

REPRESENTASI SUPERHERO DALAM FILM *X-MEN : THE DAYS OF THE FUTURE PAST*

Antonius Nugroho Pratama Santoso¹, Andrian Dektisa H², Bernadette Dian Arini M³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Jalan
Siwalankerto 121-131, Siwalankerto, Wonocolo, Surabaya, Indonesia

Email: antoniusnugroho8@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini untuk mengetahui bagaimana representasi figur superhero dan *villain* dalam Film *X-Men: Days of The Future Past* dan mengetahui mengapa karakteristik superhero dan *villain* dalam *X-Men: Days of The Future Past* divisualkan menggunakan citraan yang tidak mengikuti ‘tradisi’ superhero Amerika. Hal ini dilatarbelakangi karena munculnya banyak film-film superhero yang sangat menonjolkan kekuatan dan superioritas Amerika terhadap musuh-musuh ‘historisnya’. Film *X-Men The Days of The Future Past* tidak lagi menunjukkan figur superhero ikonik khas Amerika dengan bintang dan warna putih biru mengacu bendera Amerika, atau memvisualkan *villain* sebagaimana musuh dalam historis Amerika (Nazi, komunis Rusia-Cina, dan teroris timur tengah).

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan memahami bahwa film adalah bentuk hiperealitas yang didalamnya menjadi suatu representasi. Semiotologi Roland Barthes dipakai sebagai cara yang memudahkan dalam menganalisis, dimana didalamnya terdapat denotatif, konotatif, dan mitos. Teknik menganalisis dilakukan dengan cara mengumpulkan data tentang film *X-Men The Days of The Future Past* kemudian dianalisis menggunakan Teori Praktik Pierre Bourdieu yakni habitus: nilai – nilai yang terinternalisasi dalam individu atau kelompok; Kapital: potensi yang dimiliki oleh individu atau kelompok untuk mendapatkan kesempatan di arena; Arena: sebuah tempat dimana didalamnya terdapat berbagai habitus dan kapital yang bersaing; *Distinction*: sebuah pembeda yang dilakukan untuk menunjukan kelas yang berbeda; Dominasi simbolik: kapital simbolik yang digunakan untuk menindas orang lain; Doxa: pandangan penguasa yang dianggap sebagai kebenaran. Dari deskripsi yang dianalisis menggunakan teori akan memunculkan pemaknaan mengenai film *X-Men The Days of The Future Past*.

Kata Kunci: Superhero Amerika, Film *X-Men: Days of The Future Past*, habitus, kapital, arena, *distinction*, dominasi simbolik, doxa.

Abstract

Superhero Representation on X-Men: The Days of Future Past Movie

This research is made in order to find out how the representation of superhero and villain on *X-Men: Days of The Future Past* film is and why these superheroes and villains on this movie aren't using the visualization of American's superheroes tradition. Nowadays superheroes movies represent or visualize the power and superiority of USA. However on *X-Men: Days of The Future Past*, the power of USA and its superiority over the historical nemesis of USA has not been visualized.

The method used in this research is descriptive qualitative method by knowing that film is a form of hipereality which become a representation. Roland Barthes's semiotics is used to help the analysis which that method is consist of the denotative, connotative, and myth levels. By collecting the data from *X-Men: Days of The Future Past* Then the description will be analyzed by using the theory of practice by Pierre Bourdieu that includes habitus: the values that internalized inside every individuals and clusters; capital: sums of all things that will be useful for individual and clusters to get a chances in the field; field: places in the society that every habitus and capital compete each other; *Distinction*: the difference that has been made by individuals to legitimate their social classes over the others; symbolic violence: symbolic capital that used to dominate or repress the other; Doxa: discourse from the regimes that considered as universal truth. Based on this description and analysis will come the meaning of *X-Men: Days of The Future Past*.

Keywords: Film, Superhero, America, X-Men: Days of Future Past, Habitus, Capital, Field, Distinction, Symbolic violence, Doxa

Pendahuluan

Aktivitas menonton film sudah sangat dikenal di masyarakat di seluruh dunia dan semua umur. Film merupakan salah satu bentuk media hiburan, film juga termasuk salah satu alat komunikasi massa. Film digunakan oleh sutradara atau lembaga produksi film untuk menyampaikan suatu pesan bagi masyarakat.

Salah satu genre film yang paling populer dan sangat digemari oleh masyarakat dari berbagai macam kalangan adalah tentang superhero. Menurut Jessica Ellis (2014) dalam artikelnya yang berjudul “Why Superhero Movies So Popular” mengatakan bahwa film-film superhero jaman sekarang mempromosikan kedamaian, keamanan, dan kebebasan. Inilah yang membuat film superhero banyak diminati oleh masyarakat.

Film superhero produksi Amerika memiliki banyak sekali penggemar dari berbagai kalangan masyarakat oleh sebab itu film superhero sangat mempengaruhi gaya hidup masyarakat mulai dari cara berpakaian hingga cara berpikir yang berusaha mendekati para figur-figur superhero yang mereka sukai. Salah satu dari banyak film superhero tersebut adalah X-men. X-men pertama kali muncul pada tahun 2000 yang kemudian diproduksi banyak sequel dan prequelnya.

Film *X-Men: The Day of Future Past* bercerita tentang masa depan yang sangat kelam dimana manusia membuat robot bernama Sentinel yang diprogram khusus untuk membunuh mutant, manusia yang membawa gen mutant, dan manusia yang mengandung bayi mutant, mutant dalam film ini adalah makhluk yang dilahirkan memiliki kemampuan khusus atau lebih dibandingkan manusia biasa karena pada saat lahir memiliki keanehan pada saat mutasi gennya. Adegan awal film ini adalah di New York City dikisahkan banyak mutant dan manusia tak berdosa mati diburu oleh Sentinel. Karena sangat terdesak akhirnya para mutant berkumpul dan memutuskan salah satu dari mereka (Wolverine) untuk kembali ke masa lalu dan menghentikan pembuatan Sentinel yang terjadi di Amerika pada waktu pasca perang vietnam tahun 1973.

Film *X-Men: The Day of Future Past* menarik untuk dianalisis lebih lanjut dalam perspektif desain komunikasi visual. Antara lain karena berbeda dari film superhero lainnya karakter-karakter dalam film X-Men terbentuk karena sebuah kondisi tubuh yang berbeda dan oleh awam dikategorikan sebagai cacat

yang mereka bawa saat lahir. “Kecacatan” inilah kemudian berubah menjadi keunikan. Keunikan inilah yang kemudian membuat karakter X-Men dikategorikan sebagai figur-figur yang mempunyai karakter superhero.

X-Men: The Day of Future Past adalah film tentang manusia-manusia super yang tidak lagi memvisualkan apa yang penulis sebut dengan “tradisi superhero Amerika” dimana tradisi itu muncul salah satunya dalam bentuk warna kostum yang mengikuti bendera Amerika. Misalnya superhero yang menampilkan visual Amerika adalah Superman. Jubahnya berwarna merah dan pakaiannya berwarna biru seperti bendera Amerika begitupula dengan kostum-kostum yang digunakan *Spiderman*, *Thor*, *Iron-Man*, *Wonder Woman*, apalagi *Captain America*. Didalam film itu X-Men lebih menampilkan karakter sebagai manusia-manusia “tersingkir” yang berkumpul dan merencanakan sebuah gerakan. Kostum X-Men pun tidak mengandung visual Amerika warna kostum X-Men memiliki kecenderungan gelap, hitam.

Tradisi superhero Amerika yang lain adalah representasi dari figur antagonis. Representasi figur antagonis atau villain juga berbeda dari figur-figur antagonis konvensional sebagaimana penggambaran Marvel sebelumnya yang menggunakan ide atau gagasan dari hal-hal yang berhubungan dengan musuh Amerika misalnya komunis, teroris, fasis, dan Nazi Jerman. Pada film Superhero lainnya, misalnya *Iron-Man* yang berperang dengan teroris di Afghanistan. Kemudian *The Avenger* yang memusuhi Hydra. Diceritakan Hydra merupakan perpanjangan tangan dari NAZI. Begitu pula *Captain America* yang berperang melawan temannya Bucky yang dikendalikan Soviet. Sementara itu dalam film X-Men visualisasi figur antagonis tidak lagi mengikuti “tradisi superhero Amerika”.

Rumusan Masalah

Bagaimana representasi figur superhero dan villain dalam Film X-Men: Days of The Future Past?

Mengapa karakteristik superhero dan villain dalam X-Men divisualkan menggunakan citraan yang tidak mengikuti tradisi superhero sebagaimana historis Amerika?

Metode Penelitian

Metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Metode Deskriptif adalah memberikan gambaran pada suatu obyek yang diteliti melalui data yang telah dikumpulkan terlebih dahulu. Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain. (Bogdan; Biklen, 1982). Adapun pengertian Analisa kualitatif menurut Cresswell (2008) dalam Metode Penelitian Kualitatif buatan Raco tahun 2010 adalah suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral.

Kemudian untuk memberikan gambaran-gambaran atau deskripsi tersebut digunakanlah metode semiotika Roland Barthes yang terdiri dari level denotatif, konotatif, dan mitos.

Tabel 1. Tabel semiotika roland barthes

Barthes	Sifat	Tindakan Penulis
Denotatif	Identifikasi	Mengidentifikasi figur-figur superhero yang dihadirkan di film mulai dari pakaian, kostum, penampilan fisik, dan kemampuan.
Konotasi	Analisa	Teori praktik yang terdiri dari: habitus, kapital, arena, dominasi simbolik, <i>distinction</i> , <i>Doxa</i> milik Pierre Bourdieu.
Mitos	Pemaknaan	Memaknai fenomena tersebut mengikuti teori praktik milik Pierre Bourdieu.

Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif. Yaitu dengan menonton dan menyimak secara mendalam film X-Men: Days of The Future Past (2014). Kemudian mengcapture bagian-bagian penting yang mendukung penelitian.

Berdasarkan sumbernya data dibedakan menjadi 2 yaitu data primer dan sekunder. Data primer merupakan pemberi informasi pertama. Data sekunder adalah data yang dikumpulkan oleh pihak lain.

Data primer:

Dengan Menonton film X-Men: Days of The Future Past (2014).

Data sekunder:

Melakukan Metode Pustaka mengambil data berupa wacana dari buku dan internet yang membahas mengenai Teori relasi kekuasaan Pierre Bourdieu, Hiperealitas Jean Baudrillard juga beberapa artikel yang membahas mengenai dunia perfilman, representasi, Superhero, dan X-Men.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang akan penulis lakukan adalah sebagai berikut:

- Medefinisikan obyek penelitian: penulis akan memberikan definisi atau pengertian mengenai obyek penelitian yaitu representasi superhero dalam film X-Men: The Day of The Future Past (2014)
- Mengumpulkan berbagai tanda: semua tanda-tanda yang merepresentasikan Teori Praktik dalam perspektif Pierre Bourdieu
- Menjelaskan tanda-tanda: menganalisis tanda-tanda yang sudah dikumpulkan tadi menggunakan metode semiotika
- Generalisasi: membuat sebuah generalisasi teks dari tanda-tanda yang sudah dikumpulkan/ dicapture dan yang sudah dianalisis
- Membuat kesimpulan: membuat kesimpulan yang menjawab rumusan masalah dan manfaat penelitian.

Definisi Operasional

- Film: karya seni budaya yang merupakan media komunikasi audio-visual, dibuat berdasarkan asas sinematografi, dapat dipertunjukkan dan mempunyai fungsi mempengaruhi baik positif maupun negatif.
- Superhero: orang yang menonjol karena memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan hebat untuk berkorban dan membela kebenaran.
- Representasi: konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia: dialog, tulisan, video, film, fotografi, dan lain-lain (Juliastuti, 2000, 6).

Pembahasan Teori

Representasi

Menurut Stuart Hall (1997), representasi merupakan praktik penting yang memproduksi sebuah kebudayaan. Ada dua proses representasi yang pertama representasi mental yaitu konsep tentang “sesuatu” yang ada di kepala kita masing-masing. Representasi mental ini masih bersifat abstrak. Yang kedua ialah “bahasa” yang berperan penting dalam

proses konstruksi makna. Konsep abstrak yang ada dalam kepala kita tersebut diterjemahkan dalam bentuk bahasa yang lazim supaya kita dapat menghubungkan konsep-konsep tersebut dengan tanda dan simbol-simbol. Representasi adalah tindakan menghadirkan atau mempresentasikan sesuatu lewat yang lain diluar dirinya bisa berupa tanda atau simbol (Piliang, 2003, 21).

Representasi juga bisa berarti proses perubahan konsep-konsep ideologi yang abstrak dalam bentuk-bentuk yang kongret. Representasi adalah konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia: dialog, tulisan, video, film, fotografi, dan lain-lain (Juliastuti, 2000, 6).

Film

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 adalah media komunikasi massa karena itu film juga mempunyai fungsi seperti komunikasi massa. Menurut Charles R. Wright (Wiryanto, 2000, 11-12) fungsi film sebagai komunikasi masa adalah:

- Surveillance (penyebaran informasi)

Sebagai pengumpulan dan penyebaran informasi mengenai kejadian-kejadian dalam lingkungan, baik dari luar maupun di dalam masyarakat

- Correlation (fungsi editorial / Propaganda)

Meliputi fungsi interpretasi pesan yang menyangkut lingkungan dan tingkah laku tertentu dalam mereaksi kejadian-kejadian. Fungsi ini sering diidentifikasikan sebagai fungsi editorial atau propaganda.

- Transmission (fungsi pendidikan)

Transmission meliputi fungsi mengkomunikasikan informasi, nilai-nilai dan norma sosial budaya dari satu generasi ke generasi lain, atau dari masyarakat ke pendatang baru. Fungsi ini diidentifikasikan sebagai fungsi pendidikan

- Entertainment (memberikan hiburan)

Merujuk pada kegiatan komunikatif yang dimaksudkan untuk menghibur tanpa mengharapkan efek-efek tertentu.

Dari fungsi-fungsi tersebut dapat disimpulkan film juga memiliki fungsi Persuasi dan transmisi budaya.

Dalam hal ini industri film seperti Hollywood dan Studio film khususnya yang besar seperti Universal Studio, Warner Brother, Metro Goldwyn Mayer, dan lain-lain adalah pihak-pihak yang bertanggung Jawab dalam menjalankan fungsi persuasi dan transmisi budaya tersebut.

Ada berbagai macam genre atau kategori film. Kebanyakan film merupakan kombinasi dari beberapa genre sekaligus, namun biasanya film tetap memiliki satu atau dua genre yang dominan (Pratista,

2008, 11). Genre-genre tersebut adalah: aksi, drama, epik sejarah, animasi, petualangan, horror, fiksi ilmiah, komedi, keluarga, *western*, dan lain-lain.

Film Amerika

Ada berbagai genre dalam film Amerika antara lain seperti action, adventure, comedy, drama, history, horror, musical, science fiction, war, western, dan yang sudah disebutkan tadi. Dari berbagai genre tersebut yang paling berpengaruh dalam perkembangan film adalah film Action dan Western. (Wibowo, 2012).

Film Amerika sudah ada sejak abad 20. Pada mulanya film Amerika banyak bercerita mengenai koboi dan duel pistol meskipun sekarang film seperti itu sudah jarang diproduksi namun bisa dikatakan koboi adalah prototipe dari apa yang disebut dengan American Hero. Dari film-film inilah kemudian muncul film-film action jaman sekarang.



Gambar 1. Poster film koboi amerika

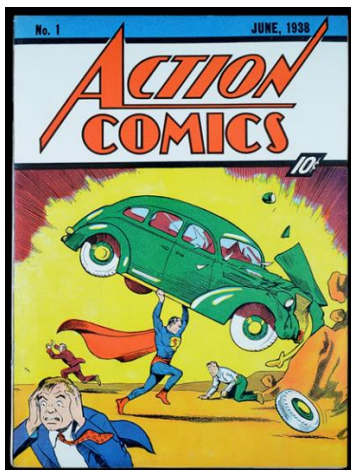
Film-film koboi Amerika yang diproduksi sekitar tahun 1950-1960 tidak lepas dari kegembiraan historis ketika Amerika mengalahkan Nazi Jerman dan Jepang pada perang dunia 2. Film digunakan oleh Amerika sebagai agen untuk meyakinkan rakyat Amerika akan kekuatan dan superioritas dari negara Amerika.

Superhero

Superhero adalah gabungan dua kata yaitu “super” dan “hero”. Super artinya mereka memiliki kemampuan lebih dibandingkan dengan manusia biasa dan mereka menyadari bahwa mereka mempunyai kekuatan super (Bott, 1917).

Sementara *hero* dalam bahasa indonesia diterjemahkan sebagai pahlawan. Pahlawan adalah orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran; pejuang yang gagah berani. Bisa disimpulkan superhero adalah orang yang menonjol karena memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan hebat untuk berkorban dan membela kebenaran.

Menurut Judge Learned Hand dalam buku “superhero: the secret origin of a genre”(2006) superhero memiliki misi, kekuatan, identitas dan kostum. Kemudian kekuatan, identitas, dan kostum tersebut dibuat untuk merepresentasikan Amerika. Tidak lepas dari tujuan negara Amerika untuk menunjukkan superioritas dan propaganda anti komunis, superhero yang awalnya dalam bentuk komik juga dibuat berlatar kemenangan historis Amerika saat Perang dunia 2 dan musuh-musuh atau *villain* dalam superhero tersebut merupakan representasi dari negara-negara komunis. Bersama dengan film komik juga ikut membantu Amerika memperoleh citra negara superpower. Lewat Superhero Amerika ingin memperkenalkan citra manusia yang kuat, berani, rela berkorban, cinta Amerika, dan anti musuh-musuh dalam ‘tradisi’ historis Amerika. Bentuk tampilan visual Superhero Amerika sangat ikonik memvisualkan Amerika mulai dari kostum, sampai identitasnya. Contohnya adalah Superman yang pertama kali dibuat pada tahun 1933 oleh Jerry Siegel dan Joseph Shuster. Kostum dari superman adalah representasi dari Amerika mulai dari bajunya yang biru dan jubahnya yang merah. Kekuatan superman melambangkan kekuatan negara Amerika.



Sumber: cgccomics.com

Gambar 2. Cover action comics

Superhero pun berkembang dan terus berkembang karena sangat disukai oleh banyak kalangan di Amerika termasuk anak-anak. Superhero sangat disukai oleh anak-anak dan bisa dikatakan superhero anak dapat membangun sifat positif yang selain pemberani dan rela berkorban adalah ia dapat tumbuh menjadi pribadi yang cinta dengan tanah airnya sejak kecil.

Demikianlah bagaimana Amerika membangun superhero melalui komik namun seiring dengan berjalannya waktu, kemajuan teknologi, dan budaya menonton film. Amerika mulai memperkenalkan

film superhero. Meskipun bisa dikatakan film dan komik saling mengisi.

film superhero dapat berarti: karya seni budaya yang merupakan media komunikasi massa audio-visual mengenai orang yang menonjol karena memiliki kekuatan luar biasa untuk melakukan tindakan hebat, berkorban dan membela kebenaran. Film superhero adalah kisah perseteruan antara sisi baik (hero) dan sisi jahat (villain). Film superhero juga biasanya penuh dengan aksi dan efek visual hingga menghabiskan biaya produksi cukup besar namun hal itu memang sangat ampuh untuk menarik perhatian banyak penonton dari kalangan manapun. Dari genre-genre yang tadi sudah dijabarkan oleh penulis maka film superhero bisa ditempatkan di beberapa genre yang berbeda misalnya Superman atau Spider Man yang bergenre Action. Batman dan bisa dimasukkan ke genre Thriller dan Misteri. Constantine dan Ghost Rider bisa dimasukkan ke genre Horror karena mengandung banyak hal supernatural. Begitupula dengan Fantastic four dan X-men yang memiliki genre Science Fiction. Film superhero Amerika sebagian besar merupakan adaptasi dari komik yang sudah pernah dibuat namun banyak sekali tambahan-tambahan adegan atau karakter yang dimunculkan di film.

Salah satu hal yang sangat identik dengan superhero adalah kostum. Kostum yang muncul dalam film superhero merupakan representasi dari Amerika. Warna kostum yang biasa dominan dengan merah dan biru seperti bendera Amerika.



Gambar 3. Kumpulan superhero dengan kostum “amerika”

Film superhero berkembang pesat semenjak munculnya film Spiderman oleh Marvel dan Sony pada tahun 2002 dengan bruto total sebanyak 403.706.375 USD. (Wibowo, 2012,17). Film itu sangat disukai oleh banyak kalangan mulai anak-anak sampai dewasa. Sangat terlihat di film itu mengenai citraan Amerika sebagai negara superpower. Mulai dari kostum Spiderman yang merah-biru. Kemudian ketangkasan spiderman

dalam menyelamatkan warga Amerika bahkan diceritakan spiderman bisa menyelamatkan warga Amerika dari kebakaran lebih tangkas dari pemadam kebakaran. Film spiderman 2002 bisa dikatakan sebagai kebangkitan dari film superhero. Mulailah setelah film itu minat masyarakat untuk menonton film superhero meningkat diikuti dengan marvel yang semakin giat untuk melakukan produksi film-film superhero. Tidak mau kalah DC juga memproduksi film superhero seperti Batman begins dan Superman returns.

Villain

Selain superhero Villain juga perlu untuk dianalisis lebih lanjut karena tokoh villain dalam setiap cerita superhero adalah tokoh yang menyebabkan kemunculan superhero atau yang membuat tokoh menjadi superhero. Villain dapat diartikan sebagai antagonis atau penjahat dalam film superhero. Dalam film biasa disebut antagonis namun dalam film superhero biasa disebut villain atau supervillain. Villain memegang peranan sangat penting dalam film superhero. Tokoh superhero dikatakan superhero jika ia berhasil mengalahkan villain. Dalam berbagai film Amerika baik superhero maupun film action biasa sering kali villain merupakan citraan dari adalah musuh historis negara Amerika. Misalnya Red Skull dalam film Captain America: The First Avenger (2011). Red Skull bernama asli Johann Schmidt adalah anggota hydra. Hydra adalah perpanjangan tangan dari Nazi Jerman.



Gambar 4. Kumpulan villain superhero amerika

Contoh lainnya adalah Bucky. Tokoh Bucky atau Winter Soldier adalah sebuah konstruk dari Amerika tentang bagaimana Russia dapat mencuci otak dan menjadikan seseorang menjadi komunis. Masih banyak lagi Villain seperti Mandarin, Bucky, Algoritma Zola, dan lain lain yang merupakan representasi dari musuh historis negara Amerika.

Teori Praktik Pierre Bourdieu

Pierre Felix Bourdieu adalah seorang tokoh filsuf dari perancis yang lahir tanggal 1 Agustus 1930 dan meninggal tanggal 23 januari 2002. Bourdieu adalah seorang tokoh teori kritik. Teorinya banyak dipengaruhi oleh filsuf-filsuf sebelumnya seperti Ludwig Wittgenstein, Maurice Marleau-Ponty, Edmund Husserl, Georges Canguilhem, Karl Marx, Gaston Bachelard, Max Weber, Emile Durkheim, Roland Barthes, dan Michel Foucault. Aliran dari Teori Bourdieu adalah Post-Strukturalis. Gagasan dasar Pierre Bourdieu terkristal dalam beberapa konsep utama yaitu habitus, kapital, arena, distinction, dominasi simbolik, dan doxa. Penulis menganggap teori kekuasaan Pierre Bourdieu adalah teori yang sesuai untuk mengkaji objek material penulis. Karena objek material penulis berkaitan erat dengan habitus, kapital, arena, distinction, dominasi simbolik, dan doxa yang dicetuskan oleh Bourdieu. Kekuasaan menurut Bourdieu adalah sebuah budaya dan simbol yang dibuat secara terus-menerus dan dilegitimasi lewat agen dan struktur.

- **Habitus**

Habitus adalah nilai-nilai sosial yang terinternalisasi dalam diri individu atau kelompok masyarakat. Habitus menjadi mekanisme pembentuk bagi praktik sosial yang bekerja dalam diri aktor. Habitus membimbing aktor untuk memahami, menilai, dan mengapresiasi tindakan mereka berdasarkan struktur dunia sosial (Fahsri, 99, 2014). Habitus merupakan “struktur-struktur yang dibentuk” (*structured structure*) dan struktur yang membentuk (*structuring structure*). Di satu sisi, habitus berperan sebagai sebuah struktur yang membentuk kehidupan sosial. Sedangkan di sisi lain, habitus dipandang sebagai struktur yang dibentuk oleh kehidupan sosial (Fashri, 101, 2014)

Habitus menjadi nilai-nilai yang dihayati oleh manusia dan tercipta melalui proses sosialisasi nilai-nilai yang berlangsung lama, sehingga mengendap menjadi cara berpikir dan pola perilaku yang menetap di dalam diri manusia tersebut. habitus muncul dalam waktu yang cukup lama terinternalisasi dan terakulturasi dalam diri seseorang dan masyarakat menjadi kebiasaan yang terstruktur.

Habitus merupakan produk sejarah. Bourdieu mengatakan: “*The Habitus, the product of the history, produces individual, and collective*

practices, and hence history, in accordance with the scenes engendered by history” (Bourdieu, 79, 1992). Dari Pernyataan Bourdieu ini dapat disimpulkan bahwa habitus bukan kodrat alami melainkan merupakan akumulasi pembelajaran dan sosialisasi individu atau kelompok yang terpengaruh masa lalu namun tidak disadari (Fashri, 103, 2014).

Habitus dapat banyak ditemukan di masyarakat salah satu contoh habitus dalam masyarakat adalah budaya patriarki. Budaya patriarki atau dalam bahasa Indonesia bapakisme adalah budaya yang sudah sangat lama ada di Indonesia dan dunia dimana budaya itu menempatkan perempuan hanya sebagai pendamping bahkan pembantu dari laki-laki. Habitus ini sudah cukup melekat dimasyarakat dapat dilihat di berbagai negara presidennya adalah laki-laki. Pemimpin adalah laki-laki dan laki-laki adalah pemimpin. Sulit bagi perempuan untuk mendapatkan posisi sebagai pemimpin. Pada masyarakat Jawa habitus patriarki sudah sangat mengakar sejak jaman kerajaan dahulu raja adalah laki-laki dan semua wanita di Jawa lebih senang apa bila melahirkan anak laki-laki.

Salah satu wujud aplikasi dari teori Pierre Bourdieu dalam perfilman tentang habitus adalah tokoh antagonis yang direpresentasikan dengan wajah seram atau buruk rupa. Selama ini di masyarakat Indonesia dan dunia sudah tertanam sebuah budaya untuk menggambarkan tokoh antagonis adalah tokoh yang memiliki wajah buruk rupa dan tokoh utama atau protagonis menjadi pahlawan karena dapat mengalahkan tokoh antagonis atau villain tersebut.



Gambar 5. Monster, villain power ranger

Seri Power Rangers atau super sentai di Jepang sudah memiliki ratusan bahkan ribuan episode dalam setiap episode selalu diceritakan ada monster yang menyerang manusia kemudian dihancurkan oleh Power Rangers. Cerita seperti itu terus dilakukan berulang-ulang dan direproduksi hingga terciptalah sebuah habitus wujud buruk rupa dan wajah seram merupakan antagonis.

Representasi penjahat dengan wajah seram sudah di tampilkan berulang-ulang lewat berbagai macam

media visual seperti televisi hingga menjadi sebuah habitus. Habitus penjahat berwajah seram.

- **Kapital**

Dalam semua masyarakat ada yang dikuasai dan yang menguasai. Siapa yang mendominasi dan siapa yang ditindas dalam masyarakat tergantung pada kapital yang dimiliki. (Haryatmoko, 45, 2016)

Kapital atau modal adalah hal yang dimiliki seseorang untuk mendapatkan kesempatan dalam arena- arena kehidupan.

Semakin besar seseorang memiliki modal tertentu semakin besar kemungkinan seseorang untuk mengkonversi antar kapital. Mereka yang menguasai keempat modal tersebut dalam jumlah besar akan menduduki posisi tertinggi sebagai kaum dominan (Fashri, 109, 2014).

Kapital memiliki peran yang cukup sentral dalam hubungan kekuatan sosial. Dimana Kapital menyediakan sarana dalam bentuk nonfinansial, sebagai kelas yang membedakan dirinya dengan kelas yang tidak memiliki kapital atau modal. Kapital merupakan simbolik dari adanya ketimpangan dalam masyarakat. Dimana masyarakat terpisah dari yang memiliki kapital dan yang tidak memiliki kapital.

Seseorang yang memiliki habitus yang tepat akan memiliki kapital atau modal sesuai dengan habitusnya. (Fashri, 110, 2014).

Jika dalam perfilman di sebuah habitus dimana penjahat atau antagonis digambarkan dengan wajah seram/ buruk rupa akan muncul kapital simbolik berupa wajah seram sama dengan penjahat. Akan lebih banyak muncul konstruk-konstruk penjahat orang dengan wajah seram dan wajah yang seram atau buruk akan lebih mudah dikenali sebagai tokoh penjahat.



Sumber: filmneweurope.com

Gambar 6. Willem dafoe

Contoh nya adalah aktor diatas. Willem Dafoe karena wajahnya seram dan peranya yang sering menjadi antagonis ia lebih mudah dikenali sebagai tokoh penjahat dalam berbagai macam film.

- Arena

Arena atau Ranah adalah tempat dimana didalamnya terdapat upaya perjuangan untuk memperebutkan kapital dan memperoleh kekuasaan. Di dalam Arena terdapat juga individu yang berusaha mempertahankan kekuasaan atau merubah kekuasaan (Fashri, 106, 2014)

Dengan kata lain arena adalah dimensi-dimensi khusus dalam masyarakat. Ada banyak Arena seperti arena bisnis, arena pendidikan, arena politik, dan lain-lain. Arena juga merupakan domain perjuangan untuk mendapatkan posisi-posisi didalamnya (Fashri, 107, 2014). Orang yang memiliki habitus dan arena yang tepat akan sukses dalam arena. Contohnya dalam kasus tokoh penjahat atau antagonis.

Dalam habitus dimana tokoh penjahat adalah orang berwajah seram orang yang memiliki kapital berupa wajah yang seram dan menakutkan akan lebih mudah dikenali sebagai penjahat dan sukses memainkan tokoh penjahat. Kapital dan habitus inilah yang kemudian menjadi sebuah Arena antagonis.



Gambar 7. Arena antagonis

- Distinction

Distinction adalah pembeda. Distinction dilakukan oleh pihak tertentu untuk menunjukan taste atau selera yang berbeda dengan kelompok lainnya. (Bourdieu, 1984, 466) dalam buku la distinction (1979) Bourdieu menentang pendapat yang mengatakan bahwa selera ditentukan dari bakat alam. Selera atau taste dapat diorganisir dan diciptakan. Tujuannya untuk mempertahankan kekuasaan maka kecenderungan kelas yang didominasi adalah mengikuti pola-pola yang diciptakan oleh kelas dominan (Haryatmoko, 2016, 48). Misalnya dalam habitus dimana tokoh antagonis direpresentasikan dengan wajah seram maka muncul tokoh antagonis dengan figur yang menarik dan memiliki lebih banyak penggemar dari pada tokoh protagonis atau tokoh utama.



Sumber: screenrant.com

Gambar 8. penjahat dengan figur menarik, Darth Vader

- Dominasi Simbolik

Kapital simbolik yang digunakan untuk menindas atau mendominasi suatu pihak disebut sebagai dominasi simbolik, kekerasan simbolik, atau dalam bahasa Inggris Symbolic Violence karena didalamnya terdapat banyak sekali kekerasan. Dominasi simbolik adalah bentuk kekerasan yang halus dan tidak tampak, yang tidak dikenal atau hanya dikenal dengan menyembunyikan mekanisme tempatnya bergantung (Bourdieu, 1991, 42). Dominasi Simbolik adalah penindasan menggunakan simbol-simbol. Tapi karena dilakukan berulang-ulang dan dalam waktu yang lama penindasan tersebut tidak terasa oleh pihak yang tertindas. Dengan kata lain penindasan tersebut telah mendapatkan persetujuan oleh pihak yang tertindas sendiri. Inilah mengapa Penindasan simbolik merupakan penindasan yang sangat sulit untuk diatasi karena selain karena mendapatkan persetujuan dari pihak-pihak yang ditindas kekerasan simbolik tidak dapat dilihat.

Kekerasan simbolik dapat terjadi karena pengakuan dan ketidaktauan yang didominasi atau yang diatur. Prinsip simbolik diketahui diterima baik oleh yang menguasai dan yang dikuasai. (Haryatmoko, 2007, 136)

Pada kasus representasi figur antagonis. Maka contoh dari dominasi simbolik adalah ketika budaya visual seperti film menampilkan figur antagonis yang merupakan representasi dari pihak-pihak tertentu pihak-pihak tersebut tidak melakukan perlawanan atau mencegah beredarnya film tersebut seakan seluruh masyarakat sudah setuju mengenai hal itu.

- Doxa

Dominasi simbolik dan kapital simbolik yang besar intensitasnya akan berujung pada Doxa. Doxa adalah sebuah pandangan dari penguasa yang dianggap sebagai kebenaran yang bersifat universal dan diketahui oleh masyarakat. Pada titik ini masyarakat tidak lagi mengkritisi pandangan dari penguasa. Pandangan dari penguasa itu biasanya sederhana, mudah dicerna, namun menyesatkan.

dalam perfilman superhero Amerika juga terdapat film seperti spiderman



Sumber: www.imdb.com

Gambar 9. poster film spiderman

Di film ini terdapat representasi seorang pemuda miskin Amerika namun berprestasi di universitasnya dan merupakan warga negara Amerika yang baik. Spiderman menyelamatkan warga-warga Amerika dari berbagai bencana dan kekacauan seperti kebakaran dan kereta yang lepas jalur. Film spiderman memunculkan doxa bahwa Amerika adalah negara yang pemuda-pemudanya adalah pemuda-pemuda yang punya semangat cinta tanah air dan dapat melindungi masyarakat yang lemah dan membutuhkan pertolongan meskipun beberapa dari mereka adalah rakyat miskin.

Teori Hiperealitas Jean Baudrillard

Hiperealitas adalah sebuah kondisi yang di dalamnya kepalsuan berbaur dengan keaslian, masa lalu berbaur masa kini, fakta simpang siur dengan rekayasa, tanda menyatu dengan realitas, dusta bersenyawa dengan kebenaran. Kepalsuan, keaslian, isu, realitas seakan akan tidak berlaku lagi di dalam dunia seperti itu. (Piliang, 2003, 53)

kebenaran tidak lagi menjadi sesuatu yang universal. Dalam dunia hiperealitas makna sudah pudar setiap tanda, bisa diubah artinya, dan setiap arti bisa diubah maknanya.

Baudrillard menerima konsekuensi radikal tentang yang dilihatnya sebagai sangat merasuknya kode dalam masa modern akhir. Kode ini jelas terkait dengan komputerisasi dan digitalisasi, juga cukup

mendasar dalam fisika, biologi, dan ilmu-ilmu alam lainnya di mana ia memberi kesempatan berlangsungnya reproduksi sempurna dari suatu objek atau situasi; inilah sebabnya kode bisa mem-bypass sesuatu yang real dan membuka kesempatan bagi munculnya realitas yang disebut Baudrillard sebagai hyperreality. (Lechte, 2001, 352). Film adalah contoh hiperealitas.

Pembahasan dan Analisis Data

Wolverine



Gambar 10. Wolverine / Logan

Denotatif: Wajah Wolverine berjambang, Warna kostumnya berwarna hitam, sedikit coklat dan abu-abu kebiruan. Wolverine adalah nama binatang. Kemampuan Wolverine adalah punya regenerasi sel sangat cepat dan cakar yang terbuat dari logam adamantium.

Konotatif: Habitus dari warna hitam adalah sebagai perwujudan dari kejahatan / kekelaman seperti istilah “dark age” atau jaman kegelapan dimana pada jaman itu manusia tidak punya kebebasan berpikir. Istilah lainya seperti “kambing hitam” yang juga memiliki arti sebagai orang salah / orang jahat karena itu juga warna hitam dianggap warna lawan / musuh.

Regenerasi sel yang cepat membuat seseorang menjadi kebal / tidak bisa terluka dan memiliki proses penuaan yang sangat lambat. Masyarakat memiliki habitus ketika memandang sosok manusia yang tidak bisa terluka dan kebal dengan segala penyakit, panjang umur, awet muda, kekal, abadi adalah sebagai dewa atau immortal. Habitus ini dibentuk oleh habitus ajaran keagamaan yang selama ini terdapat di masyarakat.

Mitos: Habitus dari figur superhero selama ini adalah superhero yang tampan, dan orang Amerika, kostum yang dikenakan oleh figur-figur superhero

biasanya mengandung warna yang sesuai dengan bendera amerika seperti merah yang cerah atau biru yang cerah juga seperti Superman atau Spiderman. Berbeda dengan kostum yang dikenakan oleh Wolverine dan X-Men lainnya yang tidak merepresentasikan negara Amerika juga Wolverine yang dibuat berdasarkan dari binatang, karnivora, kemudian sosok dengan jambang-jambang yang banyak biasa lebih mudah dikenali sebagai villain mengingat terdapat kapital simbolis dalam masyarakat dimana bentukan monster-monster juga berasal dari binatang khususnya binatang buas. Marvel (penguasa) menciptakan figur Wolverine (agen) yang tidak lagi mengikuti habitus budaya hero Amerika melainkan Marvel menciptakan disposisi baru dalam Wolverine yang tidak menonjolkan kekuatan negara Amerika (Nation Power) melainkan kostum Wolverine dan X-Men lainnya yang hitam dan abu-abu menjadi representasi dari sosok yang melawan dan mewakili semua pihak, kemudian sifat binatang Wolverine memperlihatkan dia berbahaya butuh diawasi dan dibatasi. Di sisi lain wolverine tidak bisa mati, tidak bisa terluka, dan sangat kuat seperti layaknya bukan manusia atau Dewa.

Marvel menciptakan habitus baru melalui wolverine yaitu habitus superhero yang punya sifat binatang, berwujud penjahat, namun memiliki agungan seperti Dewa. Menunjukkan bahwa wolverine meskipun merupakan representasi dari binatang buas yang mengerikan namun tetap memiliki sifat yang baik dan agung. Hal ini merupakan pengingkaran terhadap habitus superhero Amerika yang lama. Adalah sebuah kapital simbol yang sudah lama ada di masyarakat ketika seorang akan dikenal sebagai hero ketika berhasil mengalahkan atau menggagalkan rencana dari villain dan Wolverine melakukannya. Wolverine tetap merupakan upaya marvel untuk mempertahankan kapital tersebut.

Charles X (2023)



Gambar 11. Charles X (2023)

Denotatif: Botak, tua, kostum berwarna hitam dan sedikit abu-abu, Duduk diatas kursi terbang yang seperti kursi roda. Charles Xavier Memiliki kemampuan membaca pikiran, menguasai pikiran, mencari siapapun, memproyeksikan diri dimapun, memindahkan pikirannya ke tubuh yang lain.

Konotatif: Charles tua adalah orang yang pintar ditandai dengan kepalanya yang botak seperti kapital simbolik Profesor pada umumnya dan juga Charles sudah sangat berumur. Kursi roda digunakan oleh orang yang lumpuh / orang yang tidak memiliki kaki dan orang tua yang sudah kesulitan berjalan.

Mitos: Charles Xavier adalah Orang yang cacat / lumpuh namun memiliki kemampuan otak yang maksimum. Dalam figur Charles tua terdapat sebuah representasi dari habitus superhero baru yang tidak mengikuti tradisi superhero amerika dan habitus bahwa superhero memiliki jiwa dan raga yang sehat dan kuat seperti ungkapan simbolik dalam bahasa latin yaitu 'Mens sana in corpore sano' dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa kuat. Film superhero atau hiperealitas superhero yang memiliki habitus atau kecenderungan untuk meniadakan kelemahan-kelemahan yang ada di dunia nyata atau di realitas kemudian diganti oleh Marvel menjadi figur superhero yang melampaui kelemahan-kelemahan di dunia nyata terlihat dari kekurangan yang dimiliki oleh Charles tua. Sama seperti Wolverine dan X-Men lainnya kostum Charles tua juga merepresentasikan perlawanan yang mewakili semua pihak. Charles tua memiliki kemampuan otak yang pintar dan dapat disimpulkan bahwa Charles merupakan representasi dari superhero difabel dengan otak yang pintar.

Charles X (1973)



Sumber : film *X-Men: The Days of The Future Past* (2014)

Gambar 12. Charles X (1973)

Denotatif: Rambut panjang, tidak memakai kostum melainkan memakai pakaian biasa yang digunakan orang-orang jaman itu. Tergantung pada obat yang diciptakan untuk menopang kakinya dan menahan kekuatannya. Menggunakan kursi roda saat mengaktifkan kekuatannya yang antara lain: membaca pikiran, menguasai pikiran, mencari siapapun (dalam cerebro), memproyeksikan diri dimapun (dalam cerebro), memindahkan pikirannya ke tubuh yang lain.

Konotatif: Tahun 1973 adalah taun dimana perang vietnam berakhir tidak lepas dari semua propaganda anti perang yang dilakukan oleh rakyat Amerika. Mereka yang melakukan propaganda antiperang disebut sebagai pemberontak karena pada waktu itu mereka berpenampilan diluar semua yang diajarkan oleh sekolah dan masyarakat umum rambut gondrong adalah salah satunya. Mengacu pada teori Bourdieu Rambut gondrong adalah distinction yang dilakukan oleh oleh pemuda-pemudi jaman itu untuk menunjukkan perlawanan kepada negara yang terus mempropagandakan mengenai perang.

Mitos: Figur Charles muda adalah termasuk orang anti perang dan korban trauma perang atau PTSD (post traumatic stress disorder). PTSD adalah suatu kondisi kesehatan mental yang dipicu oleh peristiwa mengerikan. Gejala yang mungkin muncul termasuk kilas balik, mimpi buruk dan kecemasan yang parah, serta pikiran tak terkendali tentang kejadian tersebut. PTSD banyak menyerang tentara Amerika yang pulang dari perang. (tirtojiwo.org).

Charles menyuntikkan obat peredam kemampuan otaknya agar ia bisa berjalan seperti orang biasa dan tidak mendengar pikiran orang-orang mengenai perang. Para pemuda Amerika yang anti perang di jaman perang vietnam juga menggunakan obat-obatan sebagai distinction untuk melawan ajaran-ajaran negara sama seperti Charles yang mengkonsumsi obat-obatan. Charles menggunakan obat tersebut agar ia tidak mendengar pikiran dari orang-orang yang menderita akibat perang sama seperti anak-anak muda pada jaman itu.

Charles mengeluarkan kemampuannya saat duduk di kursi roda. Charles menjadi sangat kuat ketika ia terlihat lebih lemah. Hal ini juga diluar dari habitus superhero amerika yang sangat menonjolkan kekuatan fisiknya. Sama dengan figur Charles tua habitus charles menjadi superhero yang bukan meniadakan kelemahan-kelemahan yang ada di realitas melainkan menjadi superhero yang menjadi semakin non superhero dalam dunia nyata. Begitu pula ketika charles duduk di kursi rodanya ia menjadi sosok yang jauh lebih kuat dari pada ketika ia berjalan. Charles muda adalah superhero yang paling kuat saat terlihat dalam kondisinya yang paling lemah. Namun kedua Charles yang terdapat

dalam film ini tetap mempertahankan sebuah kapital simbol mengenai figur superhero yang melawan sosok villain dan mengedepankan kepentingan orang banyak. Marvel membuat *distinction* yaitu sosok difabel yang dapat menjadi pemimpin superhero dan disukai masyarakat.

Magneto (2023)



Gambar 13. Magneto (2023)

Denotatif: Rambut putih, keriput, pakaian warna hitam dan abu-abu. Dalam film ini magneto sudah melupakan segala permusuhannya dengan Charles dan bergabung dengan X-Men yang dulu ia tinggalkan. Magneto memiliki kemampuan untuk mengendalikan segala jenis logam.

Konotatif: Rambut magneto putih dan wajah keriput menandakan ia sudah sangat tua. Magneto yang melupakan segala permusuhannya dengan Charles menandakan bahwa ia sudah menjadi pribadi yang bijak dan mengepentingkan kepentingan bersama dari pada kepentingan pribadi. Kebijakan dan kemampuannya memaafkan dan menerima merupakan kapital simbolik dari tokoh yang baik hati.

Logam salah satu sumber alam contoh bahan-bahan metal adalah besi, baja, bor, titanium, cor dan lain-lain. Logam merupakan bahan yang identik dengan keras, kuat, kaku, dan padat.

Mitos: Magneto berwajah tua dan keriput wajah tersebut lebih mudah dikenali sebagai villain sesuai dengan kapital simbolik dalam habitus superhero Amerika selama ini terlihat sejak kemunculanya di film X-Men pertama adalah sebagai villain disini Magneto mengalami perubahan cukup drastis karena figur magneto yang selama ini digambarkan kejam dan jahat menjadi figur yang bijak dan baik. Logam yang keras, kuat, dan kaku sesuai dengan

kepribadian magneto yang digambarkan kuat dan kaku dimana awalnya ia tidak mau menerima manusia. Namun dalam film ini ditunjukkan habitus itu sudah diganti menjadi magneto yang bijak dan membela kepentingan banyak orang. Sama seperti Charles Marvel melakukan representasi ulang dari magneto yang sedemikian rupa dan menggambarkan magneto sebagai salah satu Hero bersama para X-Men karena membela kepentingan banyak orang.

Magneto (1973)



Gambar 14. Magneto muda

Denotatif: Rambut pendek, wajah dingin, tampan, kaku, kostum berwarna merah tua keunguan. Magneto muda masih menganggap mutant adalah makhluk sempurna yang akan menghidupi bumi dan ingin memusnahkan manusia. Magneto memiliki kemampuan untuk mengendalikan segala jenis logam.

Konotatif: Rambut Magneto muda pendek, pada jaman itu rambut pendek memiliki kapital simbol sebagai orang yang taat dan mengikuti aturan. Semua orang yang mengikuti wajib militer dan menjadi tentara di vietnam memiliki rambut seperti magneto.

Mitos: Penampilan Magneto muda yang tampan, kulit putih, dan rambut pendek lebih mudah dikenali sebagai hero daripada villain. Pada dasarnya habitus figur-figur superhero yang sudah ada seperti superman, captain Amerika, Iron-Man, merupakan kelanjutan dari habitus WASP (White Anglo Saxon Protestant). Menurut Huntington dalam bukunya yang berjudul *Who Are We?: The Challenges to America's National Identity*. Gambaran Superhero berawal dari kebudayaan WASP – White Anglo Saxon Protestan ini. Pemahaman akan sosok superhero yang selalu menang, atau kalah, dan kebudayaan menang memberikan akar pada nasionalisme serta patriotisme amerika.

Hal ini merupakan kecondongan baru dalam habitus superhero Amerika karena selama ini dimana seorang hero selalu mengedepankan kepentingan orang banyak dan berusaha mengalahkan villain. Magneto muda menjadi representasi dari orang yang fasis yang sangat mementingkan golongannya. Seperti ciri-ciri negara fasis yang selalu menganggap negaranya adalah negara yang paling maju dan mengemban tugas suci untuk memimpin negara lain begitu pula dengan Magneto muda yang sangat menggugulkan ras mutant. Dalam film ini ditunjukkan magneto berkata bahwa mutant adalah ras yang akan memimpin manusia dan mewarisi bumi.

Marvel menciptakan figur Magneto muda dalam film ini untuk memunculkan habitus baru yaitu superhero yang fasis. Fasisme yang merupakan habitus dari villain-villain superhero menjadi superhero itu sendiri. Marvel menciptakan sebuah distinction yaitu figur penjahat yang disukai oleh masyarakat dan dipandang sebagai hero.

Mystique / Raven Darkholme



Gambar 15. Mystique

Denotatif: Seluruh permukaan kulit berwarna biru dan bersisik, rambut berwarna merah tua. Mystique bertekad membalaskan dendam teman-teman mutantnya yang mati akibat perbuatan Trask. Kemampuan Mystique adalah dapat berubah menjadi siapa saja.

Konotatif: Kulit warna biru dan bersisik bukan kulit manusia. Bersisik dan berwarna biru adalah kulit dari hewan-hewan amfibi dan kadal atau bunglon. Sama seperti dengan bunglon yang dapat berubah sesuai dengan keadaan di sekelilingnya dan dengan kemampuan tersebut ia dapat mengelabui siapa saja.

Perempuan yang memiliki keinginan sendiri dan mencoba untuk mendapatkannya tanpa meminta bantuan dari orang lain adalah perempuan yang mandiri. Tidak seperti dengan konstruk perempuan

yang menjadi kapital simbolik di masyarakat selama ini dimana perempuan dalam masyarakat ataupun dalam hiperealitas superhero selalu digambarkan sebagai subordinat dari lelaki. Seperti dalam sebuah kelompok superhero seperti Avenger terdapat tokoh Black Widow namun hanya sebagai pelengkap saja Black Widow tidak pernah mempengaruhi jalannya cerita avenger secara signifikan Black Widow juga hanyalah perempuan biasa dengan alat yang diletakkan diantara superhero-superhero yang memiliki kemampuan khusus seperti Captain Amerika, Iron-Man, Hulk, dll. Mitos: Seluruh permukaan kulit Mystique bersisik seperti binatang berdarah dingin menunjukkan bahwa ia merupakan representasi dari manusia yang memiliki keanehan pada kulitnya sejak lahir atau tidak seperti manusia pada umumnya, namun dengan wujudnya yang mengerikan itu ia memiliki kemampuan untuk berubah wujud dan menjadi siapa saja. Kemampuan Mystique yang dapat menjadi siapa saja merupakan kapital simbolik yang dimiliki oleh penipu dan penjahat, karena seperti yang sering digambarkan tokoh dengan kemampuan demikian adalah seorang penjahat atau villain.

Marvel melakukan perubahan dan distinction cukup banyak pada mystique karena sebelumnya mystique digambarkan hanya perempuan yang menaati segala perkataan magneto, dan melakukan apapun untuk melindungi magneto Mystique bahkan Mystique kehilangan kemampuannya menjadi apa saja untuk melindungi magneto pada film X-Men: The Last Stand. Mystique yang dihadirkan oleh Marvel disini adalah sosok perempuan yang mandiri dan melakukan segala sesuatunya tanpa bantuan dari laki-laki. Hal ini keluar dari habitus Mystique sebelumnya dimana perempuan biasanya hanya menjadi subordinat dari laki-laki. Mystique merupakan karakter penting dalam film ini karena Mystique awalnya merupakan karakter yang secara tidak sengaja mendukung villain yaitu sentinel namun akhirnya ialah yang menghentikan villain hal ini dilakukan Marvel untuk mempertahankan sebuah kapital simbolik bahwa hero tetap disebut hero karena ia menghentikan villain.

Mitos: Mystique yang dihadirkan oleh Marvel disini adalah sosok perempuan yang mandiri dan melakukan segala sesuatunya tanpa bantuan dari laki-laki. Hal ini keluar dari habitus Mystique sebelumnya dimana perempuan biasanya hanya menjadi subordinat dari laki-laki. Mystique merupakan karakter penting dalam film ini karena Mystique awalnya merupakan karakter yang secara tidak sengaja mendukung villain yaitu sentinel namun akhirnya ialah yang menghentikan villain hal ini dilakukan Marvel untuk mempertahankan sebuah kapital simbolik bahwa hero tetap disebut hero karena ia menghentikan villain.

Beast



Gambar 16. Beast

Denotatif: Wujud manusia beast adalah seorang manusia kulit putih, berkacamata dan rambut pendek, wujud mutant beast adalah makhluk berwarna biru rambut biru, bertaring, dan memiliki ekor. Beast juga memakai obat-obatan untuk menjaga wujudnya seperti manusia. Kemampuan beast ketika menjadi mutant adalah menjadi lebih kuat, cepat, dan memiliki indera lebih tajam seperti binatang.

Konotatif: Wajah manusia beast sesuai dengan visualisasi dari “profesor muda yang baik hati” terlihat dari kacamata yang tebal dan pakaiannya yang rapi namun di sisi lain wajah buruk rupa atau binatang buas (beast) Melihat rambut-rambut yang ada di seluruh tubuh Beast dapat dilihat bahwa Beast merupakan representasi dari hewan karnivora sama seperti wolverine. Wajah buruk Beast adalah kapital simbolik dari penjahat.

Mitos: Wujud manusia dari beast yang kulit putih, dan rambut pendek sesuai dengan habitus hero Amerika dan professor baik hati namun wujud beast yang buruk rupa dan berwarna biru dari rambut sampai seluruh tubuhnya sesuai pula dengan habitus antagonis dan kapital simbolis dari antagonis. Dua sisi Beast yang kontradiktif membuat Beast bisa disimpulkan bahwa marvel memang sedang menciptakan habitus baru melalui wujud beast ini dan begitu pula dalam film-film X-Men sebelumnya Beast sudah digambarkan dengan wujud berupa monster berwarna biru. Seperti Charles Beast juga mengkonsumsi obat-obatan untuk meredakan kemampuannya dan mengkonsumsi obat-obatan pada jaman itu di amerika merupakan sebuah distinction atau pembeda yang dilakukan oleh orang-orang yang menolak perang dan cinta damai. Lewat Beast Marvel ingin menciptakan kecondongan baru yaitu superhero pintar yang buruk rupa dan disukai masyarakat.

Mutant resistance



Gambar 16. Mutant resistance

Denotatif: Bishop, Blink, Warpath, dan Sunspot mengenakan kostum warna hitam dan gelap sama seperti X-Men lainnya, bishop kulit hitam memiliki kemampuan menembakkan laser merupakan pemimpin dari mutant resistance, Blink merupakan perempuan China dengan kemampuan melempar pisau dan membuat portal, Warpath adalah orang indian ahli bermain pisau dan memiliki kantung mata seperti penjahat, Sunspot adalah orang amerika latin yang memiliki kemampuan menembakkan api.

Konotatif: sesuai dengan habitus superhero amerika yang telah ada selama ini figur-figur seperti kulit hitam, China, suku Indian selalu mendapatkan porsi sebagai tokoh subordinat atau sebagai musuh sebagaimana kecenderungan film Amerika menjadikan suku indian sebagai suku bar-bar dan china sebagai negara musuh amerika.

Mitos: Marvel menjadikan figur-figur orang kulit hitam, China, Amerika latin, dan Indian ini sebagai superhero hal ini merupakan *distinction* yang dilakukan oleh marvel untuk menciptakan habitus superhero baru yaitu semua ras di dunia sebagai superhero.

Kajian hasil analisis

Pada film X-Men The Day of Future Past terdapat representasi dari figur-figur orang jahat, difabel, mantan kriminal, pencuri, anak kecil, fasis, wanita, China, Russia, Amerika latin, kulit hitam, kulit putih, kulit berwarna. Representasi Superhero yang ikonik Amerika baik dari segi kostum merah biru (misalnya Spiderman, Thor, Captain Amerika, dan lain lain sudah tidak ada), dari segi visualisasi musuh-musuh historis dari negara Amerika (misalnya: Nazi Jerman, China, Russia, teroris) juga tidak terdapat dalam film ini.

Film X-Men The Day of Future Past menambahkan kekuarangan-kekurangan (difabel, penjahat, pencuri, fasis, dll) yang terdapat dalam realitas masyarakat Amerika dan Dunia.

Marvel menciptakan sosok-sosok superhero tak lagi mengikuti tradisi superhero sebelumnya, di mana figur hero dan villain yang terdapat di film superhero sebelumnya merupakan representasi dari realitas sejarah negara Amerika, kekuatan Amerika, dan musuh-musuh historis Amerika. Figur superhero dalam film X-Men The Days of The Future Past ini tidak lagi menjadi sebuah scene hiperealitas dari realitas-realitas yang terdapat di Amerika melainkan merupakan scene hiperealitas dari karakteristik figur wajah berbagai ras di dunia termasuk kekurangan dan kelebihan yang mereka miliki. Superhero ini bukan lagi merupakan wajah-wajah dari realitas di seputar Amerika (amerika sentris) melainkan menjadi wajah-wajah dari realitas dunia.

Merujuk kepada Teori Praktik milik Bourdieu mengenai habitus dan kapital maka Scene hiperealitas ini dimaknai sebagai habitus baru karena film ini memunculkan figur-figur baru yang tidak mengikuti habitus superhero Amerika sebelumnya. Tujuan diciptakannya agen-agen habitus baru berupa karakter-karakter superhero yang secara visual berasal dari wajah ras-ras manusia dari seluruh dunia beserta seluruh kelebihan dan kekurangannya. Hal ini sebagai upaya mempertahankan kapital simbolik.

Kapital simbolik adalah kapital yang meliputi bentuk prestise, status, otoritas, dan legitimasi yang terakumulasi. Superhero sebagai sosok yang mengalahkan villain demi kepentingan orang banyak adalah kapital simbolik yang sudah tercipta dalam masyarakat. Kapital simbolik superehero inilah yang dipertahankan oleh Marvel di dalam arena visualisasi Superhero. Kapital ini dipertahankan oleh Marvel agar sehingga pada tahapan selanjutnya akan memunculkan suatu doxa atau kebenaran. Selama ini kapital simbolik mengenai superhero adalah sosok yang mengalahkan villain yang berasal dari realitas musuh Amerika. Amerika tetap dikenal sebagai negara tempat berasalnya superhero meskipun sudah banyak sosok superhero yang muncul dari Jepang, China, juga Indonesia namun tetap saja superhero tetaplah frase yang diciptakan oleh Amerika. Film Superhero Amerika selama ini telah menciptakan sebuah habitus, kapital, arena, dominasi simbolik, yang kemudian mendukung suatu doxa bahwa Amerika adalah negara superpower yang dapat melindungi masyarakat Amerika dari berbagai macam serangan dan ancaman yang berasal dari musuh-musuh Amerika saat perang dunia seperti Jerman, Russia, China dan bahkan makhluk-makhluk yang mereka gambarkan sebagai alien atau dari luar bumi.

Inilah sebuah Doxa. Meskipun pada film X-Men The Days of The Future Past terdapat wajah-wajah baru superhero dan villain yang berasal dari luar realitas Amerika namun 'superhero' tetaplah kapital simbolik berupa sosok pembela kebenaran penghancur kejahatan yang berasal dari Amerika. Doxa dibangun melalui agen-agen berbentuk film-film Amerika (termasuk didalamnya adalah superhero). Dalam Film superhero X-Men The Days of The Future Past terdapat habitus baru berupa figur-figur superhero yang tidak lagi berasal dari realitas yang muncul dan terjadi dalam Amerika. Superhero sebagai sebuah kapital simbolik yang tetap ada dalam film ini dengan cakupan yang lebih luas yaitu seluruh dunia bukan Amerika. Figur penjahat atau villain yang diciptakanpun bukan berasal dari realitas yang dijadikan figur hiperealitas melainkan dari hiperealitas yang terus menerus di duplikasi. Disebabkan karena superhero merupakan ciptaan Amerika maka bisa dikatakan bahwa Superhero adalah milik Amerika. Sementara itu wajah-wajah ras dari seluruh dunia pada film ini merupakan superhero, dengan kata lain wajah-wajah ras dari seluruh dunia adalah milik Amerika. Inilah yang dimaknai sebagai doxa baru pada film X-Men The Days of The Future Past, yakni Amerika adalah negara yang memiliki superioritas atas tidak hanya masyarakat Amerika melainkan masyarakat dunia. Amerika adalah negara yang superpower dengan melibatkan eksistensi dari masyarakat di seluruh dunia. Kemunculan dari figur-figur superhero yang divisualkan melalui figur seperti Charles yang memiliki kemampuan untuk mendeteksi umat manusia di seluruh dunia dan melindunginya merupakan salah satu cara Amerika untuk menciptakan Doxa tersebut.

Kesimpulan

Pada film X-Men The Days of The Future Past terdapat representasi karakter-karakter superhero yang secara visual berasal dari wajah ras-ras manusia dari seluruh dunia beserta seluruh kelebihan dan kekurangannya. Representasi superhero yang terdapat pada film ini sudah tidak berasal dari realitas negara Amerika begitu pula sosok villain bukan lagi berasal dari realitas musuh historis Amerika melainkan berasal dari sosok-sosok hiperealitas.

Film X-Men The Days of The Future Past dibuat tidak mengikuti citraan tradisi superhero Amerika hal ini dilakukan untuk mempertahankan sebuah simbol superhero. Superhero sebagai tokoh yang mengalahkan villain dan menyelamatkan banyak orang. Film superhero seperti Spiderman atau Captain America banyak menunjukkan superioritas Amerika atas warga negaranya. Film superhero yang selama ini hanya menunjukkan superioritas atas masyarakat Amerika saja, karena itulah kemudian

Amerika berusaha 'merangkul' semakin banyak ras dari seluruh dunia untuk menjadi bagian dari superioritas negara Amerika dan melanggengkan citra Amerika sebagai negara superior. Silogisme sederhananya PU: superhero milik Amerika, PK: kamu semua adalah superhero, K: kamu semua adalah milik Amerika.

Amerika selama ini telah dikenal sebagai negara adidaya bahkan hal ini diajarkan dalam materi pelajaran anak SD. Namun jaman modern ini Amerika telah banyak sekali bergantung pada negara lain seperti China, Jepang, dan Indonesia. Karena itulah Amerika perlu untuk terus mempertahankan citranya sebagai negara adidaya dengan 'merangkul' seluruh masyarakat dunia untuk menjadi bagian dari kedigdayaan Amerika. Salah satu yang upaya yang dilakukan adalah dengan menggunakan media audio visual atau film.

Film superhero sudah lama sekali menjadi sebuah wujud nyata dari upaya Amerika untuk mempertahankan citranya sebagai negara superpower apalagi di jaman sekarang ini film dibuat dari pengalaman-pengalaman kehidupan sosial lalu dikemas dalam bentuk tanda, citra, dan cerita berdasarkan pada kode-kode sosial tertentu (social code), cerita tersebut dikemas dan diceritakan kembali kepada penikmat film dan penikmat film akan menyebut cerita itu sebagai realitas. (Piliang, 2004, 241). Itulah mengapa hingga jaman modern ini film masih menjadi agen yang sangat ampuh untuk menyampaikan pesan-pesan superioritas itu.

Daftar Pustaka

- Bourdieu, Pierre. (1984). *Distinction: A Social Critique of The Judgement of Taste*. Cambridge: Harvard University Press.
- Fashri, Fauzi. (2014). *Pierre Bourdieu: Menyingkap Kuasa Simbol*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Haryatmoko. (2016). *MEMBONGKAR REZIM KEPASTIAN : Pemikiran Kritis Post-Strukturalis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Jenkins, Richard. (2002). *Pierre Bourdieu*. New York: Routledge.
- Lechte, John. (2001). *50 Filsuf Kontemporer*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Oropeza. (2008). *Gospel According to Superheroes: Religion and Popular Culture*. New York: Peter Lang Publishing
- Piliang, Yasraf Amir. (2003). *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.

Raco. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo.

Riawati, Selly. (2016). *TEORI TENTANG PRAKTIK : saduran outline of a theory of practice karya Pierre Bourdieu*. Yogyakarta: Ultimius.

Rosenberg, Robin S. (2013). *WHAT IS A SUPERHERO*. New York: Oxford University press.

Wibowo, Paul Heru. (2012). *Masa Depan Kemanusiaan: Superhero dalam Pop Culture*. Jakarta: LP3S

Zaprulkan. (2015). *Filsafat Ilmu: Sebuah Analisis Kontemporer*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Piliang, Yasraf. (2004). *Dunia yang Dilipat; Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Diambil tanggal 10 Februari 2017 dari

<https://communicationdomain.wordpress.com/2010/12/18/hiperealitas/>

Bourdieu, Pierre. (1998). *On Television*. Diambil tanggal 23 Februari 2017 dari <https://rumahfilsafat.com/2012/04/14/sosiologi-kritis-dan-sosiologi-reflektif-pemikiran-pierre-bourdieu/>

Bourdieu, Pierre. (1996). *Distinction : a social critique of the judgement of taste*. Diambil tanggal 30 maret 2017 dari <http://myardilaya.blogspot.co.id/2013/06/review-pemikiran-pierre-bourdieu.html>

Bourdieu, Pierre. (1996). *Distinction: a social critique of the judgement of taste*. Diambil tanggal 3 juni 2017 dari <https://rumahfilsafat.com/2012/04/14/sosiologi-kritis-dan-sosiologi-reflektif-pemikiran-pierre-bourdieu/>