

SUPERMAN: KONSTRUKSI DAN REKONSTRUKSI CITRA KEBAIKAN DAN REPRESENTASI AMERIKA

Oleh: Essy Syam

Abstrak

Analisis ini membuktikan bahwa suatu produk budaya populer seperti Superman merupakan suatu konstruksi dan rekonstruksi suatu citra / imej dalam hal ini citra kepahlawanan dan kebaikan yang melawan kejahatan di muka bumi.

Sosok Superman ini merupakan representasi negara Amerika dengan segala kecanggihan teknologi dan kemajuan intelektualnya memiliki kekuatan dan kekuasaan untuk mengontrol dan mengendalikan dunia.

Dengan demikian, suatu produk budaya populer merupakan suatu ajang dimana pertarungan ideologi terbentuk sehingga diperlukan daya kritis yang baik dalam mengkonsumsi produk-produk budaya populer seperti ini sehingga produk-produk tersebut dapat dimaknai dengan pemaknaan yang berbeda.

Kata kunci : konstruksi, rekonstruksi, citra, superman, budaya populer.

A. Pendahuluan

Tidak dapat disangkal bahwa Superman merupakan *superhero* yang sangat terkenal di seluruh dunia. Masyarakat di seluruh dunia, mulai dari anak-anak, remaja, orang dewasa,

sampai orang tua usia lanjut tidak asing lagi dengan tokoh Superman ini. Popularitas Superman ini bisa jadi disebabkan karena tokoh Superman merupakan sosok yang mengkombinasikan sifat-sifat dan sikap-sikap yang mewakili seorang

superhero di zaman moderen.

Selain itu, popularitas *Superman* tidak lepas dari peran kelompok-kelompok kapitalis yang memproduksi sosok ini dalam berbagai bentuk dan berbagai versi melalui berbagai media¹ seperti komik, animasi, film, dan lain-lain, yang merupakan produk-produk budaya yang sangat efektif membentuk cara berfikir. Usaha ini merupakan suatu bentuk sosialisasi dan internalisasi dengan tujuan menciptakan suatu citra/imej yang mewakili sesuatu, dalam hal ini *Superman* mewakili negara adidaya Amerika.

Melalui tokoh *Superman*, suatu citra (dalam hal ini citra kebaikan dan kepahlawanan) dibentuk, diciptakan, dikonstruksi, lalu citra ini diciptakan lagi dan lagi sebagai upaya merekonstruksi sehingga citra yang dibentuk sedemikian rupa akan dianggap sebagai suatu

kebenaran yang tidak perlu dipertanyakan lagi.

Dengan pemahaman tersebut, penelitian ini mencoba memperlihatkan bagaimana suatu citra dikonstruksi dan direkonstruksi dalam upaya menciptakan citra tertentu sebagai jalan menciptakan suatu kebenaran.

B. *Superman* Dan Budaya Populer

Superman merupakan salah satu produk budaya populer yang sangat menonjol. Sebagai produk budaya, *Superman* diciptakan sebagai ajang pertarungan dalam hal ini pertarungan ideologi.

Budaya populer secara sederhana diartikan sebagai budaya yang disukai banyak orang, yang dari perspektif pasar dapat dibuktikan dengan tingginya angka penjualan produk-produk budaya ini. Selain itu,

¹ Eriyanto. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. (Yogyakarta: 2001)

budaya populer juga diartikan sebagai budaya sisa dari budaya kanon, sebagai *residual category*, yang secara kualitas tidak memenuhi standar untuk dikategorikan sebagai budaya kanon. Budaya populer juga dipahami sebagai budaya massa yang identik dengan budaya komersil, *mass produced for mass consumption*. Dalam hal ini, budaya populer ini dipercaya sebagai budaya yang terformulasi (formulaic) dan manipulatif, dalam arti memberi pengaruh yang signifikan. Dalam pengertian lain, budaya populer di-pahami sebagai budaya yang berasal dari masyarakat (*originates from the people*), *folk culture*, budaya yang muncul dari masyarakat dan untuk masyarakat, yang menjadi simbol protes terhadap dominasi kapitalis (*symbolic protest within contemporary capitalism*). Pemahaman konsep budaya populer yang

lain di-kemukakan oleh seorang Marxis Italia Antonio Gramsci dengan konsep hegemoni dimana budaya populer berperan sebagai ajang pertarungan (*site of struggle*) antara kekuatan resistensi kelompok subordinat dalam masyarakat dan kelompok penguasa/dominan yang melahirkan "terrain of exchange" antara kedua kelompok. Selain itu budaya populer juga dipahami dengan pemahaman postmodernisme yang tidak memandang perbedaan antara budaya rendah dan budaya tinggi yang meraya-kan berakhirnya elitisme dalam masyarakat.²

Dengan melihat berbagai pemahaman tentang budaya populer yang diuraikan di atas, *Superman* sebagai produk budaya populer memang disukai banyak orang, merupakan budaya massa yang sangat komersil, yang terformulasi

² John Storey, *An Introductory Guide to Cultural Theory and Popular Culture*. Hal 6-17

dan tersistem serta manipulatif, yang tanpa disadari menimbulkan resistensi sebagai respon terhadap pergulatan ideologi yang terjadi.³

C. Superman

Tokoh *Superman* pertama kali diciptakan dalam bentuk komik dari kolaborasi antara seniman Kanada Joe Shuster dan penulis Amerika Jerry Siegel pada tahun 1932 dan diterbitkan pada tahun 1938. Tokoh ini kemudian muncul di berbagai serial radio, berbagai program TV, film, koran dan videogame.

Tokoh *Superman* lalu ditampilkan terus menerus, diproduksi berulang kali dalam berbagai sekuel (sequel) dengan judul cerita yang berbeda namun dengan misi kepahlawanan dan kebaikan yang sama. Diawali dengan penerbitan *Action Comic* (1938), kisah *Super-*

man diproduksi lagi pada tahun 1939 dengan judul *Superman* dan diproduksi ulang dengan judul yang sama pada tahun 1949 dan dilanjutkan dengan memproduksi *Secret Origin*⁴ pada tahun 1986.

Sukses ini diiringi dengan memproduksi *Superman: The movie* pada tahun 1978, dan terus menerus berbagai versipun diproduksi seperti *Superman: The Animated Series*, adapula produksi kisah *Superman* ketika masih remaja dengan judul *Smallville* dan *Superboy*. Dengan imajinasi yang tinggi, diciptakan pula kolaborasi *Superman dan Batman*. Lalu, produksi yang cukup terkenal yang mengukuhkan *Superman* sebagai *the most well-liked figure* adalah film dan serial *Lois and Clark: The New Adventure of Superman*. Dan produksi terbaru yang baru saja diedarkan pada tahun 2006 ini adalah versi film

³ Barry, Peter. *Beginning Theory: An Introduction to Literary Theory and Cultural Theory*. (Manchester: 1995) hal : 75

⁴ [www:// superman@yahoo.com/](http://www.superman@yahoo.com/)

dengan judul *Supeman Return*.⁵ Walaupun kisah *Superman* diproduksi dalam berbagai media seperti film, videogame, dan lain-lain, namun versi komiknya masih tetap ditulis, salah satu yang terbaik adalah *The Reign of the Superman* yang mendapat anugrah sebagai buku cerita komik terfavorit dari *Comic Buyer's Guide Fun Award* pada tahun 1993.

D. Konstruksi Dan Rekonstruksi

Citra kepahlawanan dan kebaikan *Superman* tidak akan sedemikian melekatnya dalam fikiran banyak orang di dunia bila tidak ada suatu usaha mengkonstruksi dan merekonstruksi citra tersebut secara terus menerus. Citra ini terbentuk pertama kali, yang merupakan proses mengkonstruksi dimulai pada tahun 1938. Konstruksi ini tidak berakhir sampai di

situ saja. Konstruksi ini diikuti dan dilanjutkan dengan merekonstruksi citra ini dengan menggunakan tokoh yang sama melalui media yang beragam dan berbeda.

Usaha rekonstruksi yang dilakukan dapat ditemukan dengan adanya produksi komik, serial radio, serial TV, film (termasuk animasi), koran, videogame. Selain itu, sejumlah serial kartun dengan judul *Man of Steel* diproduksi cukup panjang. Lebih menarik lagi, *Superman* ternyata menjadi subjek penciptaan lagu dengan berbagai jenis musik yang dibawakan oleh sejumlah penyanyi terkenal. Selain musik populer, tokoh *Superman* juga diabadikan dalam musik klasik dan musik jazz yang memberi inspirasi kepada komposer Michael Daugherty dalam simponinya berjudul *Metro-polis Symphony*.⁶ Dengan

⁵ www://supermanreturn@yahoo.com/

⁶ *Op Cit.*, hal 5

melihat bagaimana sosok *Superman* dilestarikan dan diproduksi dari tahun ke tahun, proses rekonstruksi berjalan dengan baik. Hal ini memperlihatkan dan membuktikan bagaimana cerita tentang *Superman* yang diciptakan dari waktu ke waktu, dengan berbagai judul, berbagai versi dan berbagai media menjadi suatu sarana yang tersistem dan terpola (systemized and patterned) dalam menginternalisasikan citra ini. Konstruksi dan rekonstruksi yang dilakukan secara tersistem dan terpola ini seperti yang dikatakan oleh seorang filsuf Perancis memenangkan "battle of truth"

E. Citra Kebaikan dan Kepahlawanan

Dalam berbagai versi *Superman* menjalankan misi kebaikan dan kepahlawanannya dalam menegakkan kebenaran dan menolong yang lemah. Untuk melakukannya, tidak sedikit

mengetengahkan pengorbanannya untuk kemanusiaan. Dalam upaya menjalankan misi ini, *Superman* menghadapi lawan dan musuh yang tangguh yang sangat berambisi menguasai dan menghancurkan dunia. Maka penyelamatan dunia dan umat manusia terletak ditangan *Superman*.

Salah seorang musuh *Superman* yang paling terkenal adalah Lex Luther. Selain itu *Superman* juga harus berhadapan dengan seorang alien adroid Brainiac. Musuh-musuh lainnya monster Darkseid, santunus, Ultrahumanite, dan lain-lain. Menghadapi musuh-musuh yang berbeda selalu menempatkan *Superman* sebagai pemenang yang mengukuhkannya sebagai *superhero* yang memperjuangkan kebaikan.

Di sinilah citra kebaikan dan imej positif ini terus menerus tercipta, dikonstruksi dan direkonstruksi yang akhirnya memenangkan "battle of truth" itu.

F. Superman Sebagai Representasi Amerika

Superman memiliki kekuatan yang luar biasa yang meliputi kemampuan terbang, kekuatan besar, kekebalan, kecepatan, memiliki kemampuan melihat (vision power) termasuk xray, tahan panas, teleskopik, infra merah, pandangan mikroskopik, superfotografik, memori yang kuat, pendengaran yang tajam, nafas yang berkekuatan membekukan objek dengan jalan menghembuskan ke arah objek tersebut dan sejumlah kekuatan luar biasa lainnya.

Kekuatan *Superman* ini dapat dianalogikan dengan kekuatan teknologi yang super canggih, kecerdasan dan intelektualitas yang dimiliki Amerika ditambah lagi dengan kekuatan militernya, yang dengan kekuatan ini memberikan Amerika kesempatan untuk mengalahkan musuh-musuhnya dan me-

legatimasi kekuasaannya untuk mengontrol dunia.

Bukan suatu kebetulan bila musuh-musuh *Superman* digambarkan sebagai orang-orang/makhluk-makhluk yang kejam, tamak, ambisius, *monsterous* dan digambarkan dengan stereotipe-stereotipe negatif lainnya. Penggambaran ini dimaksudkan untuk memper tegas posisi *Superman* sebagai sosok yang mewakili nilai-nilai kebaikan yang bertentangan dengan nilai-nilai negatif yang dimiliki lawan-lawannya. Sebagai representasi Amerika, *Superman* (yang berjuang mati-matian membela kebenaran, yang mengorbankan dirinya sehingga hampir kehilangan jiwanya) mengimplikasikan semangat yang juga dimiliki oleh Amerika dalam menegakkan kebenaran di dunia.

Dalam hal ini dapat kita lihat bahwa suatu produk budaya populer yang kelihatan sepele, tidak penting, hanya sebagai hiburan, yang

terlihat tidak memberi pengaruh besar pada penikmatnya, ternyata menyusupkan ideologi yang dikonstruksi dan direkonstruksi secara terus menerus yang akhirnya terinternalisasi dalam pikiran begitu banyak manusia di dunia. Di sinilah dapat kita temukan besarnya peran budaya populer sebagai ajang pertarungan ideologi dalam menciptakan dan mengubah cara berfikir.

G. Kesimpulan

Budaya populer yang dianggap sebagai budaya massa yang diciptakan untuk hiburan dan dikonsumsi tanpa memerlukan pemikiran yang serius ternyata memiliki potensi membentuk dan mengubah cara berfikir. Budaya populer ini berperan sangat efektif dalam menciptakan citra dan membentuk pola pikir karena ketika menikmati budaya populer daya kritis masyarakat cenderung menurun karena produk-produk

budaya ini dianggap sepele dan hanya dinikmati untuk mengisi waktu luang yang bukan merupakan suatu kegiatan serius, sehingga ideologi yang ingin disisipkan dengan mudah akan diterima.

Penciptaan *Superman* sebagai salah satu produk budaya populer merupakan suatu upaya mengkonstruksi dan merekonstruksi untuk mensosialisasikan nilai-nilai kebaikan dan kepahlawanan seorang *superhero* yang dapat dianalogikan sebagai representasi negara Amerika yang berjuang untuk kemashlahatan dunia. Dengan menonjolkan nilai-nilai kebaikan melalui tokoh supermen ini, kebijakan, tindakan dan nilai-nilai negatif Amerika menjadi tertutupi. Citra yang terbentuk disosialisasikan terus menerus sehingga *hidden agenda* yang disusupkan di balik citra yang ditampilkan itu menjadi samar dan tidak terbaca secara kritis.

Daftar Fustaka

- Barry, Peter. 1995. *Beginning Theory: An Introduction to Literary Theory and Cultural Theory*. Manchester: Manchester University Press.
- Eriyanto. 2001. *Analisis Wacana: Pengantar*

Analisis Teks Media. Yogyakarta: LKiss

- [Http://www.superman@yahoo.com/](http://www.superman@yahoo.com/)
[Http://www.supermanreturn@yahoo.com/](http://www.supermanreturn@yahoo.com/)
- Storey, John. 1993. *An Introductory Guide to Cultural Theory and Popular Culture*. Harvester Wheatsheaf