

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Konteks Penelitian

Hai semuanya. Terimakasih semua komentarnya dan terimakasih juga untuk semua atas sarannya mengenai peledak. Aku mau bilang kalau ini akan menjadi postingan terakhirku dan betapa komunitas ini sangat berarti bagiku selama berminggu-minggu dan berbulan-bulan ini. Anggap saja kalau kita tidak lagi sendirian, ya ? (Reeves, 2022)

Setelah selesai dengan semua aksinya membunuh para pejabat demi mengungkap kebusukan kota Gotham, The Riddle akhirnya menyampaikan salam terakhirnya kepada rekan-rekannya melalui rekaman video. Tidak hanya berterima kasih, dia juga mengandalkan rekan-rekannya untuk menyelesaikan seluruh rencana mereka yang bertujuan menenggelamkan Gotham dibawah banjir besar sebagai bentuk pembalasan dari ketidakadilan yang selama ini telah mereka alami.

Itulah sepenggal adegan dari film *The Batman* yang rilis pada tahun 2022. Film bergenre superhero ini pertama kali ditayangkan di bioskop seluruh dunia pada bulan Maret, selang sebulan kemudian dirilis kembali di layanan streaming HBO milik Warner Bros selaku rumah produksi sekaligus pemilik lisensi dari DC comic. Selain karena Batman adalah salah satu superhero yang paling populer (Wisevoter, 2022), pendekatan yang berbeda dibanding film bergenre sejenis menjadi salah satu alasan mengapa film ini begitu dinantikan oleh para penggemar film superhero.

The Batman menjadi salah satu film yang paling berhasil di kuartal pertama tahun 2022 dengan menghasilkan 55 juta dolar pada hari pertama penayangannya, mengalahkan film solo Batman sebelumnya berjudul *Batman Begins* yang baru bisa mengumpulkan 48 juta dolar dalam waktu tiga hari ketika dirilis pada tahun 2005 (Danurdana, 2022). Selain itu, film

ini juga dianugerahi banyak nominasi penghargaan dan telah memenangkan dua diantaranya, yakni pada ajang penghargaan ACCEC Awards 2022 pada nominasi *Favorite Movie* dan *Favorite Movie Actor* (IMDb, 2022). Film *The Batman* juga masuk kedalam rekomendasi film terbaik tahun 2022 yang layak ditonton, bersama dengan *Top Gun: Maverick* dan *Avatar: The Way of Water* serta jajaran film-film blockbuster lainnya (ArtiShreder, 2022).

Berdasarkan analisa yang dilakukan oleh Deadline, film *The Batman* diestimasikan memperoleh hingga 770 juta usd setelah diputar diseluruh dunia. Dengan pendapatan sebesar itu, pendapatan bersih yang didapatkan Warner Bros selaku rumah produksi ditaksir mencapai 177 juta USD (D'Alessandro, 2023). Data tersebut menunjukkan seberapa antusias penonton di seluruh dunia dalam menyambut perilisan film *The Batman*.

Film *The Batman* adalah sebuah film bergaya noir yang bercerita tentang perjuangan Bruce Wayne (Robert Pattinson), seorang konglomerat yatim piatu dari kota Gotham, dalam usahanya untuk mengungkap dalang dibalik serangkaian pembunuhan terhadap orang-orang penting yang menjabat sebagai petinggi di pemerintahan kota Gotham. Pelakunya adalah Edward Nashton alias The Riddler (Paul Dano), seorang serial killer yang memiliki motif melakukan tindak kejahatan untuk mengungkap kebusukan penyebab kota Gotham menjadi rusak sehingga menyengsarakan penduduknya.

Film dengan tema seorang sosok yang berusaha membawa keadilan dengan menumpas kekacauan sebenarnya sudah cukup banyak dibuat. Tema tersebut justru adalah sebuah formula dasar bagi film bergenre superhero, dimana seorang superhero akan berjuang melawan kejahatan meski dalam menggapai tujuannya tersebut selalu menemui berbagai rintangan (Nury, 2022)

The Batman sebagai salah satu film bergenre superhero menjadi bagian dari sebuah fenomena yang unik karena menciptakan basis

penggemarnya sendiri, terutama dalam rentang tahun 2008 sampai dengan tahun 2019, dan terus berlanjut hingga masa kini. Film Batman yang berjudul *The Dark Knight* dan disutradarai oleh Christopher Nolan berhasil mendapatkan gelar film terbaik nomor tiga menurut IMDb (2023), sementara film *The Avenger: Endgame* berhasil meraup keuntungan hingga hampir mencapai 3,8 miliar dollar menjadikannya film paling laris kedua di dunia (Wahyu, 2023). Indonesia sendiri pada akhirnya ikut terpengaruh dengan antusiasme yang tinggi ini, dibuktikan dengan munculnya *Bumilangit Cinematic Universe (BCU)* dan *Satria Dewa Universe* yang mengangkat tokoh-tokoh superhero dari komik lokal Indonesia.

Meski merupakan film fiktif, tidak serta merta semua yang disampaikan dalam film adalah karangan semata. Dalam proses pembuatan film, para sineas, seperti sutradara dan produser, seringkali menyelipkan nilai-nilai yang sesuai dengan realitas yang sesungguhnya terjadi di masyarakat (Vera, 2014).

Johassan memiliki pendapat yang mendukung hal tersebut. Menurutnya sebuah film akan berusaha untuk menghadirkan kembali realitas yang ada berdasarkan kode-kode yang dianut masyarakatnya baik itu bersifat kultural, institusional, industrial maupun ideologi (Johassan, 2013)

Pernyataan serupa juga dinyatakan oleh Zynep Ekin Bal dan Muge Caroline Dikencik dalam penelitian berjudul *The Dark Knight And The Ideology Behind* yang menyatakan kalau sutradara mencoba mereplika mitos yang ada di masyarakat dengan menyusun elemen-elemen cerita, baik itu melalui cerita, konflik, latar maupun unsur lainnya (Bal & Dikencik, 2013).

Film sendiri memiliki banyak jenis, dimana menurut Elvinaro setidaknya ada 4 jenis yakni Film Cerita, Film Berita, Film Dokumenter dan Film Kartun (Ardianto, Ervinaro, & Komala, 2004). Salah satu genre film

yang pada masa kini tengah digemari adalah superhero sebagai subgenre dari film cerita. Sudah ada banyak judul film bertema superhero, baik yang berasal dari luar negeri maupun dalam negeri, yang telah ditayangkan. Untuk saat ini, pasar film bertema superhero masih dipimpin oleh Marvel Cinematic Universe yang telah berada pada Phase 4 setelah endgame, meninggalkan DC yang terseok setelah meninggalkan saga yang dibangun oleh Zack Snyder (Ratriansyah, 2021).

Salah satu unsur yang menarik dari film bergenre superhero adalah tokoh antagonis yang menjadi lawan bagi tokoh protagonis. Dari penelitian berjudul *Imoralitas Pada Tokoh Joker (Analisis Semiotika Pada Film The Dark Knight Oleh Christopher Nolan)* yang dilakukan oleh Adam Annisa, Reni Nuraeni dan Rana Akbari Fitriawan pada tahun 2016 dapat diketahui kalau setidaknya ada empat alasan mengapa karakter antagonis dapat memikat penonton.

Pertama, mereka tidak sempurna selayaknya manusia biasa di dunia nyata sehingga penonton dapat lebih berempati. Kedua, mereka memiliki permasalahan yang rumit. Ketiga, mereka merupakan pribadi yang kuat dalam artian tidak segan menyingkirkan apapun yang menghalangi tujuannya. Terakhir, karena tujuan yang ingin mereka capai tidak sepenuhnya salah. Dari beberapa sudut pandang, tujuan yang ingin antagonis raih dapat dimaklumi sebagai sebuah kebenaran meski dalam mencapainya dilakukan dengan cara yang keliru (Annisa et al., 2016).



Gambar 1. 1. Tokoh The Riddle sebagai karakter antagonis

Film diketahui termasuk kedalam media massa modern bersama dengan surat kabar, televisi, radio dan internet (Abidin, Mulyati, & Yunansah, 2018). Posisi film sebagai media massa diperkuat oleh UU no. 33 tahun 2009 Bab 1 Pasal 1, dimana dijelaskan kalau film memiliki definisi sebagai karya seni budaya dan media komunikasi massa yang dapat dibuat menggunakan kaidah sinematografi dengan/tanpa suara serta dapat dipertontonkan (Vera, 2014).

Para ahli bahkan mengakui film sebagai salah satu media paling efektif dalam mempengaruhi khalayak luas baik ke arah positif ataupun negatif, karena mampu memuat pesan dengan eksplisit ataupun implisit. Hal ini dikarenakan film mampu mengemas ide yang hendak disampaikan dalam bentuk cerita melalui audio-visual sehingga relatif lebih mudah diterima oleh penonton. Oleh sebab itu pula, terdapat banyak penelitian yang mulai mencoba menelaah tema yang berhubungan dengan film dari berbagai sudut pandang (Sobur, 2003).

Arif Budi Prasetya dalam penelitian berjudul *Penonjolan Tokoh Antagonis dalam "The Dark Knight (Studi Semiotik Tokoh Joker Dalam*

Film The Dark Knight)” mengutip buku berjudul *The Art Of Watching Film* karya Joseph M. Boggs menyebutkan kalau dalam memberi karakter pada tokoh (pengkarakterisasian) dapat melalui berbagai cara untuk ditampilkan di dalam film. Cara-cara itu seperti melalui cara seorang tokoh berdialog, penampilan yang ditonjolkan, reaksi tokoh terhadap suatu masalah dan lain sebagainya. Hal ini memiliki peran penting dalam membangun alur sesuai dengan tema dan pesan yang hendak disampaikan (A. B. Prasetya, 2011).

Penelitian ini mencoba menelaah bagaimana ideologi anarkisme direpresentasikan dalam berbagai adegan dalam film *The Batman*. Analisis yang dilakukan akan secara khusus berusaha untuk menemukan dan menjelaskan makna dari simbol-simbol yang ditampilkan sebagai representasi ideologi anarkisme. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika, yaitu sebuah metode yang secara khusus berusaha memecahkan makna dari logo, simbol maupun lambang yang ditampilkan.

Anarkisme sendiri adalah sebuah ideologi yang menganggap kalau manusia bisa hidup dengan damai tanpa adanya negara ataupun pemerintahan sebagai sebuah otoritas yang mengatur masyarakat dengan koersi. Paham ini menganggap kalau manusia dapat hidup bersama secara setara dengan berpedoman dengan aturan yang didasarkan pada moral dan bukan berdasarkan kesewenang-wenangan segelintir orang yang menyebut mereka penguasa (Rooum, 2016).

Karena menghendaki pembubaran negara, definisi dari anarki mengalami pergeseran makna menjadi *chaos*, ketidakteraturan dan aksi kekerasan atau huru-hara (Lestari & Bahmid, 2020). Hal tersebut menyebabkan berkembangnya mitos kalau anarki adalah segala tindakan yang merujuk pada kegiatan merusak atau menjarah (Meliala, 2001). Anggapan yang salah mengenai anarki ini dapat dilihat dari beberapa kutipan yang dikeluarkan diantaranya oleh Kepala Divisi Hubungan Masyarakat Kepolisian Negara Republik Indonesia (Rahmawaty, 2022)

maupun oleh tokoh masyarakat (Safhira, 2022). Anggapan ini terus dilanggengkan terutama oleh negara yang memiliki bentuk pemerintahan terpusat agar hegemoninya tidak terganggu dan rakyat menjadi tidak kritis sehingga dapat lebih mudah tunduk pada aturan yang sudah ditetapkan.

Sementara representasi adalah proses mengubah konsep-konsep atau gagasan abstrak menjadi sesuatu yang berwujud agar dapat lebih mudah dipahami. Dalam film, representasi dapat diwujudkan menjadi narasi, dialog, gambar, suara dan lain sebagainya (Juliastuti, 2010). Representasi juga dapat diartikan sebagai sebuah usaha untuk memunculkan sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol yang mampu mewakili makna yang sama (Piliang, 2004).

Sudah ada banyak penelitian yang bertujuan untuk menemukan representasi suatu nilai dari sebuah film. Salah satunya adalah penelitian berjudul *Representasi Komedian Dalam Film The Dark Knight* yang dilakukan oleh Agustinus Gatot Jalu Aji Satrio dan Alobeli Lobodally. Hasil dari penelitian ini menunjukkan kalau karakter Joker sebagai musuh Batman dalam film *The Dark Knight* hadir menjadi seorang komedian yang direpresentasikan secara berbeda dengan konsep komedian yang selama ini dikenal di masyarakat (Satrio & Lobodally, 2017).

Batman sendiri telah diadaptasi ke dalam berbagai media mulai dari novel grafis yang pertama kali terbit pada tahun 1923 hingga film, baik itu animasi maupun yang diperankan langsung oleh aktor sungguhan. Setiap karya tersebut tentunya dibuat seniman yang berbeda. Mengingat kalau sineas film selalu menyisipkan nilai-nilai dalam karya mereka, maka perlu tafsir yang berbeda juga untuk mengungkap representasi yang terkandung dalam film yang hendak diteliti (Bal & Dikencik, 2013).

Semiotika adalah pendekatan yang paling sesuai dalam mencoba membedah tanda dan menemukan makna. Selain itu, peneliti memilih semiotika sebagai pendekatan yang dilakukan sebab objek yang diteliti pada

penelitian ini adalah sebuah film yang berarti memadukan audio dan visual. Dengan menggunakan semiotika, peneliti dapat mengetahui makna dari pesan-pesan yang ada, baik itu secara gamblang ditampilkan atau secara sembunyi disisipkan tanpa disadari.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika model Roland Barthes, yaitu sebuah metode yang membagi pemaknaan dalam dua tahap untuk kemudian ditelaah masing-masing sesuai urutan pemaknaannya. Tahap pertama berarti apa yang ditunjukkan oleh penampil atau bisa juga disebut dengan denotasi. Pada tahap ini, tidak diperlukan pemaknaan secara mendalam karena pesan yang ingin disampaikan sudah ditampilkan secara langsung. Tahap kedua yang juga dikenal sebagai konotasi atau pesan tersirat, dimana pada tahap ini pesan dibedah sedemikian rupa dengan memperhatikan elemen-elemen pendukung sehingga memungkinkan terjadinya perbedaan dengan makna yang telah ditemukan pada tahap denotasi. Hasil dari kedua tahap ini lalu dibandingkan dengan mitos yang berlaku agar dapat ditemukan adanya kesesuaian atau ketidaksesuaian dengan nilai yang dianut (Barthes, 1972b).

Sementara teknik analisis yang digunakan adalah kualitatif interpretasi, yang bergantung kepada sejauh mana peneliti dapat menerjemahkan tanda ataupun simbol yang ditunjukkan pada adegan yang ditampilkan. Adapun sumber data primer dari penelitian ini adalah tayangan film *The Batman* yang dapat ditonton maupun diunduh melalui layanan *streaming* HBO. Literatur terkait seperti penelitian terdahulu dan buku-buku yang memiliki relevansi dengan tema penelitian dijadikan sebagai sumber data sekunder dan referensi pendukung.

1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dijabarkan diatas, fokus dari penelitian ini adalah untuk menganalisis **“Bagaimana Representasi Anarkisme Dalam Film *The Batman* (2022) ?”**

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan diatas, fokus dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana makna denotasi ideologi anarkisme ditampilkan dalam film The Batman ?
2. Bagaimana makna konotasi ideologi anarkisme ditampilkan dalam film The Batman ?
3. Bagaimana makna mitos ideologi anarkisme ditampilkan dalam film The Batman ?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dijelaskan diatas, fokus dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Bagaimana makna denotasi ideologi anarkisme ditampilkan dalam film The Batman
2. Untuk mengetahui Bagaimana makna konotasi ideologi anarkisme ditampilkan dalam film The Batman
3. Untuk mengetahui Bagaimana makna mitos ideologi anarkisme ditampilkan dalam film The Batman

1.5. Kegunaan Penelitian

1.5.1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan data yang dapat dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian yang dikaji menggunakan ilmu semiotika, khususnya bagi studi di bidang media. Hasil penelitian ini juga akan memperkaya kajian ilmiah dibidang Ilmu Komunikasi yang mencoba menelaah pesan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang memiliki tema yang sama di masa yang akan datang.

1.5.2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan maupun memberikan sudut pandang baru bagi pembaca untuk dapat menikmati film *The Batman* dengan menunjukkan pesan-pesan sebenarnya yang bisa jadi tidak disadari ketika menonton film ini sebelumnya. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi para sineas film agar memperdalam literasi terkait tema yang hendak diangkat demi kemajuan kualitas perfilman.