. Menurut penelitian tersebut, karakter Joker lebih sering ditonjolkan sifat antagonisnya melebihi karakter protagonisnya yaitu Batman.

Penelitian terdahulu ketiga yaitu penelitian dari adalah penelitian berupa skripsi sarjana milik Aldy Prananda, mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia yang diselesaikan pada tahun 2013. Penelitian tersebut berjudul “Representasi Kuasa Ideologi Zionisme dalam Simbol-simbol pada Film Superhero Amerika (Analisis Semiotika Representasi Kuasa Ideologi Zionisme dalam Simbol-simbol pada Film The Amazing Spider-Man, The Avengers, dan X-Men First Class)”.

Zionisme, dalam penelitian tersebut, adalah nama suatu ideologi yang diikuti oleh suatu bangsa Yahudi di seluruh dunia, yaitu bahwa bangsa Yahudi akan mendirikan kerajaan Israel Raya dengan Al-Quds sebagai ibukotanya (Thalib dan Awwas dalam Prananda, Skripsi, 2013: 117). Menurut peneliti dalam penelitian ini, tiga film yang diteliti, yaitu “The Amazing Spider-Man”, “The Avengers”, dan “X-Men First Class”, ketiganya memiliki unsur penyebaran simbol, lambang, syair, dan tulisan yang seluruhnya bermuara kepada satu ideologi Judaisme (Yahudi-isme).

Singkat kata ke kesimpulan, menurut peneliti dari penelitian tersebut, penelitian tersebut menguak atau mengupas kuasa dalam unsur-unsur zionis dari ketiga film tersebut. Zionisme memiliki akal cerdas yang dapat membuat simbol-simbol tidak terlihat dan banyak cara untuk menyamarkannya. Dalam temuan

penelitian tersebut, terdapat dua tokoh ilmuwan yang dikenal sebagai Yahudi tulen yaitu Albert Einstein dan Charles Darwin. Hal ini menunjukkan bahwa Yahudi sudah membaaur ke dalam masyarakat sampai saat ini. Menurut peneliti, beberapa temuan yang didapat dalam penelitian tersebut diantaranya adalah simbol mata satu, lambang bintang daud, heksagram, tokoh Yahudi tulen, dan lain sebagainya.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian peneliti ini, penelitian tersebut menggunakan pendekatan secara kualitatif dengan analisis semiotika. Menurut Aldy Pradana, peneliti dari penelitian tersebut, “Menggunakan analisis semiotika bertujuan agar dapat memahami lebih detail, serta mengamati objek penelitian secara mendalam guna mendapatkan simbol-simbol atau tanda yang berkenaan dalam penelitian untuk mewakili pesan yang disampaikan” (Prananda, Skripsi, 2013: 117). Dalam penelitian semiotika, tugas dari peneliti adalah mencari data, tanda, atau makna yang memang sudah ada, sehingga dapat dimasukkan untuk menunjang penelitiannya.

Penelitian terdahulu keempat dari penelitian peneliti adalah penelitian berupa jurnal berjudul “Representasi Nilai Anti Kekerasan dalam Film (Studi Analisis Semiotika John Fiske dalam Film Big Hero 6) yang ditulis oleh Esha Ridha Haqqy, mahasiswi jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2016 lalu. Penelitian ini membahas tentang tentang tanda-tanda yang muncul dalam adegan-adegan akhir dalam film dimana film tersebut menampilkan adegan penyelesaian konflik yang dilakukan Hiro dan Baymax kepada Prof. Callaghan. Saat sang penjahat berniat untuk melakukan pembalasan dendamnya kepada seseorang yang menyebabkan kematian putrinya, Hiro dan Baymax beserta teman-temannya membantu menyelesaikan permasalahan tersebut dengan perdamaian. Sesuatu yang menjadikan karakter utama sebagai superhero dalam film ini berbeda dengan karakter yang lainnya adalah saat superhero lain menggunakan adu fisik untuk menjatuhkan bahkan menghancurkan lawannya, sedangkan superhero dalam “Big Hero 6” menggunakan sifat anti kekerasannya.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian peneliti, penelitian ini membahas tentang bagaimana penggambaran anti kekerasan dalam membasmi kejahatan dalam film “Big Hero 6” yang mana pada umumnya dalam membasmi kejahatan adalah dengan cara kekerasan.

Penelitian terakhir yang akan digunakan sebagai tinjauan pustaka dalam penelitian ini adalah penelitian berupa jurnal ilmiah milik mahasiswa Universitas Diponegoro jurusan Ilmu Komunikasi yang bernama Shafira Indah Muthia yang berjudul “Batman Sebagai Pahlawan Borjuis (Analisis Semiotika pada Film Batman Returns)”. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2013. Penelitian ini membahas tentang bagaimana seorang bilyuner Bruce Wayne yang memiliki gaya hidup mewah dan borjuis sebagai “kedok” dari *alter-ego* superheronya yaitu Batman. Menurut penelitian ini, dilihat dari cara berpakaian dan sikap hedonismenya saat menjadi seorang Bruce Wayne, yang menggunakan setelan pakaian tertentu yang mewah memiliki beberapa alasan, sama halnya saat kita berbicara. Beberapa alasannya diantaranya adalah untuk membuat hidup lebih mudah, untuk menunjukkan maupun menyembunyikan identitas kita, dan untuk menarik perhatian lawan jenis.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian peneliti, penelitian ini lebih kepada menunjukkan bahwa bagaimana seorang superhero bisa menutupi identitas gandanya menggunakan kedok tertentu dengan sikap dan personalia yang berbeda saat menjadi dua pribadi yang berbeda. Sedangkan penelitian peneliti lebih menunjukkan bahwa bagaimana seorang yang bukan manusia bisa memiliki sisi-sisi humanis dalam dirinya.

No	Judul Penelitian	Tahun Penelitian	Nama Peneliti
1	Analisis Semiotik Kephlawanan dalam Film “Captain America: Civil War”(2016).	2016	Tyana Rahestrie
2	Penonjolan Tokoh Antagonis dalam Film The Dark Knight (Studi Semiotik Tokoh Joker dalam Film The Dark Knight)	2012	Arif Budi Prasetya
3	Representasi Kuasa Ideologi Zionisme dalam Simbol-simbol pada Film Superhero Amerika (Analisis Semiotika Representasi Kuasa Ideologi	2013	Aldy Prananda

	Zionisme dalam Simbol-simbol pada Film The Amazing Spider-Man, The Avengers, dan X-Men First Class)		
4	Representasi Nilai Anti Kekerasan dalam Film (Studi Analisis Semiotika John Fiske dalam Film Big Hero 6)	2016	Esha Ridha Haqqy
5	Batman Sebagai Pahlawan Borjuis (Analisis Semiotika pada Film Batman Returns)	2013	Shafira Indah Muthia

Tabel 1.1

2. Kerangka Teori

a. Representasi dan Mitos

Menurut Marcel Danesi, representasi adalah aktivitas membentuk ilmu pengetahuan yang dimungkinkan kapasitas otak untuk dilakukan oleh semua manusia.

“Representasi dapat didefinisikan sebagai penggunaan tanda (gambar, bunyi, dan lain-lain) untuk menghubungkan, menggambarkan, memotret, atau memproduksi sesuatu yang dilihat, diindera, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu” (Danesi, 2012:20).

Dengan kata lain, representasi adalah suatu proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik maupun digital. Sedangkan menurut Roland Barthes dalam buku Stuart Hall, “representasi adalah salah satu praktek penting yang memproduksi kebudayaan, kebudayaan merupakan konsep yang sangat penting” (Hall, 2011:15).

“Teori representasi Barthes ini memperlihatkan suatu proses di mana arti (*meaning*) diproduksi dengan menggunakan bahasa (*language*) dan dipertukarkan oleh antar-anggota kelompok dalam sebuah kebudayaan (*culture*). Representasi menghubungkan antara konsep (*concept*) dalam benak kita dengan menggunakan bahasa yang memungkinkan kita untuk mengartikan benda, orang, kejadian yang nyata (*real*), dan dunia imajinasi dari objek, orang, benda, dan kejadian yang tidak nyata (*fictional*)” (Hall, 2011, 15).

Apabila representasi adalah penggunaan untuk menghubungkan, menggambarkan, memotret, atau memproduksi sesuatu yang dilihat, diindera, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu, maka mitos adalah cara yang digunakan untuk mempermudah masyarakat dalam memahami sebuah fenomena yang terjadi. Mitos adalah elemen tambahan yang ditambahkan oleh Barthes untuk menambahkan nilai lebih suatu tanda dari unsur kebudayaan dari masyarakat yang seolah natural dan alamiah (Ida, 2016:81). Elemen tambahan ini adalah sistem aturan kedua yang digunakan Barthes dalam menganalisis suatu tanda.

Mitos menyajikan berbagai kepercayaan yang mendasar dan terpendam. Mitos merupakan suatu bentuk pesan yang diyakini kebenarannya, tetapi tidak bisa dibuktikan untuk membenarkannya. Mitos merupakan cara dalam menyampaikan pesan lewat pemberian arti yang lebih dalam. Secara etimologis, mitos merupakan suatu paparan, namun bukanlah sembarang paparan. Hal yang harus diperhatikan adalah bahwa mitos juga merupakan sebuah sistem dalam berkomunikasi, mitos adalah pesan (*message*). Tetapi, mitos tidak diartikan oleh objek pesan, melainkan dengan cara bagaimana menyampaikan pesan tersebut. Misalnya, dalam mitos, bukan hanya menyampaikan penjelasan tentang objek “rumah” secara kasat mata, tetapi yang utama adalah cara bagaimana menyampaikan tentang “rumah” tersebut. Segalanya bisa dikatakan sebagai mitos selama dijelaskan dan diutarakan dalam bentuk wacana/diskursus. Artinya, “rumah” dapat dibuat dalam berbagai macam versi dari hasil yang disampaikan oleh beberapa orang. Arti rumah yang diutarakan oleh sebagian masyarakat, bukan hanya sebagai objek, tetapi mungkin bisa saja menjadi arti makna yang luas, seperti tempat perlindungan, tempat yang sakral, psikologis, dan seterusnya.

Dalam konteks mitologi lama, definisi mitos memiliki pengertian suatu bentukan dari masyarakat yang berorientasi pada masa lampau atau bentukan dari sejarah yang bersifat kekal. Mitos, dalam pengertian lama identik dengan sejarah dan masa lampau sebagai suatu bentukan dari masyarakat pada masa lampau tersebut. Pada dasarnya, mitos adalah semua

hal yang mempunyai modus representasi. Suatu pesan mempunyai arti (*meaning*) yang belum tentu bisa ditangkap secara langsung oleh penerima pesan, diperlukan adanya tafsir atau interpretasi dari si penerima pesan, walaupun hanya bersifat sejenak. Misalnya, untuk menangkap arti atau *meaning* dari sebuah karya lukisan, seseorang memerlukan adanya interpretasi untuk bisa menangkap pesan apa yang hendak disampaikan oleh pelukis lewat lukisannya. Mitos dirancang sebagai alat penyampai pesan dan memiliki suatu proses signifikansi dengan bertujuan agar dapat diterima oleh akal sehat manusia. Dalam hal ini, mitos bukan hanya sebagai objek, konsep, atau ide yang stagnan, tetapi sebagai suatu bentuk signifikansi penyampaian pesan.

b. Humanisme Abraham Maslow

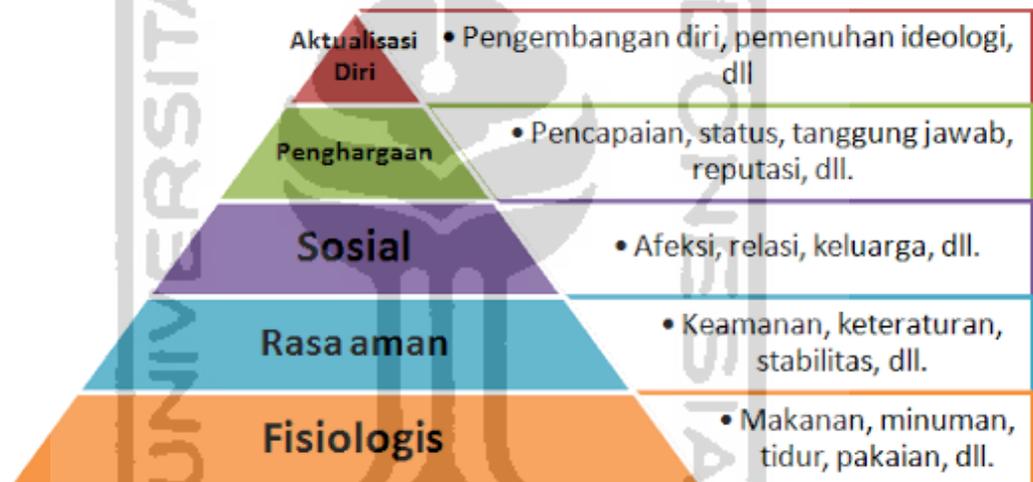
F. Budi Hardiman mendefinisikan humanisme sebagai suatu paham yang menitikberatkan pada manusia, kemampuan kodratnya dan kehidupan duniawinya (Hardiman, 2012:7). Humanisme, di samping mengakui dimensi-dimensi tragis dari eksistensi manusia, menegaskan kemampuan manusia melampaui dirinya-untuk mentransendensikan kenyataan duniawi (*reality mundane*)-dan merealisasikan sifat alaminya. Humanisme mendukung pendidikan, dan perkembangan kesadaran dan potensi manusia; tema-tema yang merefleksikan psikologi humanistik, bersamaan dengan karakteristik lain yang memperhatikan nilai-nilai manusia dan pribadi, pertanggungjawaban dan pengalaman unik individu (Graham, 2005: 113).

Sedangkan Abraham Maslow dalam buku Frank G. Goble menyatakan bahwa humanisme adalah suatu bentuk kebutuhan dasar yang dimiliki manusia untuk mencapai nilai-nilai yang ideal dalam kehidupan, pendapat ini dilanjut oleh Maslow dengan merumuskan teori *Hierarchy of Needs* atau Hirarki Kebutuhan manusia, seperti; kebutuhan jasmaniah, kebutuhan keamanan, kebutuhan untuk memiliki dan cinta, kebutuhan harga diri, kebutuhan untuk aktualisasi diri, kebutuhan untuk tahu dan mengerti, dan kebutuhan estetis. Teori ini menjadi dasar dalam proses pengertian tentang ideologi dan nilai-nilai humanisme yang berlaku di masyarakat.

Berangkat dari asumsi bahwa di dalam diri setiap individu terdapat dua hal; suatu usaha yang positif untuk berkembang dan kekuatan untuk

melawan atau menolak perkembangan itu, Maslow berpendapat bahwa setiap individu berperilaku dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan mereka yang bersifat hierarkis, Maslow meyakini bahwa manusia tergerak untuk memahami dan menerima dirinya sebisa mungkin, hal ini kemudian ia namakan dengan Aktualisasi Diri sebagai puncak dari kebutuhan manusia.

Pada diri masing-masing manusia, manusia mempunyai berbagai perasaan takut, seperti rasa takut untuk berusaha atau berkembang, takut untuk mengambil kesempatan, takut membahayakan apa yang sudah ia miliki, dan sebagainya, tetapi di sisi lain seseorang juga memiliki dorongan untuk lebih maju ke arah keutuhan, keunikan diri, ke arah berfungsinya semua kemampuan, ke arah kepercayaan diri menghadapi dunia luar dan pada saat itu juga ia dapat menerima diri sendiri.



Gambar 1.1

Hirarki Kebutuhan Manusia Menurut Abraham Maslow

Maslow membagi kebutuhan-kebutuhan (*needs*) manusia menjadi tujuh lapisan kebutuhan dan menggunakan skema piramida dalam penggambarannya. Bila seseorang telah memenuhi kebutuhan pertama dan paling dasar dari piramida tersebut, seperti kebutuhan fisiologis, barulah ia dapat menginginkan kebutuhan-kebutuhan selanjutnya di atasnya, ialah kebutuhan mendapatkan rasa aman, dan seterusnya. Hierarki kebutuhan manusia menurut Maslow ini mempunyai implikasi yang penting yang harus diperhatikan oleh seorang guru pada waktu ia mengajar anak-anak untuk perkembangan kepribadiannya. Ia mengatakan bahwa perhatian dan

motivasi belajar ini tidak mungkin berkembang kalau kebutuhan dasar si siswa belum terpenuhi.

Maslow menambahkan, hirarki kebutuhan inilah yang menjadi sebuah dasar atas aktualisasi dan eksistensi diri manusia dalam bermasyarakat dan dianggap sebagai makhluk sosial yang siap memanusaiakan dan dimanusaiakan oleh manusia lainnya. Dengan kata lain, teori humanisme adalah teori tentang bagaimana seharusnya manusia menemukan jati dirinya sebagai seorang individu yang bisa memenuhi semua kebutuhannya sebagai makhluk sosial dan sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku di dalam suatu kelompok masyarakat.

Dalam ranah psikologi, teori humanisme sering disebut sebagai mazhab ketiga setelah behaviorisme dan psikoanalitis. Mazhab ini lahir sebagai kritik atas dua pemikiran tersebut yang dianggap cenderung dehumanis. Psikologi humanisme menganggap bukan hanya perilaku luar yang objektif, tetapi juga kehidupan atau pengalaman batin yang subjektif (Goble, 2006: 32).

Menurut istilah, humanisme adalah suatu pemikiran yang mengedepankan nilai-nilai dan kedudukan manusia serta menjadikannya kriteria atau indikator dalam segala hal.

Humanisme modern dibagi menjadi dua aliran, yaitu humanisme religi/keagamaan dan humanisme sekuler. Humanisme religi berakar dari semangat Renaisans atau Pencerahan Eropa. Humanisme religi berdasar bahwa manusia mempunyai kedudukan yang istimewa dibandingkan dengan makhluk lainnya karena manusia mempunyai kemampuan rohani. (Hadi, 2012: 110).

Humanisme religi membuat manusia kembali sadar tentang harkat dan martabat manusia sebagai makhluk rohani. Semangat dari pandangan rohani inilah yang diharapkan mampu untuk mendasari manusia menjadi lebih bertanggungjawab atas dirinya dan kehidupannya di dunia. Humanisme religi masih menganggap bahwa tradisi-tradisi dan keluhuran sebagai pedoman mereka.

Sedangkan humanisme sekuler adalah aliran humanisme yang sudah lebih modern dan mengikuti perkembangan zaman. Humanisme sekuler juga percaya pada harkat dan martabat seorang manusia, namun,

kepercayaan ini tumbuh melalui kesadaran dan nalar logika, sehingga mereka menganggap bahwa diri mereka adalah individu yang bebas. (Hadi, 2012: 114). Bebas dalam artian tidak dibatasi oleh nilai-nilai adat-istiadat, agama, maupun kebudayaan. Humanisme sekuler membawa semangat kebangkitan globalisme, teknologi, dan jatuhnya kekuasaan agama karena humanisme sekuler sendiri berpedoman bahwa Tuhan, segala dogma, ataupun segala sesuatu yang berkaitan dengan agama, tidak dapat mencampuri urusan mereka.

Maslow berpendapat bahwa motivasi manusia diorganisasikan ke dalam hirarki tersebut. Dengan melihat pemenuhan kebutuhan dasar ini, alam dapat disimpulkan sejauh mana kualitas kepribadian seseorang berkembang. Semakin seseorang bisa memenuhi semua kebutuhan di dalam hirarki ini, maka seseorang tersebut akan semakin dapat mencapai derajat individualitasnya sebagai seorang manusia yang berjiwa sehat. Singkatnya,

Maslow mengemukakan bahwa perkembangan manusia tidak akan mencapai puncak atau optimal jika seorang individu tidak berhasil memenuhi berbagai kebutuhannya. Puncak inilah yang disebut dengan aktualisasi diri. Teori ini menjadi dasar dalam proses pengertian tentang ideologi dan nilai-nilai humanisme yang berlaku di masyarakat, terutama di ranah psikologi.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mencari tahu bagaimana manifestasi dari teori humanisme dengan skema piramida Abraham Maslow yang direpresentasikan ke dalam diri seorang Superman di dalam film *Batman v Superman: Dawn of Justice*, dengan pembagian; satu lapisan piramida, satu objek penelitian berupa scene yang merepresentasikan masing-masing tahap hirarki kebutuhan manusia.

c. Film Sebagai Media Massa

Film adalah per definisi seni massa. Film mempunyai suatu bentuk yang sangat khas dan membedakannya dari cabang seni lainnya (Peransi, 2005:38). Keberadaan film di tengah kehidupan masyarakat memberikan nilai fungsi tertentu. Film merupakan medium komunikasi massa yang ampuh sekali, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan serta pendidikan (Effendy dalam Sobur, 2013:126), dan target dari dibentuknya

film sendiri adalah masyarakat. Hubungan antara masyarakat dan film memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para pakar komunikasi (Sobur, 2013:126). Oey Hong Lee dalam Sobur (2013:126), menyebutkan bahwa “film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan perkataan lain pada waktu unsur-unsur yang merintangangi perkembangan surat kabar sudah dibikin lenyap”. Oleh karena itu, film adalah salah satu media massa penyampai pesan yang sudah digunakan dari dulu dan mempunyai fungsi yang cukup efektif untuk menyampaikan pesan ketika surat kabar dianggap sudah tidak lagi fungsional.

Ini berarti bahwa dari permulaan sejarahnya film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati, karena ia tidak mengalami unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, masa pertumbuhannya dalam abad ke -18 dan permulaan abad ke-19”. Teori film juga lahir bersamaan dengan penemuan medium film di abad itu (Peransi, 2005:38). Menurut Oey Hong Lee dalam Sobur (2013:126), perkembangan film mencapai puncaknya di antara Perang Dunia I dan Perang Dunia II, namun kemudian kembali terpuruk di tahun 1945 diakibatkan oleh munculnya media komunikasi massa yang baru yaitu televisi.

Seiring berjalannya waktu dan tren modern serta teknologi dan pemikiran masyarakat semakin maju, muncul pula film-film yang mengumbar seks, kriminal, dan kekerasan. Inilah yang kemudian melahirkan berbagai studi komunikasi massa (Sobur, 2013:127). Sobur melanjutkan, kekuatan dan kemampuan film untuk menjangkau banyak segi dari sosial masyarakat, lantas membuat para ahli berpendapat bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayak, bagaimana studi komunikasi massa melihat fenomena film-film bergenre tersebut berpengaruh dan mampu menyampaikan pesan tersirat maupun tersurat kepada khalayak. Sejak saat itu, maka merebaklah berbagai penelitian yang hendak melihat dampak film terhadap masyarakat. Jadi, bisa disimpulkan bahwa film adalah suatu media komunikasi massa yang baru yang dianggap sebagai senjata untuk kritik sosial yang sangat kuat dan efektif dalam penyampaian pesannya.

G. Metode Penelitian

1. Paradigma dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena penelitian ini akan menganalisis isi teks di dalam film yang mana nantinya data dari penelitian ini adalah berupa teks yang sudah dikoding dari *scene per scene* dalam dua film yang menjadi objek penelitian ini dan hasil dari penelitian ini nantinya akan berbentuk deskriptif. Sedangkan paradigmanya adalah konstruktivisme. Paradigma konstruktivis bersumber dari pandangan Max Weber yang diteruskan oleh Irwin Deutcher dan yang lebih dikenal dengan fenomenologis. Fenomenologis berusaha memahami perilaku manusia dari segi kerangka berpikir maupun bertindak orang-orang itu yang dibayangkan atau dipikirkan oleh orang-orang itu sendiri (Moleong, 2011:8).

Paradigma konstruktivisme menganggap kenyataan itu hanya bisa dipahami dalam bentuk jamak, berupa konstruksi mental yang tak dapat diraba, berbasis sosial dan pengalaman yang bersifat lokal (ontologi). Peneliti dan subyek penelitian terkait erat secara timbal balik, sehingga penemuan dikonstruksi seperti yang dikehendaki bersama secara konsensus (epistemologi). Cara menelitinya dengan menggunakan teknik hermeneutic dan dialektikal atau dibandingkan serta dilawankan dengan melalui tukar menukar bahasa daerah, sehingga terjaring konstruksi consensus yang lebih jelas (metodologi) (Kasiram, 2010:149).

Paradigma konstruksionis mempunyai pandangan bahwa realitas kehidupan sosial bukanlah realitas yang natural, tetapi terbentuk dari hasil konstruksi di masyarakat. Oleh karena itu, konsentrasi analisis pada paradigma konstruksionis adalah menemukan bagaimana peristiwa atau realitas yang ada pada masyarakat tersebut dikonstruksi dan dengan cara apa konstruksi itu dibentuk atau terbentuk.

Dalam penelitian ini, peneliti menghubungkan paradigma konstruktivisme tersebut dengan tema penelitian ini yang menghubungkan bagaimana pola pikir masyarakat dan asumsinya terhadap nilai-nilai humanisme yang dikonstruksi dan direpresentasikan ke tokoh fiksi seorang alien yang dianggap sebagai sebuah paradoks jika ia memiliki sifat humanis, diubah menjadi lebih netral dan menerima segala kemungkinan terhadap adanya perubahan sistem pola pikir yang jauh dari asalnya, dalam hal ini mengapa seorang alien mempunyai sisi humanis layaknya manusia biasa.

2. Metode Analisis Semiotika Fim Roland Barthes

Alex Sobur memberikan pengertian bahwa semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini (Sobur, 2013:17). Sedangkan menurut Littlejohn, tanda-tanda adalah basis dari seluruh komunikasi (Littlejohn dalam Sobur, 2013:15). Jadi, semiotika adalah metode analisis dan suatu ilmu yang digunakan untuk mengkaji tanda-tanda yang memang digunakan untuk berkomunikasi, baik hanya di ruang lingkup hubungan bermasyarakat maupun skala media massa.

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani, *Semeion* yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang dianggap dapat mewakili sesuatu yang lain. Pada awalnya, tanda dimaknai sebagai suatu hal yang menunjuk pada adanya hal lain. Contoh, asap menandai adanya api, lebih jauh lagi, sirene mobil yang keras di sekitar asap menandakan adanya kebakaran (Wibowo, 2013: 7).

Charles Sanders Peirce adalah tokoh semiotika yang membagi tanda menjadi tiga bagian, yaitu; ikon, indeks, dan simbol. Ikon, adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan dengan bentuk alamiah, misalnya, potret dan peta. Indeks adalah tanda yang langsung mengacu pada kenyataan, contohnya adalah asap sebagai tanda adanya api. Sedangkan bagian yang ketiga, simbol, yaitu tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya (Sobur, 2009:42).

Satu lagi tokoh yang paling berpengaruh dalam perkembangan teori dan ilmu semiotika adalah Ferdinand de Saussure. Ferdinand de Saussure dalam Sobur (Sobur, 2009:12) mendefinisikan semiotika sebagai sebuah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di tengah masyarakat. Saussure mengemukakan bahwa dalam setiap konsep atau pemikiran yang berlaku di masyarakat bisa mengandung arti jika memiliki relasi, dan dasar dari relasinya adalah hubungan yang berlawanan atau berposisi yang bersifat duaan (*binary opposition*) dikotomis. Dalam contohnya, kita bisa mengambil satu konsep yang berlaku di masyarakat tentang manusia yaitu konsep “pintar” dan “bodoh”. Kata “pintar” tidak akan memiliki arti atau makna apapun jika tidak ada dikotominya yaitu “bodoh”.

Konsep dari teori Saussure inilah yang membuat Roland Barthes mengembangkan satu analisis baru untuk memahami dan memaknai mitos yang

lahir dari tanda bahasa. Barthes memakai konsep tentang konotasi dan denotasi sebagai kunci dari analisisnya. Melalui konsep ini Barthes memberikan penjelasan bahwa signifikasi tahap pertama merupakan hubungan dari ekspresi atau yang lebih dikenal dengan *signifier* dan konten yang lebih dikenal dengan *signified* dalam tanda terhadap realitas eksternal. Hal itulah yang dikatakan Barthes sebagai denotasi yaitu makna nyata dari suatu tanda.

Film sebagai media massa tentu disajikan dengan tujuan untuk menyampaikan pesan kepada penontonnya, baik itu pesan tersirat maupun tersurat. Oleh karena itu, dibutuhkan analisa mendalam untuk dapat bisa mengetahui isi pesan yang tersirat dan tersurat dari sebuah film. Untuk menganalisa pesan, tanda, dan makna yang tersembunyi di dalam sebuah film, dibutuhkan metode analisis semiotika. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes untuk menganalisa objek dari penelitian ini yaitu film “Batman v Superman: *Dawn of Justice*”.

Berdasarkan metode analisis semiotika Barthes, maka dalam melakukan analisis, peneliti melalui beberapa tahapan, dari mengumpulkan objek sebagai sumber data utama, lalu sumber data tambahan kemudian menganalisis sampai ditemukannya kesimpulan. Ada tiga tahapan analisis dalam konsep-konsep semiotika signifikansi dua tahap milik Roland Barthes.

Tahap pertama adalah mencari objek utama penelitian, yaitu film Batman v Superman: *Dawn of Justice*. Tujuan peneliti merasa perlu memiliki objek utama adalah agar dapat dianalisis berkali-kali. Tahap selanjutnya adalah menonton objek penelitian berkali-kali untuk mencoba memahami tema, jalan cerita, visualisasi, ataupun gagasan yang disampaikan di dalam objek penelitian tersebut.

Tahap kedua, peneliti mencoba menyeleksi beberapa visual atau gambar yang dirasa sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini yang merepresentasikan pokok permasalahan atau mencari unit analisis. Utamanya yang merepresentasikan sisi humanis seorang Superman dalam kedua film tersebut untuk dianalisis lebih lanjut. Gambar yang dirasa sesuai diambil dengan cara *screenshot*.

Tahap ketiga adalah menganalisis. Dengan bantuan analisis semiotika milik Roland Barthes dan bahan referensi berupa bacaan fisik maupun digital terkait rumusan masalah, peneliti mencoba menganalisis gambar hasil *screenshot* yang diambil sebelumnya dan menjelaskan gambar yang merepresentasikan sisi humanis

sesuai dengan analisis semiotika Roland Barthes yaitu berdasarkan pada makna denotatif, konotatif, dan mitos.

Tahapan terakhir dalam penelitian ini adalah menarik kesimpulan. Mencoba mengerucutkan hasil analisis berdasarkan proses yang dilalui. Penarikan kesimpulan ini melalui hasil menelusuri tahapan-tahapan dalam analisis semiotika Roland Barthes, kemudian menuliskan hasil-hasil temuan dari analisis yang telah dilakukan menjadi jawaban dan kesimpulan atas rumusan masalah dalam penelitian ini.

Metode analisis menurut Roland Barthes inilah yang akan digunakan peneliti untuk menganalisis makna dalam tanda yang ada di film. Menggunakan analisis semiotika milik Roland Barthes, peneliti mencoba menjelaskan makna denotatif, makna konotatif, dan mitos yang menyangkut sisi humanis dan protagonis yang digambarkan di dalam objek penelitian berupa dua film tersebut. Fokus dari teknik analisis ini adalah mengidentifikasi tanda dan makna yang tersirat maupun tersurat dalam sebuah fenomena komunikasi dalam media dalam hal ini berobjek pada film.

Analisis dilakukan dengan mengimplementasikan makna denotatif, konotatif, dan mitos melalui konsep *sign-signifier-signified* milik Barthes seperti yang sudah dijelaskan diatas. Makna denotatif lebih banyak muncul lewat tampilan atau gambar yang tersaji dalam dua film tersebut, seperti penampilan, pakaian, kostum, riasan, percakapan, gestur, gaya berbicara, ekspresi, dan lain sebagainya. Kedua adalah konotatif yang dimunculkan lewat kamera, pengambilan gambar, ataupun *lighting*. Sedangkan mitos merupakan hasil gabungan dari makna denotatif dan makna konotatif, muncul sebagai pembentuk akhir dari makna denotatif dan konotatif. Gabungan inilah yang nantinya akan menjadi hasil akhir yang mengarahkan keseluruhan film.

a. Pemilihan Teks

Dalam penelitian ini, interpretasi film yang akan dilakukan dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama, data akan dikelompokkan berdasarkan indikasi yang berkaitan dengan representasi nilai-nilai humanisme dalam film “Batman v Superman: *Dawn of Justice*” yang lebih dikhususkan melalui komponen visual, yaitu pembacaan atau menganalisis dari teks berupa film itu sendiri, seperti yang digambarkan pada tabel berikut ini.

Unit Analisis Teks

Unit Kategori	Definisi Operasional
Signifikansi pertama (denotasi): Penanda (<i>signifier</i>)	Gambar terhadap tanda yang diteliti, antara lain meliputi; tokoh, tempat, serta kata atau teks yang disampaikan dalam adegan film.
Petanda (<i>signified</i>)	Makna yang terkandung pada tanda yang diteliti, meliputi tokoh, teks yang terdapat pada potongan-potongan adegan dalam film.
Signifikansi kedua: konotasi	Bentuk interaksi yang berlangsung dalam film yaitu pertemuan antara tanda dengan perasaan serta emosi pembacanya dan juga nilai-nilai budayanya.
Mitos	Bagaimana pembaca memaknai tanda yang muncul dalam film dengan dipengaruhi oleh kebudayaan dan aspek dari realitas dan konstruksi yang ada.

Tabel 1.2

Tahap kedua, adalah analisis konteks terkait dengan teks tersebut. Dalam hal ini, analisis teks digunakan untuk melakukan pemaknaan atas tanda-tanda yang muncul dan dianggap sebagai tekstual. Selain dikaji secara tekstual, pengkajian melalui tahap kontekstual juga diperlukan, yakni dengan menghubungkan dengan situasi yang sangat relevan dan menonjol di masyarakat. Sebagai teks, film merupakan bentuk visualisasi berupa tanda-tanda yang menjadi ekspresi atau refleksi dari realitas yang diimajinasikan oleh masing-masing individu. Sedangkan konteks dalam hal ini merupakan substansi gagasan atas teks yang menjadi cerminan dari realitas penonton.

b. Unit Analisis

Unit analisis dari penelitian ini adalah tanda-tanda dalam teks berupa gambar yang ada dalam film tersebut yang berkaitan dengan rumusan masalah, lebih tepatnya lewat potongan gambar yang terdapat

dalam objek film. Peneliti akan melakukan identifikasi semua unsur atau komponen-komponen unit pesan dan makna dan akan menjelaskan hasilnya dengan serinci mungkin. Peneliti menggunakan objek film *Batman v Superman: Dawn of Justice* karena peneliti menemukan anomali dan paradoks di dalam konstruksi sosial di masyarakat yang tercermin dalam film tersebut, yaitu tentang bagaimana seorang Superman memiliki sifat-sifat dan nilai-nilai humanisme, sementara ia bukanlah seorang manusia.

3. Tahap Penelitian

Berdasarkan tahapan dalam metode analisis semiotika film Roland Barthes yang menggunakan model signifikansi dua tahap (*two order signification*), ada tiga tahapan yang harus dilakukan untuk meneliti pemaknaan sebuah film. Analisis pada tahapan awal merupakan suatu yang digunakan untuk menggali makna harfiah atau dapat diasosiasikan dengan ketertutupan makna karena cenderung bersifat tetap. Selanjutnya, pada tahap kedua, lebih kepada proses mencari makna subjektif atau intersubjektif sehingga kemudian masuk kepada konsep mengenai mitos atau bagaimana budaya dapat memahami beberapa aspek tentang realitas ataupun gejala alam. Lebih lanjut, tahapan analisis dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

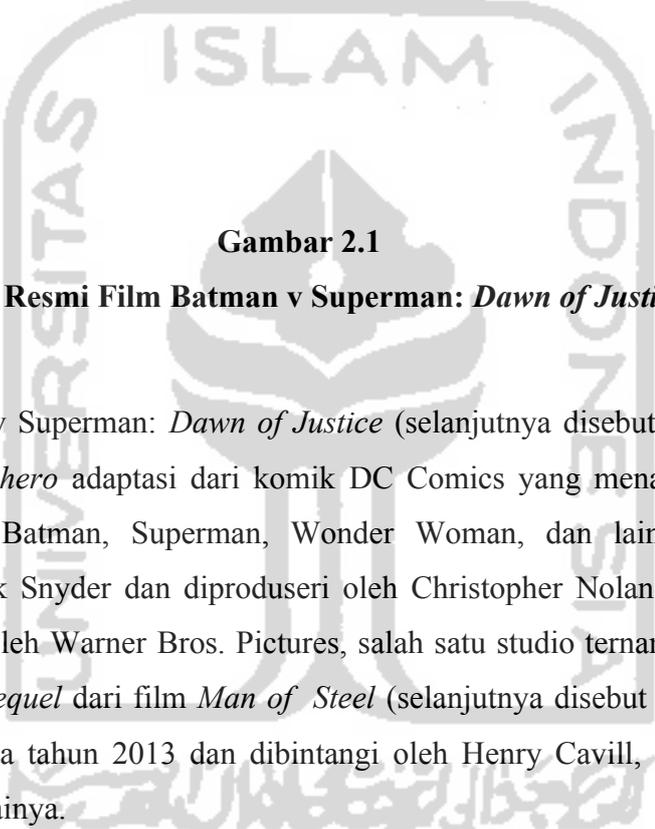
- a. Pertama, pengumpulan data yang akan dianalisis berupa kumpulan *screenshot* atau tangkapan layar dari adegan per adegan yang mengandung unsur dan nilai-nilai humanisme dalam film *Batman v Superman: Dawn of Justice*.
- b. Kedua, menyeleksi data yang mengerucut, maksudnya adalah memilah mana hasil tangkapan layar yang dirasa cocok dan spesifik dalam penerapan mitos nilai-nilai humanisme.
- c. Ketiga, analisis denotatif dan konotatif pada signifikansi tahap pertama dan kedua untuk mengungkap makna yang tersurat atau paling nyata dan secara harfiah dari data berupa hasil tangkapan layar dalam *scene* film.
- d. Keempat merupakan analisis mitos pada signifikansi tahap kedua sebagai tahap pemaknaan tanda-tanda tersebut dengan menggunakan unsur budaya untuk menjelaskan atau memahami ideologi yang terdapat dalam film *Batman v Superman: Dawn of Justice*. Pada tahap ini, peneliti akan mulai mendiskusikan pesan dan makna yang terkandung di dalam dua film tersebut dan menimbang makna denotasi dan konotasi dari film tersebut menggunakan metode analisis

semiotika Roland Barthes. Kemudian peneliti akan menjelaskan jenis pengetahuan kultural apa saja yang diperlukan untuk memahaminya.

Jika diterapkan dalam penelitian ini, penelitian ini mengkaji film *Batman v Superman: Dawn of Justice*. Analisis berdasarkan tiga adegan, masing-masing yang merepresentasikan nilai-nilai humanisme.



G
A. Tentang Film Batm



Gambar 2.1

Poster Resmi Film *Batman v Superman: Dawn of Justice*

Film *Batman v Superman: Dawn of Justice* (selanjutnya disebut BvS) merupakan film *live-action superhero* adaptasi dari komik DC Comics yang menampilkan karakter DC Comics seperti Batman, Superman, Wonder Woman, dan lain-lain. Film ini disutradarai oleh Zack Snyder dan diproduksi oleh Christopher Nolan dan Geoff Johns yang didistribusikan oleh Warner Bros. Pictures, salah satu studio ternama di Hollywood. Film ini merupakan *sequel* dari film *Man of Steel* (selanjutnya disebut MoS) karya Zack Snyder yang rilis pada tahun 2013 dan dibintangi oleh Henry Cavill, Ben Affleck, Gal Gadot, dan lain sebagainya.

Film ini diproyeksikan untuk menjadi film kedua dari semesta sinema DC yang diberi nama “*Worlds of DC*” (WoDC). Awalnya WoDC bernama “DCEU” (*DC Extended Universe*), namun karena alasan kendala teknis dan pergantian beberapa dewannya, proyek ini *direboot* dan diganti namanya menjadi “*Worlds of DC*” (WoDC).

Film *Batman v Superman: Dawn of Justice* dirilis pada tahun 2016 di Amerika Serikat dan tayang perdana di bioskop pada tanggal 20 Maret 2016 dan tayang di bioskop Indonesia pada tanggal 23 Maret 2016 (https://www.imdb.com/title/tt2975590/releaseinfo?ref_=tt_ov_inf, diakses pada tanggal 26 September 2019). Film ini meraih *rating* 6,5 dari 3532 juri dan mendapatkan sebanyak 783 kritik di situs web *International Movie*

Database (IMDb) dan mendapatkan pendapatan sekitar \$873,634,919 atau sekitar 12 Trilyun Rupiah.

Film ini memiliki durasi selama 151 menit dalam versi bioskopnya, namun setelah dirilis dalam versi *Ultimate Edition* berbentuk digital dan *BluRay*, durasi film ini berubah menjadi 183 menit, dari fakta ini terlihat bahwa versi film yang dirilis di bioskop mengalami pemotongan durasi, hal ini dikonfirmasi oleh sang sutradara sendiri, Zack Snyder yang mengatakan bahwa sisa potongan durasinya memang sudah disiapkan untuk versi digital dan *Bluraynya* sedari awal.

Zack Snyder selaku sutradara film ini mengambil sudut pandang skeptisme di menit-menit awal pemutaran film bahwa Superman yang “hanya” seorang alien tidaklah mungkin memiliki perikemanusiaan dan sifat-sifat humanis yang layak dimiliki oleh seorang pahlawan. Batman pun yang bagi sebagian orang dianggap sebagai pahlawan, dibuat sebagai “*vigilante*” atau “tukang main hakim sendiri” oleh Zack Snyder. Sudut pandang inilah yang menjadikan penonton untuk berasumsi sendiri mengenai bagaimana pola pikir dan tindakan sebenarnya dari para tokohnya.

B. Jalan Cerita Film Batman v Superman: Dawn of Justice

Cerita dimulai dengan alur kilas-balik pertempuran antara Superman dengan Jenderal Zod di kota Metropolis. Dalam adegan ini diperlihatkan sudut pandang dari Bruce Wayne, seorang bilyuner sekaligus pahlawan super Batman yang berasal dari kota tetangga Metropolis, Gotham. Bruce datang ke Metropolis menggunakan helikopter pribadinya dengan berniat untuk menyelamatkan dan mengevakuasi karyawan-karyawan yang berada di dalam kantor perusahaan cabang miliknya di Metropolis. Saat menelpon salah satu manajer perusahaannya yang masih berada di dalam gedung, sembari mengendarai mobil miliknya Bruce melewati beberapa reruntuhan gedung yang sudah hancur lebur akibat pertempuran. Saat tiba di bawah gedung kantornya, Bruce menyaksikan gedung kantornya hancur dan semua karyawannya tewas akibat pancaran sinar laser dari mata Superman dan Jenderal Zod. Sejak saat itu, Bruce mempunyai dendam pribadi terhadap Superman karena ia menganggap kedatangan Superman di bumi hanya membawa malapetaka dan kehancuran semata.

Latar berjalan maju dipercepat 18 bulan setelah pertempuran tersebut. Singkat cerita, Superman menjadi sosok pahlawan super yang kontroversial, masyarakat di dunia

mulai meragukan sikap kepahlawanannya setelah insiden di gurun pasir Afrika yang menewaskan beberapa warga lokal disana. Superman dianggap telah membunuh warga lokal tersebut untuk menyelamatkan Lois Lane, seorang jurnalis yang menjadi kekasihnya yang sedang disandera oleh kelompok teroris disana. Melihat fenomena ini, Bruce Wayne yang sudah memiliki dendam pribadi sejak 18 bulan yang lalu, semakin bertekad untuk mengalahkan Superman dengan caranya sendiri.

Bruce Wayne yang kebetulan tengah menyelidiki soal kasus pengangkutan ilegal kapal yang dilakukan oleh Lex Luthor, menemukan fakta bahwa ternyata selama ini isi dari kapal milik Lex adalah batu *kryptonite*, yaitu batu dari planet asal Superman, Krypton, yang bisa dijadikan senjata untuk mengalahkan Superman. Melihat kesempatan ini, Bruce dengan persona Batman mencuri batu itu untuk ditempa dan dijadikan berbagai macam jenis senjata untuk mengalahkan Superman.

Di lain pihak, Clark Kent atau Superman, sehari-harinya bekerja sebagai seorang jurnalis di The Daily Planet, penerbit koran harian di kota Metropolis. Clark sedang menyelidiki tentang aktivitas Batman dalam memerangi kejahatan di kota Gotham yang menurutnya 'main hakim sendiri' dan tidak mematuhi aturan hukum yang berlaku. Singkat kata, Clark menemukan fakta bahwa Batman memerangi kejahatan dengan cara yang tidak sesuai dengan hukum dan berniat untuk menghentikan aktivitasnya itu.

Di kota Gotham, para kru kapal Lex yang sedang membawa batu kryptonite sedang melakukan pengangkutan batu itu untuk dibawa ke kota Metropolis. Bruce Wayne yang sudah memakai kostum Batman, mencegatnya dengan niat membajak truknya, namun usahanya digagalkan oleh Superman dan Superman memberi peringatan kepada Batman untuk menghentikan aktivitasnya dalam memerangi kejahatan karena menurutnya itu adalah hal yang salah. Adegan ini adalah pertemuan pertama Clark Kent dan Bruce Wayne sebagai persona superheronya masing-masing.

Setelah usahanya dalam merebut batu *kryptonite* digagalkan oleh Superman, Batman lalu menerobos masuk ke fasilitas gedung penelitian Lex Luthor di kota Metropolis, LexCorp. untuk mencuri batunya. Lex pun sangat meradang karena usahanya untuk membuat senjata untuk diproduksi massal dan menghentikan Superman gagal.

Kecewa karena bahan untuk membuat senjatanya dicuri oleh Batman, Lex pun membuat rencana cadangannya. Lex memasuki pesawat luar angkasa bangsa krypton milik Jendera Zod dan mengakses rincian *database* teknologi yang luas yang dikumpulkan

dari lebih dari 100.000 dunia. Lex juga menculik Lois Lane dan Martha Kent, kekasih dan ibu angkat Superman untuk disandera dan memancing Superman untuk mendatanginya. Lex menuntut Superman agar membunuh Batman dan membawa kepalanya kepadanya untuk ditukarkan dengan kebebasan Lois dan Martha. Superman pun akhirnya pergi ke kota Gotham dan mencoba menjelaskan situasinya kepada Batman. Namun, Batman sudah terlanjur tidak percaya dengan Superman dan tetap ingin mengalahkannya.

Singkat cerita, Superman pun bertarung habis-habisan dengan Batman. Dengan menggunakan senjata batu *kryptonite*-nya, Batman berhasil menjatuhkan Superman dan hampir membunuhnya dengan tombak bermata batu *kryptonite*, saat-saat terakhir Batman hendak menusuk Superman dengan tombaknya, Superman lalu berpesan kepada Batman untuk menyelamatkan Martha. Batman lalu tertegun dan terdiam sejenak mencoba mengerti apa maksud perkataan Superman, Batman teringat kepada mending ibunya yang juga bernama Martha. Saat Batman mendesak pertanyaan kepada Superman mengapa ia menyebut nama 'Martha', Lois datang untuk menjelaskan kepada Batman bahwa Martha adalah nama ibu Superman. Batman akhirnya menyadari seberapa jauh ia telah melukai seseorang dan tidak mau membiarkan orang yang tidak bersalah meninggal. Batman pergi menyelamatkan Martha sementara Superman menghadapi Luthor di pesawat krypton.

Luthor pun berhasil menjalankan rencana cadangannya, ia menciptakan monster rekayasa genetika hasil antara percampuran darahnya dan digabungkan dengan jasad Jenderal Zod. Monster tersebut ia namakan sebagai *Doomsday*. *Doomsday* bangkit dan menyebabkan kerusakan yang parah di kota dan Superman bersama Batman datang untuk menghentikannya. Saat Batman hendak terkena pancaran sinar laser dari mata *Doomsday*, Diana Prince, yang sudah berubah menjadi Wonder Woman tiba dan melindungi Batman dengan perisainya, ia bergabung dengan Batman dan Superman untuk melawan *Doomsday*. Superman menyadari bahwa makhluk itu adalah makhluk dari bangsanya, Krypton dan sama seperti dirinya; rentan terhadap *kryptonite*, Superman mengambil tombak *kryptonite* milik Batman yang beberapa waktu lalu akan digunakan Batman untuk membunuh dirinya. Dengan susah payah karena ia pun terkena paparan radiasi *kryptonite*, Superman akhirnya mengorbankan diri untuk membunuh *Doomsday* walaupun ia juga menyakiti dirinya sendiri.

Pada saat-saat akhir pertempuran, *Doomsday* menusuk Superman di bagian dadanya saat Superman semakin melemah karena paparan radiasi *kryptonite*. Tusukan ini menyebabkan Superman terbunuh. Sebuah upacara penghormatan diadakan untuk

menghormati jasa Superman di Metropolis, Superman dimakamkan sebagai pahlawan dan dengan peti kosong karena dianggap tubuhnya tidak ditemukan. Tubuh Superman yang sebenarnya dimakamkan sebagai Clark Kent yang juga dinyatakan meninggal dunia selama meliput berita pertarungan dengan Doomsday di Gotham. Di tengah pemakaman Clark, Bruce mengungkapkan kepada Diana tentang penyesalannya karena ia telah mengecewakan Superman dan berusaha membunuhnya. Di akhir cerita, Martha memberikan sebuah amplop berisi cincin tunangan yang tidak sempat Clark berikan kepadanya semasa hidupnya.

C. Unit Analisis

Unit analisis dalam bab ini merupakan penjelasan dari tiga *scene* yang menjadi teks audio-visual yang akan diteliti, antara lain;

No.	<i>Scene</i> yang Akan Diteliti
1.	Clark Kent/Superman sedang melakukan aktivitas seksual dengan kekasihnya
2.	Clark Kent/Superman sedang mendengarkan nasihat ibunya
3.	Clark Kent/Superman mengorbankan dirinya demi keselamatan banyak orang.

Tabel 2.1

1. *Scene* pertama yang menjadi teks audio-visual dalam penelitian ini adalah *scene* dimana Clark Kent (Superman) sedang berhubungan intim dengan kekasihnya, Lois Lane di kamar mandi apartemen mereka. Pada awal adegannya, Clark baru saja tiba ke rumah dan membawa tas berisi bahan-bahan masakan dan bunga untuk Lois, ia mengatakan bahwa ia telah membeli beberapa bahan masakan untuk ia masak nanti. Lalu Lois memperlihatkan mimik muka khawatir ke Clark dan Lois mengatakan bahwa ia khawatir dengan apa yang orang lain sedang debatkan, yaitu apakah Superman telah membunuh selusin orang di padang gurun saat menyelamatkannya. Clark menjawab bahwa ia tidak peduli apa kata orang tentangnya, wanita yang ia cintai sedang dalam bahaya dan Clark tidak akan tinggal diam, Clark pun membantah tudingan bahwa dialah yang membunuh selusin orang tersebut. Clark menenangkan Lois dan adegan berakhir dengan Clark dan Lois sedang berhubungan intim di bak kamar mandi apartemen mereka. *Scene* ini nantinya akan peneliti kategorikan dengan mitos nilai humanisme tentang fungsi dari ruang privat sebagai tempat untuk melakukan aktivitas seksual.

2. *Scene* kedua, yaitu *scene* dimana memperlihatkan Superman mengunjungi rumah ibunya di desa dan meminta nasihat tentang apa yang harus dilakukannya sebagai seorang

pahlawan. *Scene* ini nantinya akan peneliti kategorikan sebagai mitos nilai humanisme kasih sayang orang tua sepanjang masa.

3. *Scene* terakhir adalah *scene* dimana Superman mengorbankan dirinya untuk mengalahkan musuhnya demi keselamatan umat manusia di bumi. Sebelumnya, Superman, Batman, dan Wonder Woman bekerjasama untuk mengalahkan musuhnya, Doomsday. Namun, semakin mereka mencoba untuk mengalahkannya, semakin kuat pula Doomsday dan sulit untuk dikalahkan. Akhirnya Superman sadar, bahwa Doomsday adalah makhluk dari bangsanya, bangsa Krypton, dan hanya ada satu cara untuk mengalahkannya, yaitu dengan menggunakan batu kryptonite. Merasa bertanggungjawab, akhirnya Superman sendirilah yang membawa tombak batu kryptonite dan menusuk Doomsday, walaupun ia harus melukai diri sendiri. *Scene* ini adalah kategori mitos nilai humanisme bahwa sikap rela berkorban demi banyak orang adalah sikap kepahlawanan dan patriotisme.



BAB III

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. TEMUAN PENELITIAN

1. *Scene* Nilai Humanisme (Fisiologis)

Visual:



(Kebutuhan

Gambar 3.1, Menit ke 26:12

Potongan *scene* di atas merupakan salah satu potongan dari film Batman v Superman: *Dawn of Justice* yang terdapat tanda humanisme. Humanisme yang muncul dalam *scene* di atas terdapat pada durasi film di menit 26:12. Berikut ini identifikasi tanda humanisme dari *scene* di atas, yaitu;

a. Denotasi

Seorang pria berbaju biru berposisi setengah duduk dan berdiri di atas seorang wanita yang tidak mengenakan busana di sebuah bak mandi yang terisi air. Seorang wanita tersebut terlihat tertawa menyambut aktivitas si lelaki yang berada di atasnya. Mereka berdua sedang berada di dalam kamar mandi di sebuah rumah berupa apartemen.

b. Konotasi

Seorang pria dan wanita tersebut bernama Clark Kent dan Lois Lane, mereka berdua adalah sepasang kekasih yang sedang tertawa bersama dan hendak melakukan aktivitas seksual di kamar mandi apartemen milik mereka.

Clark Kent diceritakan memang bukanlah seorang manusia melainkan alien yang terlahir di planet Krypton, namun ia tetaplah dibesarkan oleh sepasang manusia dan bergaul dengan manusia lainnya di masa kecil sampai dewasanya. Hal inilah yang membuat Clark Kent berperilaku seperti manusia pada umumnya. Clark digambarkan tetap membutuhkan makan, minum, istirahat, dan seks sebagai kebutuhan dasarnya sebagai manusia. Clark Kent harus makan dan minum agar

kenyang dan tidak haus, perlu istirahat untuk menghilangkan lelahnya, bahkan ia punya kekasih untuk memenuhi kebutuhan biologisnya.

Clark Kent (Superman) memadu kasih dengan kekasihnya, Lois Lane di kamar mandi rumahnya. Lois Lane adalah seorang jurnalis di media berita The Daily Planet di kota Metropolis yang terkenal dengan kegigihannya dalam menginvestigasi kebenaran dan fakta sebenarnya demi faktualitas beritanya. Lois Lane, dalam beberapa cerita *origin* Superman adalah salah satu *love-interest* dari Clark Kent. Dalam cerita BvS sendiri, Lois Lane adalah salah satu orang yang percaya pada Superman bahwa Superman dapat menjadi penyelamat atau pembawa perubahan kebaikan pada kehidupan di bumi. Lois Lane juga yang merekomendasikan pihak The Daily Planet untuk mempekerjakan Clark Kent sebagai salah satu jurnalisnya, Lois Lane percaya bahwa Clark Kent akan menjadi jurnalis yang baik dan jujur yang bisa membawa perubahan sebagaimana Superman yang membawa kebaikan bagi umat manusia. Hubungan Lois Lane dan Clark Kent menjadi semakin dekat dan mereka memulai perjalanan cinta mereka menjadi sepasang kekasih.

Pada *scene* di atas memperlihatkan nilai humanisme dikarenakan Clark Kent bercumbu dengan kekasihnya, Lois Lane. Sebagai manusia, aktivitas seksual bersama pasangan adalah salah satu bentuk dari pemenuhan kebutuhan biologis yang perlu dilakukan.

c. Mitos Beraktivitas Seksual di Ruang Privat

Konotasi tersebut dapat hadir karena mitos. Mitoslah yang kemudian membuat kita memaknai scene-scene tadi sebagai hubungan seksual antara seorang superhero Superman dengan kekasihnya Lois Lane. Mitos cinta romantis dalam budaya heteroseksual adalah yang membuat penonton dapat menerima bahwa adegan tersebut adalah adegan seksual yang lumrah dan dapat diterima, bukan pemerkosaan. Praktik seksual yang didasari cinta romantis sewajarnya dilakukan dalam ruang privat, dan bukan ruang publik.

Dalam kehidupan sehari-hari, seorang manusia pastinya bersinggungan dengan dua ruang dalam aktivitasnya, yaitu ruang publik dan ruang privat. Ruang publik, sesuai namanya, adalah ruang, area, atau tempat

dimana manusia bisa dengan mudah bersinggungan dengan publik atau khalayak ramai di tengah kerumunan orang. Contoh; sekolah, terminal, jalan raya, taman kota, dan lain sebagainya. Ruang publik juga berarti areal atau tempat dimana suatu masyarakat atau komunitas dapat berkumpul dengan niat untuk meraih tujuan yang sama, misalnya; anak-anak datang ke sekolah untuk belajar, orang-orang datang ke terminal untuk menunggu bus, dan lain sebagainya. Jadi, dapat dikatakan bahwa ruang publik mempunyai fungsi untuk menampung dan memberi tempat pada semua kepentingan publik (Nugroho, 2005: 9).

Sedangkan ruang privat adalah ruang, area, atau tempat dimana orang-orang melakukan aktivitas mandiri mereka. Sesuai namanya, ruang privat membutuhkan privasi atau kerahasiaan dan keleluasaan pribadi. Kerahasiaan dan keleluasaan pribadi adalah suatu kemampuan seorang individu untuk melindungi kehidupan atau urusan personalnya dari publik. Oleh karena itu, orang-orang membutuhkan suatu ruang untuk melindungi dan menutupi hal personalnya dari publik, yaitu ruang privat. Aktivitas di ruang privat umumnya melingkupi hal-hal yang berkaitan dengan urusan pribadi seorang individu, seperti; tidur di kamar, mandi di kamar mandi, buang air di toilet, dan beraktivitas seksual.

Aktivitas seksual seorang manusia merupakan hal privat, artinya, manusia sepantasnya melakukan aktivitas seksual di ruang privat mereka masing-masing. Seperti di kamar ataupun kamar mandi. Kamar mandi merupakan salah satu ruang privat yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan aktivitas privat manusia seperti mandi, buang air, bahkan melakukan aktivitas seksual bersama pasangan. Aktivitas seksual dilakukan di ruang privat karena aktivitas ini adalah aktivitas yang intim, bersifat rahasia, dan menyalahi norma susila yang berlaku jika keluar dari ruang privatnya.

Dalam *scene* di atas, Clark Kent dan Lois Lane diperlihatkan tengah melakukan aktivitas seksual di dalam kamar mandi rumah mereka. Selain di kamar tidur, kamar mandi adalah salah satu ruang privat yang bisa digunakan untuk melakukan aktivitas personal kita, termasuk aktivitas seksual. Salah satu unsur penting dalam kehidupan bermasyarakat dan hidup sebagai manusia adalah norma, Clark Kent (Superman) bisa dikatakan telah

mempunyai nilainya sebagai manusia dengan mengikuti norma susila yang berlaku di masyarakat yaitu dengan melakukan aktivitas seksualnya di ruang privatnya sendiri.

2. *Scene* Nilai Humanisme Sikap Membutuhkan Bimbingan dari Orang Tua (Kebutuhan Pengakuan dan Kasih Sayang)

Visual:



Gambar 3.2, Menit ke 01:22:56

Potongan *scene* di atas adalah salah satu potongan dari film Di BvS yang terdapat tanda Humanisme. Humanisme yang muncul dalam *scene* di atas terdapat pada durasi 1 jam lebih 22 menit dalam film. Berikut ini identifikasi tanda-tanda Humanisme yang muncul dari film BvS, yaitu:

a. Denotasi

Seorang pria sedang mendengarkan pembicaraan dari seorang wanita yang lebih tua dengan raut wajah sedih dan terlihat merenunginya, bertempat di depan halaman sebuah rumah di waktu malam hari. Wanita tersebut mempunyai dialog dalam *scene* ini yaitu; “Orang-orang seringkali membenci apa yang tidak mereka ketahui. Tetapi mereka telah melihat apa yang kau lakukan, dan mereka tahu siapa dirimu. Kau bukanlah pembunuh, ataupun ancaman. Aku tidak pernah ingin dunia ini memilikimu. Jadilah

pahlawan mereka, Clark, jadilah monumen mereka, jadilah malaikat mereka, jadilah apapun yang mereka perlukan, atau jangan jadi apapun. Kau tidak berutang apapun pada dunia ini, tak pernah”.

b. Konotasi

Pria di dalam *scene* tersebut adalah Clark Kent dengan kostum Supermannya, dan wanita yang lebih tua tersebut adalah ibu angkatnya di bumi, Martha Kent. Martha sedang memberikan nasihat kepada anak angkatnya tentang menjadi manusia yang berguna bagi orang lain di sekitarnya.

Dalam beberapa cerita *origin* Superman di beberapa media seperti komik, serial televisi, maupun film, Superman adalah seorang alien dari planet Krypton bernama Kal-El, putra dari Jor-El dan Lara Jor-El. Sesaat setelah Kal-El lahir, Krypton sedang mengalami kehancuran. Menjelang kepunahan dan kehancuran planetnya, Jor-El menyiapkan pesawat kapsul luar angkasa untuk menyelamatkan Kal-El agar tetap hidup di planet lain. Jor-El menemukan bumi sebagai planet berpenghuni yang bisa Kal-El tinggali kelak sampai ia dewasa. Bersamaan dengan kehancuran planetnya, pesawat kapsul yang di dalamnya berisi Kal-El diluncurkan untuk dikirim ke bumi. Kal-El mendarat ke bumi di desa kecil bernama Smallville di Kansas, Amerika Serikat dan ditemukan oleh sepasang suami istri bernama Jonathan dan Martha Kent karena pesawat kapsulnya mendarat tepat di sawah milik mereka. Jonathan dan Martha Kent adalah sepasang petani yang memiliki sawah yang luas dan lumbung padi yang besar yang berdomisili di Smallville, Kansas.

Kal-El yang masih bayi itu diadopsi oleh Jonathan dan Martha Kent dan diberi nama Clark Kent. Pesawat kapsul yang membawanya disimpan di ruang bawah tanah di bawah lumbung padi oleh Jonathan. Singkat cerita, Clark tumbuh sebagai seorang “manusia”, ia diajarkan nilai-nilai kebaikan dan kemanusiaan oleh ayah angkatnya sepanjang hidupnya. Beranjak remaja, Clark mulai menunjukkan keistimewaannya sebagai seorang yang asing di dunia yang ditinggalinya sekarang, orang tua angkatnya mulai menyadari bahwa Clark adalah seorang yang berbeda dari manusia biasa,

yang memiliki kemampuan luar biasa seperti; bisa terbang, mempunyai kekuatan diatas rata-rata manusia normal, mampu menembakkan sinar laser dari matanya, dan kemampuan super lainnya. Melihat hal ini, Jonathan khawatir Clark akan merasa berbeda dan terasingkan dari dunia ini dan akan menjadi bahan uji coba pemerintah jika kemampuannya terekspos oleh khalayak umum. Jonathan pun menasihati Clark agar selalu menjadi seseorang yang berbudi pekerti luhur, harus mengedepankan kebaikan dan kepentingan orang lain, serta jangan menunjukkan kemampuannya kepada orang-orang. Nasihat inilah yang selalu dipegang teguh oleh Clark dalam menjalani kehidupannya sebagai manusia normal. Sampai akhir hayat Jonathan, Clark selalu menjalani hidup sebagai orang yang selalu Jonathan inginkan.

Dalam perjalanannya hidup sebagai seorang manusia normal, Clark menemui berbagai masalah dan persoalan yang mengharuskan ia membantu orang-orang yang terlibat bahaya, sebab hal itulah yang selalu diajarkan oleh ayah angkatnya, bahwa Clark harus menjadi seseorang yang berguna untuk orang lain, termasuk menjadi penolong jika sedang dibutuhkan. Singkatnya, Superman difitnah oleh Lex Luthor bahwa ia adalah pembawa bencana dan membawa kematian di bumi semenjak kemunculannya dalam melawan kejahatan Jenderal Zod yang ingin menginvasi bumi dan menghancurkan kehidupan di bumi dengan genosida. Clark lalu datang ke rumah kampung halamannya sewaktu ia kecil untuk menemui ibunya dan meminta nasihat dari ibunya. Disana, ia menerima nasihat dari ibunya; “Orang-orang seringkali membenci apa yang tidak mereka ketahui. Tetapi mereka telah melihat apa yang kau lakukan, dan mereka tahu siapa dirimu. Kau bukanlah pembunuh, ataupun ancaman. Aku tidak pernah ingin dunia ini memilikimu. Jadilah pahlawan mereka, Clark, jadilah monumen mereka, jadilah malaikat mereka, jadilah apapun yang mereka perlukan, atau jangan jadi apapun. Kau tidak berutang apapun pada dunia ini, tak pernah”.

c. Mitos Kasih Sayang Orang Tua Sepanjang Masa

Orang tua merupakan sosok individu yang paling dekat dengan anak. Sosok orang tua adalah sekolah pertama bagi seorang anak sebelum ia mampu untuk bertemu dengan dunia di luar rumah. Maka dari itu, orang tua

memiliki peran penting dalam tumbuh kembang seorang anak, terutama perihal suatu kepribadian. Seorang anak adalah seorang peniru ulung dari orang tuanya. Orang tua berperan dalam proses tumbuh kembang anak, salah satunya adalah kasih sayang yang diberikan. Anak akan merasakan dicintai dan meningkatkan kreativitas dan mental yang baik. Seorang orang tua tentu memiliki kasih sayang kepada anaknya, hal ini sudah menjadi suatu pandangan yang lumrah di dalam masyarakat. Bahkan, pandangan ini menjadi semakin kuat dengan adanya suatu doktrin dari lagu “Kasih Ibu” ciptaan SM Mochtar yang memiliki lirik “Kasih ibu kepada beta, tak terhingga sepanjang masa. Hanya memberi, tak harap kembali, bagai sang surya menyinari dunia”. Lagu ini menjadi salah satu lagu anak-anak yang sudah dikenalkan untuk anak-anak di usia Taman Kanak-kanak dengan tujuan untuk memberi pandangan kepada anak bahwa kasih orang tua tak terbatas waktu dan tidak akan terbalas jasa-jasanya sampai kapanpun. Dengan ditanamkannya lagu ini, doktrin bahwa kasih orang tua tidak terhingga sepanjang masa semakin menguat di dalam pandangan masyarakat.

Kasih sayang orang tua merupakan hal yang penting dalam tumbuh kembang seorang anak. Seorang anak yang seumur hidupnya merasakan kasih sayang dari orang tua akan menjadi pribadi yang juga penuh kasih sayang, empati, simpati, dan mampu bersosialisasi dengan baik dengan lingkungannya. Sementara anak yang sepanjang hidupnya tidak pernah merasakan kasih sayang dari orang tuanya, ia akan tumbuh menjadi pribadi yang tidak stabil, tidak mempunyai empati dan simpati, dan sulit untuk bisa beradaptasi dengan lingkungannya.

3. Scene Nilai Humanisme Rela Berkorban demi Keselamatan Orang Banyak (Kebutuhan Aktualisasi Diri)

Visual:



Gambar 3.3, Menit ke 03:02:51

Potongan *scene* di atas adalah salah satu potongan dari film di BvS yang terdapat tanda Humanisme. Humanisme yang muncul dalam *scene* diatas terdapat pada durasi 3 jam lebih 2 menit dalam film. Berikut ini identifikasi tanda-tanda Humanisme yang muncul dari film BvS, yaitu:

a. Denotasi

Seorang pria sedang menusuk sebuah makhluk asing dengan tombak yang memiliki mata tombak berupa batu hijau runcing. Makhluk asing yang mengeluarkan semacam energi berupa listrik itu kemudian menusuk pria tersebut dengan ujung tulangnya.

b. Konotasi

Seorang pria di dalam *scene* di atas adalah Superman yang berusaha untuk membunuh Doomsday. Doomsday adalah makhluk purba planet Krypton yang memiliki kecenderungan untuk merusak semua yang ia tinggali. Dalam beberapa cerita *origin* Superman, Doomsday merupakan musuh yang ditakdirkan untuk membunuh Superman. Bahkan, Superman “pernah” mati dalam pertarungannya melawan Doomsday di komik DC edisi “*The Death of Superman vol. 2, #75*” di tahun 1993, sebelum akhirnya Superman “dibangkitkan” kembali lewat komik edisi “*The Return of Superman*” satu tahun kemudian.

Dalam film BvS, Lex Luthor berhasil membangkitkan monster purba dari planet Krypton yang dibangkitkan dari jenazah Jenderal Zod. Monster itu ia namakan sebagai *Doomsday* (hari kiamat), yang ia sebut sebagai hari kiamat untuk Superman telah datang bersamaan dengan bangkitnya monster tersebut. Singkatnya, kota luluh lantah oleh ulah Doomsday dan perkelahiannya dengan Superman, Batman, dan Wonder Woman. Berbagai cara telah mereka lakukan untuk mengalahkan Doomsday dan tidak ada yang berhasil, sampai akhirnya Superman mempunyai cara

yaitu menusuk Doomsday dengan tombak kryptonite. Superman tahu, walaupun ia lemah jika terpapar dengan kryptonite, tapi dialah yang harus membawa tombak tersebut dan menusuk Doomsday dengan itu. Superman mengorbankan dirinya, dan berakhir dengan tertusuk oleh Doomsday. Superman mati sebagai pahlawan. Sikap rela berkorban ini adalah termasuk ke dalam salah satu nilai-nilai humanisme. Superman ditakdirkan sebagai pahlawan dan ia pun mati sebagai pahlawan.

Superman, sebagai seorang pahlawan super, ditakdirkan untuk mengorbankan dirinya demi kebutuhan orang banyak. Menurut Jeph Loeb, kepala bagian Marvel TV menyatakan bahwa pahlawan super adalah orang-orang dengan kekuatan dan kemampuan melebihi manusia biasa yang membuat keputusan untuk menggunakan kekuatan tersebut untuk membantu mereka yang membutuhkan (Loeb, 2013: 33).

c. Mitos Sikap Rela Berkorban sebagai Sikap Kepahlawanan dan Patriotisme

Sikap rela berkorban sebagai salah satu sikap kepahlawanan dan patriotisme karena, jika dikaitkan dengan budaya yang melekat di Indonesia, sikap ini adalah salah satu sikap yang diajarkan kepada masyarakat Indonesia bahwa pejuang kemerdekaan Indonesia pada era kolonial Belanda membawa semangat dan sikap rela berkorban untuk melawan penjajahan dan mereka dianggap sebagai pejuang dan pahlawan kemerdekaan. Sikap rela berkorban merupakan perilaku ikhlas tanpa pamrih untuk memenuhi kepentingan orang lain walaupun akan menimbulkan suatu penderitaan bagi diri sendiri. Sikap rela berkorban juga dianggap sebagai salah satu manifestasi kepahlawanan dan patriotisme karena orang yang rela berkorban dianggap sebagai orang yang merelakan kenyamanan dirinya demi berjuang untuk kenyamanan orang lain. Sikap kepahlawanan dan patriotisme juga mengandung nilai-nilai yang positif, seperti keberanian dan ketegasan, cinta tanah air, rela berkorban, dan bertanggungjawab. Semangat rela berkorban dibuktikan dengan mengorbankan sesuatu yang dimiliki, jiwa, dan raganya. Orang yang memiliki sikap ini, rela melakukan apa saja demi membuat orang lain aman dan mengesampingkan kepentingan pribadi demi kepentingan orang lain.

Pahlawan, atau dalam konteks penelitian ini bisa dikatakan pahlawan super, digambarkan selalu memiliki sikap rela berkorban. Mereka rela mengorbankan nyawanya demi keselamatan orang banyak. Menurut Jeph Loeb, kepala bagian Marvel TV, bukan kemampuan supernya yang membuat ia menjadi seorang sosok pahlawan, namun semangat rela berkorban dan ingin membuat dunia menjadi lebih baik adalah alasannya. Tony Stark adalah seorang yang kaya raya, ia memilih untuk menjadi Iron-Man dan mengorbankan harta bendanya demi bisa menjadi sosok seorang pahlawan yang dibutuhkan oleh masyarakat.

Jika dikaitkan dengan film BvS, pada saat Superman menyerang musuhnya dengan tombak kryptonite, Superman sedang mengorbankan nyawanya demi keselamatan banyak orang, sikap rela berkorban inilah yang menjadikannya sebagai seorang pahlawan. Sikap rela berkorban juga termasuk ke dalam salah satu nilai-nilai humanisme, karena rela berkorban merupakan suatu sikap yang diajarkan untuk selalu mendahului kepentingan orang lain di atas kepentingan pribadi.

B. PEMBAHASAN

1. Ikhtisar Temuan

Untuk mencapai nilai penuhnya sebagai manusia yang berjiwa sehat, Maslow berpendapat bahwa manusia harus mencapai semua kebutuhannya, dimulai dari yang paling dasar dan paling utama, sampai ke puncaknya, yaitu aktualisasi diri. Adapun beberapa syarat humanisme yang peneliti temukan di dalam film menurut hirarki kebutuhan Maslow yaitu; kebutuhan fisiologis, kebutuhan pengakuan dan kasih sayang, dan kebutuhan aktualisasi diri.

A. Humanisme Abraham Maslow

a). Kebutuhan Fisiologis

Kebutuhan paling dasar dalam hirarki kebutuhan manusia menurut Maslow adalah kebutuhan fisiologis. Yang paling dasar, paling kuat, dan paling jelas dari antara sekalian kebutuhan manusia adalah kebutuhannya untuk mempertahankan hidupnya secara fisik, yaitu kebutuhannya akan

makanan, minuman, tempat berteduh, seks, tidur, dan oksigen (Maslow dalam Goble, 2006: 71).

Berdasarkan teori hirarki kebutuhan manusia yang dicetuskan oleh Abraham Maslow, berhubungan seksual adalah salah satu kebutuhan dasar yang dimiliki oleh setiap manusia selain makan, minum, istirahat. Kebutuhan tersebut adalah kebutuhan fisiologis, kebutuhan paling dasar dan paling utama dalam skema piramida hirarki kebutuhan manusia. Dalam hirarki kebutuhan Maslow, kebutuhan yang lebih rendah di dalam skema piramida hirarki adalah kebutuhan yang kuat, potensial, dan prioritas, sementara yang lebih tinggi di dalam skema piramida hirarki, adalah kebutuhan yang paling lemah. Apabila suatu hasrat di level kebutuhan fisiologis ini telah terpenuhi, maka hasrat lain akan muncul sebagai penggantinya. Artinya, makan, minum, istirahat, berhubungan seksual, adalah beberapa kebutuhan manusia yang harus dipenuhi demi tercapainya puncak aktualisasi diri seorang manusia.

“Kendatipun kebutuhan-kebutuhan fisiologis ini dapat dipilah-pilah dan diidentifikasi secara lebih mudah dibandingkan kebutuhan-kebutuhan lain yang lebih tinggi, namun kebutuhan-kebutuhan tersebut tetap tidak dapat diperlakukan sebagai fenomena yang terpisah-pisah atau berdiri sendiri.” (Goble: 2006:71).

Kebutuhan fisiologis menjadi yang pertama ditemukan peneliti sebagai syarat humanisme Abraham Maslow. Kebutuhan ini merupakan kebutuhan manusia yang paling dasar seperti makan, minum, istirahat, dan berhubungan seksual. Apabila hasrat dari kebutuhan ini telah berhasil terpenuhi, maka hasrat kebutuhan selanjutnya akan muncul sebagai penggantinya. “Manusia adalah binatang yang berhasrat dan jarang mencapai taraf kepuasan yang sempurna, kecuali untuk suatu saat yang terbatas. Begitu suatu hasrat berhasil dipuaskan, segera muncul hasrat lain sebagai gantinya.” (Goble: 2006: 72). Kebutuhan ini digambarkan dalam film BvS sebagai kebutuhan dasar Superman sebagai seorang manusia yang tetap mempunyai hasrat untuk berhubungan seksual dengan kekasihnya, Lois Lane. Kebutuhan ini juga menjadi pintu awal bagi Clark Kent dalam usahanya beradaptasi seperti layaknya seorang manusia biasa dengan ia melakukan aktivitas seperti makan, minum, istirahat.

b). Kebutuhan Pengakuan dan Kasih Sayang

Kebutuhan selanjutnya yang peneliti temui sebagai syarat humanisme Abraham Maslow adalah kebutuhan pengakuan dan kasih sayang yang berhasil dicapai oleh Superman. Superman mempunyai seorang ibu angkat di Kansas bernama Martha Kent. Martha Kent adalah istri dari Jonathan Kent, seorang petani di Smallville, desa kecil di kota Kansas di Amerika Serikat. Jonathan dan Martha Kent adalah sepasang petani yang tinggal di sebuah ladang milik mereka. Suatu hari, Martha Kent berdoa berharap ia segera dikaruniai anak, selepas ia berdoa, sebuah pesawat luar angkasa mendarat di halaman ladangnya, Martha melihat ke dalam pesawat itu dan ditemukan seorang bayi, bayi itu kemudian ia adopsi menjadi anaknya dan diberi nama Clark Kent. Clark menjadi seorang yang punya empati, simpati, dan berjiwa patriot karena ia tumbuh dengan kasih sayang Jonathan dan Martha Kent, Clark diajari nilai-nilai kebaikan, ketulusan, dan kasih sayang oleh orang tua angkatnya dan bagaimana harusnya bersikap menjadi manusia yang baik dan menjadi penyayang di antara sesama manusia.

Superman mempunyai seorang ibu angkat di Kansas bernama Martha Kent. Martha Kent adalah istri dari Jonathan Kent, seorang petani di Smallville, desa kecil di kota Kansas di Amerika Serikat. Jonathan dan Martha Kent adalah sepasang petani yang tinggal di sebuah ladang milik mereka. Suatu hari, Martha Kent berdoa berharap ia segera dikaruniai anak, selepas ia berdoa, sebuah pesawat luar angkasa mendarat di halaman ladangnya, Martha melihat ke dalam pesawat itu dan ditemukan seorang bayi, bayi itu kemudian ia adopsi menjadi anaknya dan diberi nama Clark Kent. Clark menjadi seorang yang punya empati, simpati, dan berjiwa patriot karena ia tumbuh dengan kasih sayang Jonathan dan Martha Kent, Clark diajari nilai-nilai kebaikan, ketulusan, dan kasih sayang oleh orang tua angkatnya dan bagaimana harusnya bersikap menjadi manusia yang baik dan menjadi penyayang di antara sesama manusia.

Abraham Maslow berpendapat bahwa kegagalan dalam mencapai kepuasan kebutuhan cinta dan kasih sayang, terutama dari orang tua, adalah penyebab utama dari gangguan emosional atau *maladjustment* seorang individu. Seorang anak bisa menjadi pribadi yang lebih baik dan akan bisa

mencapai tahap puncak aktualisasi diri sebagai seorang manusia apabila ia merasakan kasih sayang orang tuanya selama masa kecilnya.

Abraham Maslow juga merumuskan kasih sayang sebagai keadaan dimengerti secara mendalam dan diterima dengan sepenuh hati. (Goble: 2006: 74).

“Maslow menemukan bahwa tanpa cinta, pertumbuhan dan perkembangan kemampuan orang akan terhambat. Para petugas klinis berulang kali telah menemukan bahwa anak-anak bayi membutuhkan cinta. Banyak sarjana psikopatologi lainnya memandang terhalangnya pemuasan kebutuhan akan cinta sebagai penyebab utama salah penyesuaian (*maladjustment*). ‘Haus cinta merupakan sejenis penyakit karena kekurangan,’ kata Maslow, ‘seperti kekurangan garam atau kekurangan vitamin. ... Tidak akan pernah adakiranya orang yang mempersoalkan pernyataan bahwa kita butuh iodium atau vitamin C. Saya ingatkan di sini, tanda-tanda yang menunjukkan bahwa kita butuh cinta adalah persis sama seperti gejala-gejala kebutuhan yang lain.’ (Goble, 2006: 75).

Orang tua kerap dipandang sebagai satu-satunya orang di dalam kehidupan manusia yang mampu untuk menerima dengan sepenuh hati bagaimanapun kondisi seorang anaknya.

c). Kebutuhan Aktualisasi Diri

Kebutuhan ini adalah puncak dari hirarki kebutuhan Abraham Maslow untuk mencapai aktualisasi diri dan bermanifestasi humanisme. Kebutuhan ini peneliti temukan di dalam film saat Superman akhirnya berhasil menemukan jati dirinya sebagai seorang pahlawan meskipun harus mengorbankan nyawanya. Superman tahu, dirinya lahir sebagai seorang pahlawan, sebagai bagian dari dunia yang besar, dan ia juga tahu bahwa ia harus mengorbankan apapun demi keselamatan orang banyak, sebab itulah arti patriotisme dan kepahlawanan. Superman berkorban jiwa demi kehidupan orang banyak dan ia telah mencapai aktualisasi diri dan puncak hirarki kebutuhan Abraham Maslow.

“‘Setiap orang *harus* berkembang *sepenuh* kemampuannya’. Pemaparan tentang kebutuhan psikologis untuk menumbuhkan, mengembangkan dan menggunakan kemampuan, oleh Maslow disebut aktualisasi diri, merupakan salah satu aspek penting teorinya tentang motivasi pada manusia. Maslow juga melukiskan kebutuhan ini sebagai ‘hasrat untuk makin menjadi diri sendiri sepenuh kemampuannya sendiri, menjadi apa saja menurut kemampuannya.’ Maslow menemukan bahwa

kebutuhan akan aktualisasi diri ini biasanya muncul sesudah kebutuhan akan cinta dan penghargaan terpuaskan secara memadai.” (Goble: 2006:77).

Agar nilai dari humanisme dapat diwujudkan, terdapat syarat dan syarat tersebut merupakan proses untuk mencapai nilai-nilai humanisme. Syarat humanisme tersebut yang peneliti temukan dalam film ini adalah; berhubungan intim dengan kekasih dan melakukannya di ruang privat, bimbingan dari orang tua sebagai manifestasi kasih sayang orang tua sepanjang masa, dan sikap rela berkorban demi kebutuhan banyak orang sebagai sikap kepahlawanan dan patriotisme.

Beberapa syarat akan tercapainya nilai-nilai humanisme yang peneliti temukan, hanya sebatas simbolik atas humanisme berupa tindakan. Padahal, humanisme itu memiliki cakupan yang luas dan tidak hanya sebatas itu. Humanisme bisa berarti suatu cabang ilmu filsafat, teori psikologi, maupun teori pendidikan anak. Namun di dalam penelitian ini, humanisme yang dimaksud adalah humanisme secara nilai-nilai dan manifestasinya di dalam kehidupan manusia sebagai syarat manusia untuk meraih potensi optimalnya sebagai seorang manusia yang sehat jiwanya.

B. Film Sebagai Media Massa

Film merupakan medium komunikasi massa yang ampuh sekali, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan serta pendidikan (Effendy dalam Sobur, 2013:126), dan target dari dibentuknya film sendiri adalah masyarakat. Hubungan antara masyarakat dan film memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para pakar komunikasi (Sobur, 2013:126). “Film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan perkataan lain pada waktu unsur-unsur yang merintangikan perkembangan surat kabar sudah dibikin lenyap” (Oey Hong Lee dalam Sobur, 2013:126).

Oleh karena itu, film adalah salah satu media massa penyampai pesan yang sudah digunakan dari dulu dan mempunyai fungsi yang cukup efektif untuk menyampaikan pesan ketika surat kabar dianggap sudah tidak lagi fungsional.

“Dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linier. Aertinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan

pesan (*message*) di baliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya. Kritik yang muncul terhadap perspektif ini didasarkan atas argumen bahwa film adalah potret dari masyarakat dimana film itu dibuat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar.” (Irawanto dalam Sobur, 2013: 127).

Artinya, bila dikaitkan dengan penelitian ini, film superhero sebagai produk budaya manusia tetaplah dipengaruhi oleh mitos-mitos manusia. Film juga bisa bermakna sebagai representasi dari realitas masyarakat atau refleksi kehidupan bersosial dalam bermasyarakat, termasuk mitos-mitos manusia dalam berkomunikasi dan bersosial. Mitos-mitos manusia juga merupakan suatu produk kebudayaan yang dihasilkan dari manusia dalam bermasyarakat. Walaupun Superman bukanlah seorang manusia (alien), Superman tetaplah sebuah karakter yang diproduksi oleh manusia melalui mitos dan kebudayaan yang dialami oleh manusia.

2. Perbandingan Temuan Penelitian

Dalam sub-bab ini, berisi tentang perbandingan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang serupa, dalam hal ini peneliti mengambil perbandingan berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang peneliti cantumkan sebagai referensi dari penelitian ini. Penelitian terdahulu pertama yang peneliti cantumkan dalam penelitian ini adalah penelitian berupa jurnal ilmiah karya Tyana Rahestrie, mahasiwi program studi Departemen Linguistik Universitas Indonesia yang berjudul “Analisis Semiotik Kepahlawanan dalam Film *Captain America: Civil War*”. Peneliti dalam penelitian tersebut mencoba menganalisis serta mengkaji bagaimana sifat kepahlawanan seorang Captain America dapat berubah menjadi lebih humanis.

Hasil dan temuan dari penelitian tersebut berfokus pada masalah-masalah personal yang dihadapi oleh Captain America dan konfliknya terhadap Iron Man. Penelitian tersebut menunjukkan proses sisi kepahlawanan yang berubah menjadi sisi humanis dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce sebagai metode analisisnya. Proses dari analisis semiotika yang dikemukakan oleh Peirce menunjukkan bagaimana sifat-sifat kepahlawanan dari Captain America dan Iron Man berubah menjadi lebih humanis. Hal ini memperlihatkan perubahan pemaknaan mengenai pahlawan itu sendiri.

Pada awalnya, objek kepahlawanan dalam film ini dianggap sangat sempurna dan tidak seperti manusia biasanya karena didukung dengan kemampuan teknologi dan supranaturalnya. Namun, setelah dianalisis dengan metode analisis semiotika Pierce, terlihat perubahan pemaknaan kepahlawanan menjadi seorang pahlawan yang memiliki sifat-sifat seperti manusia biasanya karena munculnya tanda-tanda konflik personal yang mempermainkan emosi. Penelitian tersebut memiliki sedikit persamaan dengan penelitian penulis namun tetap memberikan adanya perbedaan. Penelitian tersebut mengubah sisi kepahlawanan dari beberapa tokoh menjadi sifat yang humanis, penelitian tersebut berfokus pada bagaimana proses perubahan sisi kepahlawanan menjadi sifat yang humanis, sedangkan penelitian dari peneliti berfokus pada bagaimana mitos dari humanisme direpresentasikan pada objek film.

Perbandingan temuan penelitian selanjutnya adalah penelitian terdahulu berupa jurnal ilmiah yang diteliti oleh Arif Budi Prasetya pada tahun 2012 yang merupakan seorang dosen jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Brawijaya berjudul “Penonjolan Tokoh Antagonis dalam Film The Dark Knight (Studi Semiotik Tokoh Joker dalam Film The Dark Knight)” (Prasetya, Jurnal Ilmiah Komunikasi MAKNA, Vol. 2 No. 2, Agustus 2011- Januari 2012: 72-79). Temuan dari penelitian tersebut berfokus pada bagaimana objek dalam film tersebut yaitu film “The Dark Knight”, lebih menonjolkan seorang penjahat, Joker sebagai tokoh antagonis dan subjek utama di dalam film alih-alih Batman sebagai sang pahlawannya. Temuan dari penelitian tersebut berbeda dengan temuan penelitian dari penulis, karena temuan penelitian tersebut menunjukkan bagaimana proses penonjolan seorang tokoh antagonis sebagai subjek utama di dalam film yang mana menurut penelitian ini berbeda dengan kebiasaan *Western Film* yang selalu menonjolkan sang pahlawan sebagai subjek utama filmnya.

Hasil akhir dari penelitian tersebut juga menggunakan berbagai teknik-teknik di dalam dunia film sebagai indikasi atas penonjolan karakter Joker, seperti bagaimana Joker ditampilkan sebagai subjek utama karena gestur, ekspresi wajah, dan teknik *shot size close up*, yang mana biasa digunakan untuk menonjolkan tokoh atau subjek utama di dalam film. Sedangkan dalam temuan penelitian dari peneliti, tidak berfokus tentang bagaimana penonjolan suatu subjek tertentu di dalam film ataupun bagaimana teknik-teknik di dalam film mempengaruhi penonjolan tersebut, melainkan bagaimana mitos humanisme di dalam diri Superman yang direpresentasikan di dalam objek film.

Penelitian terdahulu selanjutnya yang menjadi perbandingan temuan penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian berupa skripsi yang diterbitkan di tahun 2013 dari mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia bernama Aldy Prananda yang berjudul “Representasi Kuasa Ideologi Zionisme dalam Simbol-simbol pada Film Superhero Amerika (Analisis Semiotika Representasi Kuasa Ideologi Zionisme dalam Simbol-simbol pada Film The Amazing Spider-Man, The Avengers, dan X-Men First Class)”. Penelitian tersebut menguak tanda-tanda dan makna tersembunyi (denotasi) menjadi makna yang sebenarnya dan mempunyai tujuan tertentu (konotasi). Tanda dan makna tersebut adalah simbol-simbol dari ideologi Yahudi dan Zionisme yang terdapat pada objek filmnya.

Hasil akhir dan pembahasan dari penelitian tersebut menemukan beberapa tanda dan makna yang tersembunyi di dalam film yang mempunyai simbol dari ideologi Yahudi dan Zionisme. Dengan demikian, penelitian ini berfokus terhadap bagaimana metode analisis semiotika Roland Barthes dapat menemukan tanda dan makna yang tersembunyi dari beberapa *scene* di dalam objek filmnya yang berupa konotasi (tahap kedua). Sedangkan penelitian dari peneliti berfokus terhadap tahap terakhir dari signifikansi Roland Barthes yaitu mitos humanisme yang direpresentasikan ke dalam objek film.

Penelitian terdahulu yang terakhir yang menjadi perbandingan temuan penelitian dalam penelitian ini, yaitu penelitian berupa skripsi sarjana yang ditulis pada tahun 2013 oleh mahasiswi program studi Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro bernama Shafira Indah Muthia yang berjudul “Batman Sebagai Pahlawan Borjuis (Analisis Semiotika pada Film Batman Returns)”. Penelitian ini berfokus tentang bagaimana seorang pahlawan super yang mempunyai dua kepribadian yang berbeda yaitu Bruce Wayne yang berkepribadian sebagai bilyuner, playboy, dan orang yang sombong, dan Batman yang mempunyai kepribadian sebagai sosok yang heroik, tegas, dan tidak kenal takut. Menariknya, menurut penelitian ini, Bruce Wayne-lah yang menjadi *alter-ego* atau kepribadian alternatif, sedangkan Batman-lah yang menjadi kepribadian primer atau utamanya.

Jika dibandingkan dengan penelitian tersebut, penelitian tersebut berfokus tentang bagaimana seorang pahlawan yang sehari-hari menggunakan identitas aslinya sebagai “kedok”, dan identitas pahlawan supernya sebagai kepribadiannya yang sesungguhnya. Sedangkan penelitian ini berfokus tentang bagaimana seorang pahlawan yang memiliki

sifat humanis di dalam dirinya dan mitos-mitos tentang humanisme yang muncul di dalam dirinya.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pemaparan temuan dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa di dalam film *Batman v Superman: Dawn of Justice* ditemukan tiga syarat yang merupakan mitos nilai dari humanisme menurut hirarki kebutuhan manusia Abraham Maslow, diantaranya adalah Superman melakukan aktivitas dengan kekasihnya sebagai manifestasi dari kebutuhan fisiologis, mitos yang dapat digali dari nilai ini adalah tentang fungsi ruang

privat yang digunakan oleh Superman untuk melakukan aktivitas seksualnya agar tidak menyalahi norma yang berlaku di masyarakat. Nilai humanisme yang kedua adalah Superman yang menerima nasihat dan merasakan kasih sayang dari ibunya sebagai manifestasi dari kebutuhan pengakuan dan kasih sayang, mitos yang bisa digali dari nilai ini adalah tentang kasih sayang orang tua sepanjang masa. Nilai humanisme yang ketiga adalah Superman yang mengorbankan dirinya demi keselamatan orang lain sebagai manifestasi atas kebutuhan aktualisasi diri. Menjelang akhir hidupnya, Superman sadar bahwa dirinya terlahir sebagai pahlawan dan Superman mampu menerima jati dirinya secara penuh sebagai pahlawan, proses penerimaan jati diri inilah yang dinamakan aktualisasi diri, mitos yang bisa digali dari kebutuhan ini adalah mitos sikap rela berkorban sebagai sikap kepahlawanan dan patriotisme.

Dari penelitian ini, disimpulkan bahwa film superhero sebagai produk budaya manusia tetaplah dipengaruhi oleh mitos-mitos manusia. Mitos-mitos manusia juga merupakan suatu produk kebudayaan yang dihasilkan dari manusia dalam bermasyarakat. Walaupun Superman bukanlah seorang manusia (alien), Superman tetaplah sebuah karakter yang diproduksi oleh manusia melalui mitos dan kebudayaan yang dialami oleh manusia.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah diusahakan dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur ilmiah, namun demikian masih memiliki keterbatasan yaitu:

1. Penelitian ini sedikit bersinggungan dengan ranah psikologi karena menggunakan tema humanisme. Sehingga dalam analisis dan penelitiannya, peneliti sangat berhati-hati agar dalam menganalisis dan meneliti tidak keluar dari jalur studi ilmu komunikasi.
2. Karena penelitian ini memiliki tema humanisme, maka referensi dalam penelitian ini yang menghubungkan antara ilmu humanisme dan ilmu komunikasi secara langsung cukup terbatas. Humanisme merupakan ilmu yang bersinggungan langsung dengan ranah psikologi.

C. Saran

Diharapkan untuk ke depannya penelitian ini dapat dikembangkan dan lebih diperdalam lagi, mengingat humanisme merupakan topik yang setiap orang punya definisi sendiri terkait dengan ini. Serta diharapkan untuk masa mendatang, melalui penelitian ini

dapat dikembangkan menjadi studi pengenalan humanisme dalam ranah ilmu komunikasi kepada khalayak, mengingat bahwa bahasan humanisme juga menjadi bahasan di dalam ranah psikologi dan filsafat.

Penelitian ini juga diharapkan mampu untuk menjadi pembelajaran mengenai semiotika film dan pemaknaannya. Kepada para peneliti yang hendak meneliti dengan tema yang sama, dapat lebih memperdalam dan memperkaya lagi penelitian ini, terutama humanisme serta unsur yang terkandung pada humanisme, bagaimana cara memanusiakan manusia dan agar lebih memahami manusia lainnya dan menghargai nilai-nilai kemanusiaan.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Ardianto, Elvinaro. (2007). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*.

Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Danesi, Marcel. (2012). *Messages, Signs, and Meanings: A Basic Textbook in Semiotics and Communication* (Setyarini, Evi & Piantari, Lusi Lian, Terj.).

Yogyakarta: Jalasutra.

- Effendy, Onong Uchjana. (1986). *Dinamika-dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Goble, G. Frank. (2006). *Mazhab Ketiga: Psikologi Humanistik Abraham Maslow*. Yogyakarta: Kanisius.
- Graham, Helen. (2005). *Psikologi Humanistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hall, Stuart. (2011). *Representation Cultural Representation and Signifying Practices: Culture, Media, and Identities*. Sage Publications Ltd: USA.
- Hardiman, Budi. F. (2012). *Humanisme dan Sesudahnya*. Kepustakaan Populer Gramedia: Jakarta.
- Ida, Rahmah. (2016). *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*. Prenada Media Group: Jakarta.
- Kasiram, Moh. (2010). *Metodologi Penelitian*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Lee, Stan. (2013). *More Than Normal, But Believable*. dalam Rosenberg S., Robin & Peter Coogan (ed). 2013. *What Is a Superhero?* Oxford University Press: USA.
- Loeb, Jeph. (2013). *Making The World A Better Place*. dalam Rosenberg S. Robin & Peter Coogan (ed). 2013. *What Is a Superhero?* Oxford University Press: USA.
- Moleong, Lexy J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhammad, Hasyim. (2002). *Dialog antara Tasawuf dan Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nugroho, Garin. (2005). *Republik Tanpa Ruang Publik*. Yogyakarta: IRE Pess.
- Nurihsan & LN, Syamsu Yusuf. (2008). *Teori Kepribadian*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Peransi, D. A. (2005). *Film/Media/Seni*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.

Pratista, Himawan. (2017). *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.

Rosenberg S., Robin & Peter Coogan (ed). (2013). *What Is a Superhero?*. Oxford University Press: USA.

Sobur, Alex. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Wibowo, Indiwani Setyo Wahyu. (2013). *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Mitra Wacana Media: Jakarta.

Yusuf, Iwan Awaluddin. (2014). *Superhero Imaji dan Fantasi dalam Kajian Komunikasi*. Yogyakarta: Penerbit Komunikasi UII.

Jurnal dan Skripsi:

Anwar, Kholid. (2012). *Representasi Konsumerisme Masyarakat Urban dalam Film Filosofi Kopi*. Skripsi Sarjana, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

Hadi, Sumasno (2012). *Konsep Humanisme Yunani Kuno dan Perkembangannya dalam Sejarah Pemikiran Filsafat*. Jurnal Filsafat. Yogyakarta: UGM. 22 (2): 107–119.

Haqqy, Esha Ridha. *Representasi Nilai Anti Kekerasan dalam Film Big Hero 6 (Studi Analisis Semiotika John Fiske Dalam Film Big Hero 6)*. 2016.

Muthia, Shafira Indah. “Batman Sebagai Pahlawan Borjuis”. Skripsi Sarjana, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Diponegoro, Semarang, 2013.

Prananda, Aldy. “Representasi Kuasa Ideologi Zionisme dalam Simbol-simbol pada Film Superhero Amerika (Analisis Semiotika Representasi Kuasa Ideologi Zionisme dalam Simbol-simbol pada Film The Amazing Spider-Man, The Avengers, dan X-Men First Class)”. Skripsi Sarjana,

Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia,
Yogyakarta, 2013.

Prasetya, Arif Budi. *Penonjolan Tokoh Antagonis dalam Film The Dark Knight (Studi Semiotik Tokoh The Joker dalam Film The Dark Knight)*. Jurnal Ilmiah Komunikasi MAKNA, Vol. 2 No. 2 (Agustus 2011- Januari 2012), hal. 72-79.

Rahestrie, Tyana. (2016) *Analisis Semiotik Kepahlawanan dalam Film Captain America: Civil War*. INTERNATIONAL SEMINAR PRASASTI III: Current Research in Linguistic, hal. 839-844.

Situs Web:

Deadpool diakses pada tanggal, 21 Desember 2017 dari
<http://www.imdb.com/title/tt1431045/>.

ET diakses pada tanggal, 5 Desember 2017 dari
<http://imdb.com/title/tt0083866>, akses 5 Desember 2017

Film diakses pada tanggal, 13 September 2017 dari <http://kbbi.web.id/film>.

Stan Lee on What is A Superhero diakses pada tanggal, 7 Januari 2020 dari
<https://blog.oup.com/2013/11/stan-lee-on-what-is-a-superhero>

Star Wars Episode IV: A New Hope diakses pada tanggal, 5 Desember
2017 dari <http://imdb.com.title/tt0076759>.

Superhero Movies at the Box Office diakses pada tanggal, 11 Oktober
2017 dari
<http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=superhero.html>.

The Interview diakses pada tanggal, 26 September 2017 dari
<http://www.imdb.com/title/tt2788710/>.

2016 Worldwide Grosses diakses pada tanggal 28 September 2019 dari
<https://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?view2=worldwide&yr=2016>

3 Idiots diakses pada tanggal 2 September 2017 dari
<http://www.imdb.com/title/tt1187043/>.