



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**DEKONSTRUKSI DAN REKONSTRUKSI  
KONSEP *HERO* DALAM FILM *MEGAMIND***

**SKRIPSI**

**RIBKA SANGIANGLILI**

**0806356175**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA  
PROGRAM STUDI INGGRIS  
DEPOK  
JULI 2012**



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**DEKONSTRUKSI DAN REKONSTRUKSI  
KONSEP *HERO* DALAM FILM *MEGAMIND***

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora

**RIBKA SANGIANGLILI**

**0806356175**

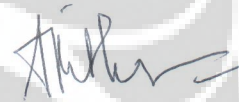
**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA  
PROGRAM STUDI INGGRIS  
DEPOK  
JUNI 2012**

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

Depok, 3 Juli 2012



Ribka Sangianglili

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya sendiri,  
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk  
telah saya nyatakan benar**

**Nama : Ribka Sangianglili**

**NPM : 0806356175**

**Tanda Tangan : **

**Tanggal : 3 Juli 2012**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Ribka Sangianglili

NPM : 0806356175

Program Studi : Inggris

Judul : Dekonstruksi dan Rekonstruksi Konsep *Hero* dalam Film  
*Megamind*

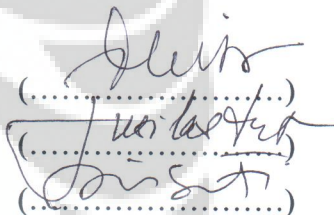
ini telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Inggris, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dhita Hapsarani, M.Hum.

Tim Penguji : 1. Dr. Susilastuti Sunarya

2. Asri Saraswati, M.Hum.

  
(.....)  
(.....)  
(.....)

Ditetapkan di : Depok


Tanggal : 3 Juli 2012

Oleh:

Dekan

Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya

Universitas Indonesia

  
Dr. Bambang Wibawarta

NIP.196510231990031002

## KATA PENGANTAR

“*Thanks God!*” merupakan kata-kata pertama yang layak saya ungkapkan setelah berhasil melewati sebuah proses panjang dari awal penulisan sampai akhirnya sidang. Semua hal yang terlihat tidak mungkin pada mulanya, ternyata bisa saya lalui sampai selesai tanpa kekurangan sesuatu apapun hanya karena berkat dan penyertaanNya.

Proses penulisan skripsi ini adalah salah satu pengalaman yang paling berharga dan berarti. Begitu banyak hal baru yang saya peroleh, tidak hanya secara akademis. Memang tidak mudah hingga saya dapat mengatakan ini, apalagi selama proses tersebut berlangsung. Perasaan lelah, emosi, dan kecewa akhirnya terbayar dengan pernyataan, “*Anda lulus*” pada akhir sidang. Kepuasan yang tidak dapat digambarkan dengan kata-kata tersebut telah membuat saya tidak menyesali keputusan saya untuk mengambil skripsi. Tapi, memang tidak seharusnya kita menyesali semua keputusan yang telah kita ambil karena pasti ada pembelajaran di setiap tahap hidup yang kita jalani.

Oleh karena itu, melalui beberapa lembaran ini saya ingin mengucapkan rasa terima kasih banyak pada pihak-pihak yang telah mendukung dan memberikan bimbingan saya selama proses penulisan. Pertama-tama, kepada Ibu Dhita Hapsarani, M. Hum sebagai pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, serta pikirannya untuk mengarahkan dan membantu saya dalam penulisan skripsi ini. Tanpa buku *Deconstructing the Hero* serta arahan yang diberikannya, saya tidak dapat menyelesaikan tulisan ini sampai akhir. Terima kasih untuk setiap bimbingan yang telah membawa skripsi saya selangkah lebih maju.

Kepada Bapak Diding Fahrudin, M.A sebagai ketua jurusan Sastra Inggris yang telah mendorong kami untuk menulis skripsi serta selalu menyediakan waktu dan tenaga untuk mengurus semuanya. Terima kasih juga atas bantuan yang Bapak berikan sehingga saya dapat memperoleh kesempatan untuk belajar di Malaysia selama satu semester. Kepada Ibu Dr. Susilastuti Sunarya dan Ibu Asri Saraswati, M.

Hum selaku pembaca skripsi, terima kasih atas saran dan usulan yang telah diberikan hingga skripsi ini menjadi semakin baik. Selain itu, terima kasih kepada semua dosen-dosen Sastra Inggris FIB UI atas semua ilmu serta bimbingan yang sangat berharga selama empat tahun kuliah. Perkuliahan di Sastra Inggris semakin membuka pikiran dan wawasan saya yang selama ini sangat sempit dan monoton. Terima kasih khususnya kepada Miss Gietty atas usulan-usulan yang diberikan untuk skripsi ini.

Kemudian, terima kasih yang tak terhingga saya ucapkan kepada kedua orang tua, Papa Roy dan Mama Megi, atas kasih sayang, bimbingan, serta dukungan material dan doa yang tak henti-henti diberikan sejak saya lahir. Terima kasih juga atas semua nasihat yang diiringi canda dan marah. *I won't be here without their great love and support.* Kepada adik laki-laki tercinta, Mikhael, terima kasih atas semua doa serta dukungan yang diberikan, khususnya untuk usulan brilian pada presentasi akhir saya. *Thanks, brother! It really helps me a lot. Now, it's your turn to show up yourself. I believe you can be much better than me.*

Selain itu, rasa terima kasih saya ucapkan untuk semua keluarga serta orang-orang di rumah Samrat, oma Corry, om Adi, tante Nina, dan Hindang, atas motivasi untuk terus berusaha dan belajar serta dukungan dan doa yang mendukung keberhasilan saya. Khususnya kepada Nia yang memberikan saran untuk masuk Sastra Inggris, Nana yang telah bersedia meluangkan waktu membaca skripsi ini dan Onda yang telah bersedia membantu masalah cetak mencetak. *I won't be me now without my awesome uncles and aunties!*

Selanjutnya, ucapan terima kasih khusus saya tujukan kepada Samuel J. R. Mandang, atas semangat dan dukungan baik moril dan materil, khususnya selama tiga tahun terakhir dan terutama untuk ajakannya menonton film *Megamind* yang akhirnya menjadi suatu inspirasi bagi saya. Terima kasih atas waktu dan kesabaran selama proses kegalauan skripsi ini serta kesediaan untuk mendengarkan semua ocehan dan keluhan. Terima kasih atas semua rasa dan pemberian lain, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membuat saya sampai di tahap ini. *Thank you for being SamDMan and making my days more meaningful and fun. Hope we can make more exciting stories together!*

Untuk semua teman-teman di Sastra Inggris 2008, khususnya teman-teman di Kelas B, terima kasih atas persahabatan dan dukungan yang diberikan selama masa perjuangan kuliah empat tahun ini. Semua pengalaman bersama menjadi warna tersendiri dalam hidup saya. *It is such an exciting and amazing memory.* Terima kasih juga khususnya untuk Titis Pratiwi, Ria Avriyanty, Novita Sari, Mumtazus Sundus, Nuri Aprilia, dan Nien Amanda, yang telah menyempatkan untuk datang pada saat saya sidang. *It did cheer me up!* Juga kepada teman-teman yang telah memberikan semangat sebelum sidang melalui pesan-pesan singkatnya, Najwa Abdullah, Shabrina Wulan, Peny Rahmadhani, dan Nurul Hikmah. Terima kasih kepada Widya Utami untuk *softcopy* film *Megamind* yang amat sangat membantu dalam proses penulisan. Terima kasih juga kepada Rani Hastari sebagai teman sebimbing atas semangat serta bantuan yang diberikan. Akhirnya, semua selesai dengan memuaskan terlepas dari kerepotan yang dialami selama proses ini. Selain itu, terima kasih juga saya ucapkan kepada teman-teman SMA yang tetap mendukung sampai sekarang, Risely, Nadia, dan Letyzia untuk sms-sms semangatnya. *Thanks for the PLENship!*

Terima kasih kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat saya ucapkan satu per satu. Semua bantuan dan dukungan dalam bentuk apapun, baik secara langsung maupun tidak, sangat berarti untuk saya. Memang lembaran ini tidak cukup untuk menampung semua rasa syukur dan terima kasih yang ingin saya ucapkan. Saya pun tidak dapat membalas semua berkat dan pemberian tersebut, semoga di masa yang akan datang semua hal tersebut terbalaskan.

Akhir kata, skripsi ini merupakan suatu rekaman indah semua cerita dan ilmu yang saya alami dan peroleh. Skripsi ini pun tak lepas dari kekurangan, namun saya berharap agar skripsi ini tetap dapat bermanfaat bagi para pembaca. Semoga skripsi ini menjadi awal dari karya-karya hebat lainnya.

Depok, 3 Juli 2012

Ribka Sangianglili



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademika Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Ribka Sangianglili  
NPM : 0806356175  
program Studi : Sastra Inggris  
departemen : Sastra  
fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya  
jenis karya : Skripsi

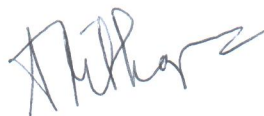
demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Dekonstruksi dan Rekonstruksi Konsep *Hero* dalam Film *Megamind***

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Depok  
Pada tanggal 3 Juli 2012  
Yang menyatakan



(Ribka Sangianglili)

## ABSTRAK

Nama : Ribka Sangianglili  
Program Studi : Sastra Inggris  
Judul : Dekonstruksi dan Rekonstruksi Konsep *Hero* dalam film *Megamind*

Skripsi ini menganalisis dekonstruksi yang terjadi dalam film animasi bergenre *superhero*, *Megamind*. Melalui perbandingan antara film ini dengan film-film *superhero* klasik, diperoleh hasil bahwa film ini telah medekonstruksi konvensi cerita *superhero* dalam aspek penokohan, alur cerita, dan sudut pandang. Namun, melalui pengkajian postkolonialisme dan gender, upaya dekonstruksi dalam film ini mengandung dualisme. Pada satu sisi, upaya tersebut terlihat telah melawan supremasi kulit putih serta nilai maskulinitas dan femininitas konvensional yang kerap kali muncul dalam film *superhero* pada umumnya. Tapi, di sisi lain, terjadi ambivalensi dalam upaya dekonstruksi tersebut karena pada akhirnya malah menekankan pola-pola tersebut. Lebih lanjut, dekonstruksi tersebut ternyata bertujuan untuk merekonstruksi konsep *hero* yang berbeda. Melalui tokoh Megamind, terdapat beberapa hal yang berusaha ditekankan yaitu proses untuk menjadi *hero* dan kekuatan yang tidak sekedar mengandalkan fisik.

Kata Kunci :  
dekonstruksi, animasi, *superhero*, *hero*, postkolonialisme

## ABSTRACT

Name : Ribka Sangianglili  
Study Program : English Department  
Title : Deconstruction and Reconstruction Hero's Concept in *Megamind*

This undergraduate thesis analyses the deconstruction which happens in *Megamind*, an animated superhero movie. By comparing this movie and several classic superhero movies, it can be concluded that *Megamind* has changed the basic convention of superhero stories through its characters, plot, and point of view. However, there is a dualism meaning in the deconstruction. On one hand, this movie seems to oppose the white supremacy, and also the conventional masculinities and femininities which usually can be seen in superhero movies in general. On the other hand, it also confirms those values again. Furthermore, the movie reconstructs different concept of *hero* as the result of the ambivalence in the deconstruction. *Megamind* shows some hero's qualities that rarely appear in the classic superhero movies such as the process to be a hero and other kind of powers beside the physical power.

Keywords:  
deconstruction, animation, superhero, hero, postcolonialism

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Pembatasan Masalah.....	7
1.5 Hipotesis Penelitian.....	7
1.6 Metodologi Penelitian.....	7
1.7 Kerangka Teori.....	8
1.8 Sistematika Penulisan.....	13
<b>BAB 2 DEKONSTRUKSI FILM <i>MEGAMIND</i> TERHADAP KONVENSI CERITA <i>SUPERHERO</i>.....</b>	<b>14</b>
2.1 Konvensi Cerita <i>Superhero</i> .....	14
2.1.1 Penokohan.....	15
2.1.2 Alur Cerita.....	20
2.1.3 Sudut Pandang.....	22
2.2 Dekonstruksi Film <i>Megamind</i> terhadap Film <i>Superhero</i> .....	23
2.2.1 Penokohan.....	23
2.2.1.1 Metro Man.....	23
2.2.1.2 Megamind.....	31
2.2.1.3 Hal Stewart/Tighten.....	37
2.2.1.4 Roxanne Ritchie.....	39
2.2.2 Alur Cerita.....	42
2.2.3 Sudut Pandang.....	45
2.3 Kesimpulan.....	47

<b>BAB 3 DEKONSTRUKSI DAN REKONSTRUKSI FILM MEGAMIND...49</b>	
3.1 Isu Supremasi Kulit Putih dalam Film <i>Megamind</i> .....	50
3.1.1 Oposisi Biner antara Metro Man dan <i>Megamind</i> .....	51
3.1.2 Upaya Dekonstruksi dalam Film <i>Megamind</i> .....	56
3.1.3 Ambivalensi dalam Upaya Dekonstruksi.....	56
3.1.3.1 Penggunaan Sudut Pandang <i>Megamind</i> .....	56
3.1.3.2 Kekalahan Metro Man sebagai <i>Superhero</i> dan Kemenangan <i>Megamind</i> sebagai <i>Villain</i> .....	66
3.1.3.3 Keberhasilan <i>Megamind</i> menjadi <i>Hero</i> .....	75
3.2 Maskulinitas dan Femininitas dalam Film <i>Superhero</i> .....	78
3.2.1 Upaya Dekonstruksi dalam film <i>Megamind</i> .....	83
3.2.2 Ambivalensi dalam Upaya Dekonstruksi.....	84
3.2.2.1 Pengunduran Diri Metro Man sebagai <i>Superhero</i> .....	84
3.2.2.2 Penciptaan <i>Superhero</i> Baru oleh <i>Megamind</i> .....	86
3.2.2.3 Penerimaan <i>Megamind</i> oleh Roxanne dan Penduduk Metrocity.....	87
3.2.2.4 Peran Roxanne.....	91
3.3 Rekonstruksi Konsep <i>Hero</i> dalam Film <i>Megamind</i> .....	95
<b>BAB 4 PENUTUP.....</b>	<b>99</b>
4.1 Kesimpulan.....	99
4.2 Saran.....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>105</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>110</b>
Sinopsis <i>Megamind</i> .....	110

## DAFTAR TABEL

Tabel2.1	Perjalanan standar tokoh hero dalam cerita-cerita hero klasik... 21
Tabel3.1	Tabel Oposisi Biner antara Metro Man dan Megamind.....52



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Perbandingan antara Metro Man dan Superman yang diperankan oleh Christopher Reeves pada <i>Superman I, II, III, dan IV</i> .....	25
Gambar 2.2	Metro Man memperlihatkan kekuatan supernya di kelas (Kiri: Metro Man menggunakan kekuatannya untuk mengangkat meja; Kanan: Metro Man menggunakan kemampuan laser di matanya untuk membuat popcorn).....	27
Gambar 2.3	Respon para wanita saat melihat Metro Man (Kiri: wanita-wanita yang terlihat histeris seperti saat melihat artis; Kanan: seorang wanita mencium kaki Metro Man saat ia terbang di atasnya.....	29
Gambar 2.4	Perbandingan antara Megamind dan General Zod yang diperankan oleh Terence Stamp pada <i>Superman I dan II</i> .....	33
Gambar 2.5	Perbandingan antara Space Dad dan Jor-El yang diperankan oleh Marlon Brando pada <i>Superman I</i> .....	36
Gambar 2.6	Perbandingan antara Hal Stewart dan Jimmy Olsen yang diperankan oleh Marc McClure.....	37
Gambar 2.7	Perbandingan antara Tighten dan Nuclear Man yang diperankan oleh Mark Pillow pada <i>Superman IV</i> .....	38
Gambar 2.8	Perbandingan antara Roxanne Ritchie dan Lois Lane yang diperankan oleh Margot Kidder pada <i>Superman I, II, III, dan IV</i> .....	40
Gambar 2.9	Alur Cerita <i>Superman I</i> .....	43
Gambar 2.10	Alur Cerita <i>Megamind</i> .....	44
Gambar 3.1	Megamind yang ketakutan saat para penduduk mendekatinya..	54
Gambar 3.2	Metro Man yang mendarat di rumah mewah dan terlihat senang ketika pesawatnya terbuka.....	58
Gambar 3.3	Megamind yang mendarat di tengah-tengah para narapidana dan terlihat kaget ketika pesawatnya terbuka.....	58

Gambar 3.4	Tampilan visual Metro Man sebagai bagian dari kelompok mayoritas yang lebih dominan dan didukung oleh teman-teman dan gurunya.....	61
Gambar 3.5	Bentuk-bentuk penolakan yang terjadi terhadap Megamind selama ia bersekolah.....	63
Gambar 3.6	Tampilan visual saat kota dikuasai oleh Megamind.....	67
Gambar 3.7	Perbandingan poster kampanye Obama dan poster Megamind..	69
Gambar 3.8	Megamind beberapa kali memandangi patung Metro Man dengan wajah sedih.....	71
Gambar 3.9	Megamind dan Roxanne yang bertemu dengan Metro Man yang awalnya dikira sudah mati.....	74
Gambar 3.10	Megamind yang melihat ke belakang atas suruhan Roxanne justru melihat posternya sendiri yang bertuliskan “No, You Can’t”.....	76
Gambar 3.11	Megamind setelah dipakaikan jubah putih oleh Roxanne.....	77
Gambar 3.12	Perbedaan penampilan Metro Man saat menjadi <i>superhero</i> dan saat ia melepaskan gelar <i>superhero</i> -nya.....	85
Gambar 3.13	Megamind menyamar sebagai Space Dad untuk melatih Tighthen dan sebagai Bernard untuk mendekati Roxanne.....	89
Gambar 3.14	Beberapa penduduk Metrocity terlihat memakai topeng Megamind saat penyerahan penghargaan kepadanya.....	90
Gambar 3.15	Roxanne yang selalu bersikap tenang pada saat Megamind menawannya sehingga Megamind dan Roxanne digambarkan sejajar.....	91
Gambar 3.16	Space Dad memperlihatkan sebuah gambar <i>superhero</i> yang menggendong Roxanne.....	92
Gambar 3.17	Ketika Roxanne ditawan oleh Tighthen, Roxanne dan Tighthen digambarkan dalam keadaan yang tidak sejajar.....	93
Gambar 3.18	Ketika Megamind berhasil menyelamatkan Roxanne dan penduduk Metrocity lainnya, Roxanne dan Megamind digambarkan tidak sejajar.....	94



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*“Many of the top grossing films in the American cinema have been based, however, loosely on the hero quest.” (Susan Mackey-Kally, 1)*

Istilah *hero* pasti sudah sangat akrab di telinga kita. Sebut saja tokoh pahlawan seperti Hercules yang berasal dari mitologi Yunani atau tokoh-tokoh *superhero* yang lebih modern seperti Superman, Batman, Spiderman dan tokoh lainnya. Tokoh-tokoh yang disebutkan sebelumnya hanyalah sebagian kecil dari tokoh pahlawan yang ada. Tokoh pahlawan yang hebat, gagah, tampan, dan selalu siap menolong orang lain seringkali menjadi favorit sekaligus panutan bagi anak-anak. Tokoh yang biasanya mempunyai kekuatan luar biasa ini seakan dapat “menyihir” para penontonnya sehingga mereka menjadikan tokoh-tokoh yang kebanyakan fiksi tersebut menjadi idolanya.

Banyak orang tua pun mendorong anak-anaknya untuk membaca buku atau menonton film dengan tema kepahlawanan ini karena pesan moral yang terkandung di dalamnya, seperti kebaikan akan menang lawan kejahatan. Steven D. Greydanus menyebutkan bahwa anak-anak memerlukan pahlawan sebagai simbol keberanian, belas kasih, dan pengorbanan untuk dijadikan teladan (n.d., par. 13). Charlotte Huck pun menyatakan bahwa cerita kepahlawanan tersebut “*gives children an understanding of a particular culture; but more importantly it provides them with models of greatness through the ages*” (dikutip dari Hourihan, 1997:3). Adanya oposisi biner yang jelas antara kebaikan dan kejahatan atau *good and evil*, seakan mempertegas pesan moral tersebut. Namun, apakah cerita dengan karakter pahlawan tersebut semata-mata hanya mau menunjukkan perlawanan antara kebaikan dan kejahatan? Apakah memang tokoh *hero* dan tokoh *villain* hanya sekedar mewakili dualisme *good* dan *evil* tersebut?

Cerita dengan tema kepahlawanan sudah berkembang sejak lama. Hal yang sama diungkapkan oleh Joseph Campbell, “*Hero story as being one so ancient that it*

*is found in all of the earliest mythologies, as well as in religious stories such as Moses, Christ, The Buddha and Mohammed”* (dikutip dari Ndalianis, 2007:2). Namun, ternyata cerita dengan tema ini terus mengalami perkembangan sesuai dengan tempat, waktu dan budaya. Oleh karena itu, cerita kepahlawanan dapat menjadi cerminan kehidupan masyarakat pada waktu tertentu. *“Heroic types and functions do not remain static through time. Their identities and traits undergo transformations that are the result of the era and culture that consumes them”* (ibid, 8). Dengan kata lain perkembangan cerita-cerita kepahlawanan menunjukkan perkembangan sosial suatu masyarakat.

Namun, dari semua cerita bertema kepahlawanan tersebut selalu terdapat kesamaan alur cerita dan karakter. Dalam buku *Deconstructing the Hero*, Margery Hourihan menyebutkan beberapa ciri khas dalam cerita dengan tema ini mulai dari struktur dan alur cerita, karakter pahlawan, musuh dari pahlawan tersebut, dan juga para tokoh-tokoh wanita yang ada di dalamnya. Kemiripan konstruksi cerita-cerita tersebut seakan mau menyampaikan pesan dan pandangan yang sama. Salah satu pandangan yang ditegaskannya adalah,

*The structure of hero stories – the central binary oppositions, the use of the hero as the focalizing character, the linear plot and the strong sense of closure – inscribes the fundamental dualisms which underlie the values and world view of the Western patriarchal establishment and imposes those values on the reader, making them appear simply ‘natural’ and inevitable. Readers who believe in the absolute superiority of Western culture, who are suspicious of those who are different from themselves, who believe that women are innately subordinate, who believe that emotion is weakness and aggression strength, are confirmed in their views by the hero story. (1997:56-57)*

Kutipan ini menunjukkan bahwa ada beberapa isu-isu yang kerap kali dikukuhkan lewat cerita dengan tema ini, antara lain, kebudayaan ‘barat’ yang lebih superior dan subordinitas wanita. Isu dominasi merupakan isu paling kuat dalam cerita kepahlawanan. *“His mode is domination – of the environment, of his enemies, of his friends, of women, and of his own emotion, his own ‘weaknesses’”* (ibid, 58). Tokoh pahlawan yang didominasi oleh laki-laki menunjukkan adanya dominasi dan superioritas laki-laki. Selain itu, dominasi ini juga mencakup dominasi antar budaya,

khususnya dominasi budaya ‘barat’ terhadap ‘timur.’ Oleh karena itu, di balik oposisi biner antara *good* dan *evil* sebenarnya ada nilai-nilai lain yang dibandingkan. Tokoh *hero* yang merupakan representasi dari *good* memperlihatkan nilai-nilai yang dapat diterima oleh ‘barat.’ Sebaliknya, *bad* yang diwakili oleh tokoh *villain* merepresentasikan nilai-nilai yang ditolak. Maka, biasanya yang diposisikan sebagai *villain* merupakan karakter-karakter yang tidak diterima di budaya tersebut seperti kulit hitam, penduduk asli suatu daerah, pihak dengan ideologi yang berbeda seperti komunis, dan lain-lain.

Awalnya cerita kepahlawanan ditulis dalam bentuk buku. Kemudian muncul juga komik-komik yang lebih banyak bercerita tentang para pahlawan super, atau lebih dikenal dengan sebutan *superhero* yang mempunyai beberapa ciri yang berbeda dari karakter *hero* sebelumnya. Sejak Superman keluar pertama kalinya pada *Action Comics #1* (1938), tren *superhero* pun dimulai. Cerita-cerita *superhero* sebenarnya dibuat berdasarkan mitos dan cerita kepahlawanan sebelumnya, namun seturut perkembangannya ada beberapa ciri yang membedakan tokoh ini<sup>1</sup>. Salah satu perbedaan mendasar adalah adanya perkembangan pada tokoh *superhero* tersebut seperti yang dikemukakan oleh Danny Fingeroth, “*There is no “Moses for the 1940s,” no “John Henry for the 1950s,” no “swinging sixties Gilgamesh.” Yet, superheroes keep being reinvented*” (2004:20). Oleh karena itu, tokoh Superman yang dibaca di komik pada tahun-tahun yang berbeda ataupun dilihat dalam film belum tentu mempunyai karakter yang sama. Terdapat perbedaan-perbedaan yang disesuaikan dengan keadaan sosial pada waktu dikeluarkannya cerita tersebut. Hal ini sebenarnya juga berhubungan dengan masalah *marketing* seperti yang diungkapkan oleh Brown karena *superhero* yang awalnya dari komik perlu terus diproduksi setiap bulannya (2001:146-147). Ceritanya tidak bisa langsung berakhir dengan menikahnya sosok *superhero* pada episode tertentu karena dengan demikian berarti cerita tersebut akan selesai dan tidak dapat berkembang. Umberto Eco yang menulis mengenai Superman menjelaskan bahwa narasi-narasi *superhero* dibiarkan terbuka tanpa

---

<sup>1</sup> Penjelasan lebih lanjut mengenai ciri khusus *superhero* ada di Bab 2 pada bagian Penokohan.

adanya keterangan waktu yang jelas, sehingga perkembangan dimungkinkan terjadi (1972:17). Hal ini mungkin disadari maupun tidak oleh pembacanya. Eco pun menyimpulkan bahwa struktur narasi ini yang membedakan cerita *superhero* dengan cerita kepahlawanan yang telah berkembang sebelumnya.

Saat ini cerita-cerita dengan tema kepahlawanan, khususnya cerita-cerita *superhero* sudah muncul dalam media yang lebih bervariasi, salah satunya film. Berbagai tokoh *superhero* telah diangkat dalam bentuk film dan banyak dari film-film tersebut yang menjadi *blockbuster*. Cerita dengan tokoh utama *superhero* tersebut sebenarnya secara diam-diam telah memupuk harapan para penontonnya agar dapat menjadi sama dengan mereka. Umberto Eco yang meneliti *Superman* mengemukakan bahwa “*through an obvious process of self-identification, any accountant in American city secretly feeds the hope that one day, from the slough of his actual personality, a superman can spring forth who is capable of redeeming years of mediocre existence*” (ibid). Jadi, fantasi yang ada dalam cerita-cerita inilah yang telah membuat film-film *superhero* sangat digandrungi berbagai kalangan. Melalui film-film tersebut, seseorang dapat mewujudkan hal-hal yang tidak dapat ia peroleh pada dunia nyata. Salah satunya adalah sisi individualistis seseorang, seperti yang dipaparkan oleh Fingerroth,

*The idea, so emphasized and mythologized in American popular culture is: we are all alone. We fight our own battles, make our own rules, defy those who would destroy us. We are alone to succeed or fail, or triumph or succumb.*

*We make our own destinies.*

*And while the inhabitants of the real world we live in become ever more interdependent, the cult of the individual becomes more and more important in our fantasies.* (2004:71)

Selain itu, cerita dengan tema ini juga semakin banyak diangkat dalam bentuk film animasi, yang khususnya ditujukan untuk anak-anak. Berbagai perusahaan film animasi pun berlomba-lomba untuk mengeluarkan film dengan tema ini.

Pada tanggal 5 November 2010, DreamWorks Animation yang bekerja sama dengan Red Hour Productions merilis film animasi baru yang juga mengusung tema *superhero* yaitu, *Megamind*. DreamWorks Animation sendiri sudah beberapa kali

mengeluarkan film-film dengan cerita yang berlawanan dengan konvensi yang berlaku umum serta banyak mengandung humor dan satir seperti *Shrek*, *Kungfu Panda*, dan *Madagascar*. Seperti layaknya cerita-cerita bertema kepahlawanan pada umumnya, film ini pun juga mempunyai dua tokoh yang saling berlawanan yaitu *hero* dan *villain*. Namun, berbeda dengan gambaran umum cerita bertema kepahlawanan, film ini menawarkan sesuatu yang baru dan segar sesuai dengan *tagline*-nya yang berbunyi, “*Superhero movie will never be the same.*” Tokoh *hero* yang diidolakan tidak selamanya menjadi pahlawan dan malahan tokoh *villain* yang dibenci berakhir menjadi seorang pahlawan. Film ini menampilkan pesan bahwa “*anyone can be a hero*” dan seseorang tidak selalu statis melainkan dapat berkembang. Dengan struktur cerita yang baru dan berbeda, film ini telah mendekonstruksi cerita-cerita bertema kepahlawanan umum.

Tom McGrath, sutradara film *Megamind*, mengakui bahwa film ini telah membalikkan konvensi cerita *superhero* dan banyak menjadikan cerita *Superman* sebagai referensi (Wilkins, par. 6). Superman yang diciptakan oleh Jerry Siegel dan Joe Shuster sebagai *superhero* pertama hampir selalu menjadi contoh bagi tokoh-tokoh *superhero* lain yang keluar setelahnya. “*Superman is the archetype from which all other superheroes flow. Everything that defines the superhero genre (secret identity, superpowers, origin story, costume, recognizable symbol, creed) was born full-formed and functioning in Action Comics #1 (1938)*” (Smedlybutler, 2012, par. 4). Sementara film *superhero* lain secara langsung menggunakan unsur-unsur dalam film *Superman* tersebut, film *Megamind* memutarinya. Nama kota yang hampir mirip yaitu Metropolis dan Metrocity. Tokoh Megamind dan Metroman, yang berasal dari planet lain kemudian dikirim ke bumi, menyerupai tokoh Superman. Kemudian sosok Roxanne Ritchie yang juga adalah seorang jurnalis hampir sama dengan karakter Lois Lane, pendamping Superman. Kemiripan-kemiripan tersebut memperlihatkan adanya kesamaan antara kedua film. Lebih lanjut, sutradara tersebut juga mengemukakan bahwa :



*In the origin story, you can tell. And it's a big part of the movie, is it nature vs. nurture, are we predisposed to be evil or do we have a choice. So the fun part as an idea was to have this idea of these two pods coming from a dying galaxy - not an exploding sun but a black hole - and how the pods actually bounce off each other and where Megamind was intended to go was this mansion, but Metro Man's pod knocks [Megamind] into a prison. So a little bit of coincidence can change your life, but can you change your life? (par. 20)*

Jadi ada beberapa tema lain yang dimunculkan oleh film ini, namun dalam penelitian ini tidak semua isu tersebut akan dibahas. Isu-isu yang dikemukakan oleh McGrath tersebut tidak biasanya muncul dalam cerita *superhero* lain, karena posisi *superhero* dan *villain* sudah ditentukan dari awal dan perkembangan cerita pun sudah dapat dipastikan.

Seperti film lainnya, film *Megamind* yang berdurasi sekitar 95 menit ini pun juga mempunyai ‘pesan-pesan’ yang berusaha disampaikan, baik secara eksplisit maupun implisit. Namun, yang menarik untuk dikaji lebih lanjut adalah bagaimana dekonstruksi dilakukan dan adakah dualisme dalam upaya-upaya tersebut. Oleh karena itu, *Megamind* dipilih untuk melihat apakah dekonstruksi dalam cerita juga akan mengubah pesan yang dibawanya. Dalam tulisan ini, penulis akan mempertahankan beberapa istilah dalam bahasa Inggris seperti *hero*, *superhero*, dan *villain* karena jika diterjemahkan akan muncul arti-arti yang lain. Sementara, *hero* lebih digunakan untuk menunjukkan peran seseorang yang melindungi atau menyelamatkan sekelompok orang secara umum, sementara *superhero* hanya mengacu pada tokoh yang mempunyai kekuatan super tertentu.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini, antara lain :

- 1.2.1 Bagaimana film *Megamind* mendekonstruksi konvensi cerita *superhero*?
- 1.2.2 Adakah ambivalensi pada upaya dekonstruksi dalam film *Megamind*? Apakah makna dari ambivalensi tersebut?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

- 1.3.1 Mengetahui dekonstruksi yang ada dalam film *Megamind* terhadap konvensi cerita *superhero*.
- 1.3.2 Mengetahui adanya ambivalensi pada upaya dekonstruksi dalam film *Megamind* dan maksud dari ambivalensi tersebut.

### 1.4 Pembatasan Masalah

Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini hanya terbatas pada film *Megamind* yang dirilis pada tahun 2010 oleh DreamWorks Animation yang bekerja sama dengan Red Hour Productions. Penulis akan melihat upaya dekonstruksi yang terjadi serta ambivalensi pada upaya dekonstruksi tersebut. Sementara itu, film-film *Superman* hanya merupakan pembanding yang digunakan sebagai acuan konvensi cerita *superhero*. Oleh karena itu, penulis tidak akan melakukan kajian secara mendalam terhadap ketiga film *Superman* tersebut.

### 1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis-hipotesis dari penelitian ini adalah :

- 1.5.1 Film *Megamind* melakukan dekonstruksi terhadap penokohan, alur cerita dan sudut pandang.
- 1.5.2 Ada ambivalensi pada upaya dekonstruksi dalam film *Megamind*.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang akan digunakan dalam skripsi ini adalah metodologi kualitatif dengan pendekatan tekstual. Secara keseluruhan, pembahasan permasalahan yang muncul dalam penelitian ini akan dibagi menjadi dua bagian. Pertama, untuk menganalisis bagaimana dekonstruksi film *Megamind* terhadap konvensi cerita *superhero*, penulis akan membahas konvensi cerita *superhero* secara umum dari unsur-unsur intrinsik dalam sebuah cerita seperti penokohan, alur cerita, dan sudut pandang. Ketiga unsur ini dipilih karena dianggap sebagai aspek dasar yang

berpengaruh dalam suatu cerita *superhero* dan mempunyai suatu ‘aturan’ tersendiri. Konvensi-konvensi tersebut merupakan hasil studi pustaka dari beberapa sumber sekaligus. Kemudian, analisis dilakukan dengan membandingkan film *Megamind* dengan tiga film *Superman*, yaitu *Superman* (1978), *Superman II* (1980), dan *Superman IV : The Quest for Peace* (1987). Selain *Megamind* banyak mendapat pengaruh dari film-film tersebut, *Superman* merupakan tokoh *superhero* pertama sekaligus arketipe dari berbagai *superhero*. Oleh karena itu, penulis menganggap film-film tersebut cocok dijadikan pembanding. Secara keseluruhan, tahap pertama ini mengkaji hal-hal yang bersifat eksplisit.

Setelah itu, hasil analisis dekonstruksi film *Megamind* terhadap konvensi cerita *superhero* tersebut akan disimpulkan. Pada tahap kedua ini, penulis akan mengkaji hal-hal yang lebih bersifat implisit tapi masih tetap berhubungan dengan analisis yang dilakukan sebelumnya. Penulis akan mengambil beberapa poin dekonstruksi yang penting berdasarkan kesimpulan itu lalu menganalisis kemungkinan adanya ambivalensi dalam upaya dekonstruksi tersebut dengan mengkaji kaitan adegan dan dialog yang ada dalam film serta ironi yang terjadi dari kedua aspek tersebut. Upaya dekonstruksi tersebut akan dikaji dari beberapa aspek yaitu supremasi kulit putih, maskulinitas, dan femininitas. Ketiga hal ini dipilih karena ada pola tertentu yang selalu terulang dalam film-film *superhero*. Kemudian, penulis akan menganalisis maksud dari ambivalensi tersebut. Ambivalensi tersebut menunjukkan ada rekonstruksi konsep *hero* berbeda yang mau diperlihatkan. Pada akhirnya, penulis mengambil kesimpulan dari semua analisis yang telah dilakukan.

### **1.7 Kerangka Teori**

Penulis akan menggunakan teori dekonstruksi oleh Derrida sebagai dasar dalam penelitian ini. Dalam analisis upaya dekonstruksi tersebut lebih lanjut, teori ini akan dihubungkan dengan beberapa konsep lain seperti postkolonialisme dan gender.

Dekonstruksi merupakan suatu usaha pembongkaran yang dikemukakan oleh Jacques Derrida, seorang filsuf yang lahir di Aljazair. Dalam bukunya *Of Grammatology*, ia menggunakan istilah tersebut “untuk menunjukkan



ketidaksesuaian logika atau retorika antara yang secara eksplisit disebutkan dan yang secara implisit tersembunyi dalam teks” (Budianta, 2002:44). Awalnya, ia menyanggah penjelasan yang dinyatakan oleh de Saussure bahwa tulisan berada ‘di bawah’ bahasa lisan karena tulisan bergantung pada bahasa lisan. Namun, kemudian Derrida membalikkan oposisi biner tersebut dan menyatakan bahwa tulisan sebenarnya lebih penting daripada bahasa lisan. Ia menggunakan kata *differance* dan *difference* untuk membuktikannya. Kedua kata tersebut mempunyai arti yang berbeda, namun pelafalan yang sama. Sementara *difference* berarti perbedaan, *differance* berarti menunda atau menangguhkan (ibid, 45). Kedua kata ini tidak dapat dibedakan hanya berdasarkan pelafalannya saja, melainkan dengan membaca tulisannya. Oleh karena itu, dengan dekonstruksi, Derrida telah berhasil menjelaskan hal-hal yang selama ini tidak nampak secara langsung.

Kemudian konsep dekonstruksi ini juga digunakan untuk membongkar ide dan pemikiran lainnya yang sudah dianggap normal dan benar oleh kebanyakan orang. Lebih lanjut, Budianta menjelaskan cara penggunaan teori ini, yaitu :

*Sebagai metode analisis, dekonstruksi biasanya memulai analisis dengan mengidentifikasi oposisi biner yang ada di dalam teks, kemudian membalikkannya atau menunjukkan kontradiksi-kontradiksi dalam teks yang mengaburkan hirarki atau batasan antara keduanya. Suatu teknik yang umum dalam pendekatan dekonstruksi adalah melihat strategi retorika yang ada pada teks, kemudian memakainya untuk “menginterogasi” teks itu sendiri. (ibid, 46)*

Oleh karena itu, teori ini menganalisis unsur-unsur yang ada dalam teks, tanpa memerlukan makna dari pengarang karena pengarang dianggap tidak hadir dalam teks tersebut. Hal ini jugalah yang menyebabkan tidak adanya makna tunggal dalam suatu teks. Namun, walaupun begitu, “dekonstruksi merupakan suatu strategi yang ampuh untuk melakukan kritik ideologi, yakni ideologi yang tersirat di dalam teks” (ibid).

Dalam perkembangan selanjutnya, dekonstruksi yang berawal dari konsep strukturalisme pun banyak dikaitkan dengan teori-teori lain seperti postkolonialisme, feminisme, dan lainnya. Sementara itu, dalam penelitian ini, teori dekonstruksi digunakan untuk menelaah perbedaan yang terjadi antara film *Megamind* dan film-

film *superhero* lain yang sudah umum. Film *Megamind* sebagai film yang telah membongkar semua konvensi cerita *superhero* berusaha untuk melihat sisi lain dari sebuah film *superhero*. Kemudian, beberapa film *Superman* akan digunakan sebagai acuan pembandingan karena film-film tersebut dianggap sebagai arketipe dari film-film bergenre *superhero*. Oleh karena itu, film *Megamind* dan *Superman* merupakan oposisi biner yang akan dianalisis dengan teori dekonstruksi. Selanjutnya, penulis pun juga akan menganalisis adanya ambivalensi pada upaya dekonstruksi dalam mengubah pesan yang disampaikan dengan menghubungkan beberapa konsep lain.

Pertama-tama, analisis upaya dekonstruksi dalam film *Megamind* ini akan dihubungkan dengan teori postkolonialisme. Dalam film ini, terlihat adanya upaya pihak minoritas dan bukan kulit putih yang direpresentasikan oleh *Megamind* untuk melawan kelompok yang mayoritas dan dominan, dalam konteks ini adalah *Metro Man*. Hal ini sesuai dengan tujuan teori postkolonialisme yaitu, “resistensi, penggugatan atau penolakan terhadap penindasan” (Budianta, 2002:59).

Pada era kolonialisme, kulit putih merupakan pemegang kekuasaan sebagai penjajah. Ada anggapan bahwa “*white culture was regarded (and remains) the basis for ideas of legitimate government, law, economics, science, language, music, art, literature – in a word, civilization*” (Young, 2003:3) sehingga memberikan hak pada mereka untuk dapat menguasai bangsa lain yang dianggap tidak beradab.

Teori postkolonialisme ini berusaha membongkar akibat-akibat penjajahan yang telah terjadi sejak lama tersebut sekaligus menyingkapkan praktik-praktik penjajahan baru dalam berbagai tulisan karena walaupun masa penjajahan sudah berlalu sejak lama, tidak berarti penjajahan tersebut telah benar-benar berakhir di negara-negara yang terjajah. Malahan banyak bermunculan jenis penjajahan baru yang tidak hanya terjadi secara fisik, tapi juga dalam hal pikiran dan budaya. Tony Day dan Keith Foulcher mendefinisikan postkolonialisme sebagai “strategi bacaan yang menghasilkan pertanyaan-pertanyaan yang bisa membantu mengidentifikasi adanya tanda-tanda kolonialisme dalam teks-teks kritis maupun sastra, dan menilai sifat dan pentingnya efek-efek tekstual dari tanda-tanda tersebut.” (2008:5)

Pengertian ini perlu dibedakan dari ‘post-kolonialisme’ yang menunjukkan waktu setelah masa penjajahan atau kolonialisme (ibid).

Lebih lanjut, Budianta juga menjelaskan bahwa teori ini menggabungkan teori dekonstruksi Derrida dan konsep wacana sebagai kekuasaan Foucault (2002:49). Seperti halnya metode dekonstruksi, dalam postkolonialisme pun terdapat konsep oposisi biner yang biasanya terjadi antara penjajah/terjajah, barat/timur, *self/the other*, *savage/civilized*, dan *center/margin*. Oposisi biner ini juga secara langsung menunjukkan adanya satu pihak yang akan lebih dominan dan menguasai pihak yang berlawanan (Ashcroft, 2000:19). Oposisi biner yang hanya merupakan suatu bentuk generalisasi adalah hal mendasar dalam suatu wacana postkolonialisme. Dengan adanya perbedaan yang muncul di antara keduanya, maka kedua hal atau nilai yang saling bertolak belakang tersebut dapat didefinisikan. Kemudian, Budianta memaparkan bahwa teori wacana Foucault digunakan untuk melihat adanya kecenderungan suatu wacana dominan yang digunakan untuk merepresentasikan kelompok yang terpinggirkan sebagai hal yang negatif (2002:50).

Oposisi biner dalam postkolonialisme akan dimanfaatkan dalam analisis film ini. Pada masa kolonialisme, kulit putih merupakan pihak yang lebih dominan yang biasanya merupakan penjajah dan ada pihak minoritas sebagai yang terjajah. Metro Man merupakan simbol supremasi kulit putih dan Megamind adalah representasi dari kaum yang tersingkirkan dan ditolak, atau dengan kata lain *the other*. Film *Megamind* menunjukkan bahwa pihak yang minoritas dapat mengalahkan kelompok yang dominan tersebut. Dengan teori postkolonialisme ini, penulis akan menelaah apakah supremasi kulit putih tersebut dilawan atau malah dikukuhkan dalam film yang telah mendekonstruksi konvensi cerita-cerita *superhero* ini.

Kemudian, upaya dekonstruksi juga akan dihubungkan dengan konsep gender. Gender bukanlah hal yang ditentukan oleh perbedaan biologis, melainkan sebuah konstruksi sosial. ““Sex” refers to the biological apparatus, the male and the female-our chromosomal, chemical, anatomical organization. “Gender” refers to the meanings that are attached to those differences within a culture” (Kimmel dan Aronson, 2004:503). Namun, banyak orang seringkali menyamakannya sehingga

ketika seseorang berbeda dengan konstruksi sosial yang berlaku umum dianggap tidak normal. Konsep gender seringkali dianggap sebagai suatu hal yang alami. Dalam film-film *superhero*, terdapat nilai maskulinitas dan femininitas tertentu yang telah dikonstruksi<sup>2</sup>.

Secara umum, kajian pria dan maskulinitas masih tergolong pembahasan yang jarang dilakukan. Maskulinitas menunjuk pada peran sosial, perilaku, dan arti yang diberikan kepada laki-laki di suatu komunitas sosial pada waktu tertentu (ibid). Konsep maskulinitas merupakan konsep yang bervariasi berdasarkan budaya, waktu, keadaan psikologis seseorang, dan konteks sosial tertentu (ibid). Pembentukan maskulinitas seringkali dikontraskan dengan kualitas yang dianggap feminin yaitu lemah, pasif dan subordinat. Kimmel dan Aronson menyatakan bahwa "*what it means to be a man is to be unlike a woman*" (ibid). Hal ini yang menyebabkan gender disamakan dengan determinasi biologis dan dianggap sebagai "*a matter of genetic programming*" (MacKinnon, 2003:7).

Konsep maskulinitas merupakan salah satu hal yang menonjol dalam cerita *hero* karena karakter *hero* didominasi oleh laki-laki. Hal yang sama pun terlihat dalam film *Megamind*. Film ini juga didominasi oleh tiga karakter utama laki-laki yang saling melawan satu sama lain. Lebih lanjut, ada konsep maskulinitas tertentu yang dipromosikan melalui film-film *superhero* sebagai salah satu bentuk budaya populer. Film *Megamind* melalui tokoh utamanya menampilkan sisi maskulinitas yang lain. Oleh karena itu, dengan konsep ini, akan dianalisis konsep maskulinitas yang ditunjukkan oleh film ini.

Selain maskulinitas, feminisme merupakan salah satu hal yang menarik dikaji dalam cerita-cerita *hero*. Sebab itu, analisis upaya dekonstruksi juga akan dilihat dari bagaimana stereotip perempuan dalam film *Megamind* ini. Sosok wanita seringkali hanya dijadikan objek dalam cerita bertema ini. Hal ini yang sebenarnya berusaha dilawan oleh para feminis. Salah satu penyebab inferioritas perempuan adalah

---

<sup>2</sup> Keterangan lebih lanjut mengenai "Maskulinitas dan Femininitas dalam Film *Superhero*" akan dijelaskan pada Bab 3.

patriarki seperti yang dikemukakan oleh Kate Millett. Dalam patriarki, laki-laki merupakan pemegang kekuasaan. Melalui budaya ini, kontrol laki-laki terhadap wanita pun dikondisikan dan dibuat agar terlihat alami agar dapat diterima. Hal ini terus-menerus ditanamkan sejak lama. Wanita dianggap “normal” jika ia pasif dan mempunyai sifat-sifat yang ekspresif dan emosional seperti perhatian (*affectionate*), patuh (*obedient*), simpati, dan bersahabat (*friendly*). Lingkungan terus-menerus menekan wanita agar memenuhi kualitas tersebut, sementara pria yang berperan dalam peran instrumental seperti logika (*rationality*) dan kekuatan (*power*) (Eisenstein, 1984:8). Dengan kata lain, peran wanita terbatas dalam ruang domestik dan privat dan pria yang dapat berperan dalam ruang publik.

Sifat-sifat wanita tersebut terlihat jelas dari cerita-cerita *hero* klasik maupun film-film *superhero* yang muncul di era modern ini. Wanita yang seringkali dijadikan sosok *damsel in distress* ditampilkan lemah dan pasif dengan hanya menunggu kedatangan tokoh *hero* atau *superhero* yang akan menyelamatkannya. Namun, film *Megamind* menampilkan karakter wanita yang berbeda melalui tokoh Roxanne Ritchie, maka akan dianalisis bagaimana dekonstruksi terhadap stereotip perempuan melalui tokoh tersebut.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Secara keseluruhan, skripsi ini terdiri dari empat bab. Bab 1 adalah pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, pembatasan masalah, hipotesis penelitian, metodologi penelitian, kerangka teori yang akan digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini, dan sistematika penulisan. Kemudian, bab 2 merupakan analisis dekonstruksi film *Megamind* terhadap konvensi cerita *superhero*. Pertama-tama, penulis akan membahas konvensi cerita *superhero* secara umum kemudian melakukan analisis dekonstruksi dalam film *Megamind* yang akan dibandingkan dengan film-film *Superman*. Setelah itu, bab 3 akan membahas ambivalensi pada upaya dekonstruksi dalam film *Megamind* serta rekonstruksi konsep *hero* yang merupakan maksud ambivalensi tersebut. Akhirnya, bab 4 adalah kesimpulan dari seluruh penelitian.



## BAB 2

### DEKONSTRUKSI FILM *MEGAMIND* TERHADAP KONVENSI CERITA *SUPERHERO*

#### 2.1 Konvensi Cerita *Superhero*

Seperti halnya karya-karya populer lain, cerita *superhero* yang sudah menjadi genre khusus juga mempunyai konvensinya tersendiri. Menurut M. H. Abrams dan Geoffrey Galt, konvensi dalam sastra adalah “*conspicuous features of subject matter, form, or technique that occur repeatedly in works of literature. Conventions in this sense may be recurrent types of character, turns of plot, forms of versification, or kinds of diction and style*” (2012:64). Jadi, adanya tokoh-tokoh, alur cerita, dan beberapa elemen lain yang selalu diulang dalam cerita-cerita *superhero* merupakan suatu bentuk konvensi. Hourihan juga mengemukakan hal serupa, “*The story of the hero and his quest, the adventure story, is always essentially the same... It appears in countless legend, folk tales, children’s stories and adult thrillers. It is ubiquitous*” (1997:2). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa ada elemen-elemen dengan karakteristik yang hampir sama dan selalu diulang dalam cerita-cerita dengan tema ini.

Film-film *superhero* sebenarnya mengikuti pola cerita *superhero* yang ada dalam komik, namun dengan melalui beberapa penyesuaian (Brown, 2001:149). Tetapi, cerita-cerita *superhero* sendiri telah mengalami rekonstruksi dan beberapa perubahan seiring berjalannya waktu. Oleh karena itu, dalam bagian ini yang akan dijelaskan adalah konvensi yang paling dasar dan umum. Selain itu, kenyataan bahwa karakter *superhero* tak lepas dari pengaruh tokoh-tokoh *hero* lain yang sudah berkembang sejak lama akan mempengaruhi penjelasan dalam bab ini. Elemen-elemen dalam film *superhero* akan dikaitkan juga dengan elemen-elemen dalam cerita *hero* klasik.

### 2.1.1 Penokohan

Secara umum, dalam penokohan terdapat dua karakter yang pasti selalu ada dalam cerita kepahlawanan, yaitu tokoh *hero* dan lawannya, tokoh *villain*. Istilah *hero* lebih erat kaitannya dengan figur-figur pahlawan dalam mitologi Yunani. Biasanya tokoh-tokoh tersebut memiliki ciri tertentu yang membedakan mereka dari orang lain dalam sebuah masyarakat seperti yang dikatakan oleh Manjari Singh dan Mei-Yu Lu, “*Heroes and heroines often stand out because they have distinctive strengths or personality traits. However, many stories may present an ordinary person leading an ordinary life, who in drawing upon “ordinary” character traits can stand out as being special*” (educationoasis.com, 2006, par. 4). Jadi, tokoh *hero* tidak selalu harus seseorang yang terlahir dengan kemampuan tertentu, namun dapat juga seseorang yang menonjol karena suatu keistimewaan.

Berdasarkan kamus Merriam Webster, kata *hero* ini memiliki beberapa arti yang lebih luas, yaitu seorang laki-laki dapat berupa tokoh mitos atau legenda yang menampilkan kualitas mulia dan keberanian sehingga dihargai dan dikagumi orang lain (merriam-webster.com, 2012). Selain itu, *hero* juga dapat berarti tokoh utama laki-laki dalam suatu cerita atau kejadian (ibid). Sementara itu, Joseph Campbell memberikan pengertian *hero* yang lebih mendalam dengan mengatakan, “*The hero, therefore, is the man or woman who has been able to battle his past personal and local historical limitations to the generally valid, normally human forms*” (1956:19-20). Definisi ini erat kaitannya dengan masalah psikologi dan sekaligus menunjukkan bahwa sosok *hero* harus mampu melawan ‘pertarungan’ yang ada dalam dirinya terlebih dahulu. Pengertian-pengertian tersebut menunjukkan bahwa arti kata *hero* sebenarnya mempunyai cakupan yang luas dan mendalam. Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *hero* merupakan tokoh yang dapat menguasai dirinya sendiri dan kemudian mempunyai keberanian serta menunjukkan nilai-nilai yang mulia sehingga mempunyai peran besar serta dihargai oleh orang lain.

Namun, kemudian muncul juga istilah *superhero*<sup>1</sup> yang identik dengan tokoh *hero* berkekuatan super dalam komik-komik terbitan Amerika, seperti Batman, Superman, dan Spiderman. *Hero* mempunyai pengertian yang lebih luas, sedangkan definisi *superhero* bersifat lebih sempit. Kata *superhero* berarti :

*A heroic character with a selfless, pro-social mission; with superpowers-extraordinary abilities, advanced technology, or highly developed physical, mental, or mystical skills; who has a superhero identity embodied in a codename and iconic costume, which typically express his biography, character, powers, or origin (transformation from ordinary person to superhero); and who is generically distinct, i.e can be distinguished from characters of related genres (fantasy, science fiction, detective, etc) by a preponderance of generic conventions. Often superhero have dual identities, the ordinary one of which is usually a closely guarded secret. (Coogan, n.d.: 30)*

Oleh karena itu, *superhero* lebih menekankan pada kekuatan dan kelebihan yang dimiliki oleh tokoh-tokohnya. Lebih lanjut, terdapat tiga konvensi utama dalam karakter seorang *superhero*, yaitu *mission*, *powers*, dan *identity*<sup>2</sup> (ibid). Pertama, misi para *superhero* adalah melawan kejahatan demi kepentingan orang banyak, bukan kepentingan dirinya sendiri. Jadi, mereka tidak sekedar berkeliaran lalu melawan musuh secara acak tanpa rencana. Misi mereka pun harus sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam lingkungan tempat mereka beraksi dan demi kepentingan orang banyak, bukan hanya pihak tertentu. (ibid, 31) Misalnya, misi Batman untuk melindungi kota Gotham yang merupakan tempat ia tinggal. Oleh karena itu, ia akan melawan kejahatan yang terjadi di dalam kota tersebut. Walaupun termasuk salah satu syarat mendasar, misi bukan merupakan hal unik yang membedakan *superhero* dengan *hero* lainnya. Kemudian, konvensi kedua adalah *powers* yang berhubungan dengan kekuatan super yang mereka miliki sehingga membedakan mereka dari orang biasa maupun jenis *hero* lainnya. Misalnya, Superman memiliki kekuatan dan

<sup>1</sup> Kata “*super heroes*” sudah menjadi *trademark* yang terdaftar atas nama Marvel Characters, Inc dan DC Comics sejak tahun 2009.

<sup>2</sup> Penjelasan lebih lanjut mengenai Superman yang ada diambil dari Coogan, P. (n.d.). *Journey to History*. Retrieved February 21, 2012, from [http://journeytohistory.com/AmerStudies7/reading\\_assignments.html](http://journeytohistory.com/AmerStudies7/reading_assignments.html)



kecepatan yang melebihi kemampuan orang biasa. Sedangkan, *identity* dapat dilihat dari dua aspek yang saling berhubungan yaitu *codename* dan *costume*, serta identitas rahasia yang dipilih untuk melindungi privasi. Nama masing-masing *superhero* tersebut menunjukkan identitas mereka sebagai seorang *superhero*. Contohnya adalah nama “Superman” yang sudah menunjukkan bahwa karakter tersebut mempunyai kekuatan super yang lebih dari manusia biasa. Begitupula dengan nama “Batman” yang menunjukkan karakter *superhero* yang menyerupai kelelawar, serta inspirasinya hingga akhirnya menjadi *superhero*. Logo “s” dan kelelawar pada kostum mereka masing-masing mempermudah orang mengidentifikasi identitas mereka. Kemudian, *superhero* umumnya memiliki dua identitas yang bertolak belakang, yaitu identitasnya sebagai *superhero* dan manusia normal. “*The secret identity is one of the most persistent tropes in superhero comics, beginning with the very first appearance of Superman and continuing unabated today*” (Smith, n.d.:126). Contohnya, Superman yang mempunyai identitas lain sebagai Clark Kent dan Bruce Wayne yang juga merupakan Batman. Para tokoh *superhero* tetap menjaga identitas gandanya, tanpa ada usaha untuk melepaskan salah satunya.

*The two worlds of the superhero are the two poles of human experience. On the one hand there is the world of power and pure possibility depicted by the surrealist iconography of bizarre villains, time warps, interpenetrating dimensions, invisible forces, magic allies and sacred objects such as Kryptonite. It is a mythological world whose imagery inspires our spiritual aspirations and desires. On the other hand, the world of everyday life is represented by a stick-figure realism. This is not a world of archetypes and heroic deeds but of clichés and social misunderstandings.* (Inchausti, 1983:68)

Kedua identitas dari tokoh *superhero* merupakan simbol dari dua dunia yang berbeda sekaligus menunjukkan konflik yang muncul di antara keduanya yaitu antara “*finite and infinite realms of human experience,*” “*domestic and public roles,*” dan “*sacred and profane existence*” (ibid, 69). Hal tersebut menjelaskan mengapa *superhero* mempertahankan kedua identitasnya. Identitas ganda menunjukkan adanya gabungan antara mitos dan kenyataan. Sementara di satu sisi, ia menjadi sosok *superhero* yang membela kepentingan publik seperti halnya mitos, di sisi lain ia menjadi seorang manusia normal yang berusaha menjaga privasinya. Hal ini tampak dalam sosok

Superman yang menjalani kehidupan sebagai seorang *superhero* sekaligus sebagai Clark Kent, seorang jurnalis biasa.

Umumnya, ketiga aspek tersebut hampir selalu ada dalam cerita-cerita bergenre *superhero*. Walaupun begitu, ada beberapa cerita *superhero* yang tidak mencakup ketiga aspek tersebut, seperti Batman yang merupakan *superhero* tanpa kekuatan super dari dalam dirinya. Tapi, aspek pendukung lainnya dalam cerita dapat menunjukkan karakter mereka sebagai seorang *superhero*. “*The similarities between specific instances of a genre are semantic, abstract, and thematic, and come from the constellation of conventions that are typically present in a genre offering*” (Hourihan, 1997:40). Oleh karena itu, selain ketiga ciri utama yang disebutkan sebelumnya, *superhero* sebagai suatu genre tersendiri mempunyai beberapa penanda umum yang membedakannya dari genre lainnya. Aspek-aspek tersebut, antara lain, adanya *villain* yaitu lawan dari tokoh utama, pasangan yang sedang dalam keadaan bahaya, bantuan pihak berwenang, tim *superhero* yang lain dan lain-lainnya (Coogan, n.d.:41).

Menurut Hourihan, ada suatu pola karakter *hero* yang selalu muncul, salah satunya adalah “*The hero is white, male, British, American or European, and usually young*” (1997:9). Hal tersebut pun tampak dalam cerita-cerita *superhero*, di mana hampir semua tokoh utamanya merupakan orang-orang kulit putih. Kemudian, ciri-ciri fisik para *superhero* diperjelas oleh Rebecca Demarest dalam sebuah tulisan berjudul “*Superhero, Superpowers, and Sexuality*”,

*The physical appearance of superhero does not leave much room for variation. For the men, they are at least six feet in height and are very muscular with wide shoulders and narrow hips. This body type seems to be an exaggerated ideal for American men, as many constantly go to the gym to lift weights and talk of gaining a “six-pack” of well defined abs or increase the size of their “guns” on their upper arms. Even the facial characteristics of the men promote certain ideal features. They are clean shave and have a strong, distinct jaw line. This may suggest strength on the part of the man, to compliment the strong body. The men are also typically swarthy fellows, with dark hair and dark complexions... This robust appearance seems to encourage the idea that these men are healthy, and again, strong.* (Demarest, 2010, par.4)

Jadi dapat disimpulkan bahwa gambaran fisik yang selalu terlihat kuat dan berotot merupakan ciri dari tokoh *superhero*. Selain itu, hampir tidak ada variasi pada

penampilan para *superhero* ini. Gambaran-gambaran tersebut dipengaruhi dan juga mempengaruhi nilai-nilai yang diterima dalam masyarakat. Hal lain yang menarik adalah kenyataan bahwa rambut hitam dianggap mempunyai kesan yang lebih kuat daripada rambut pirang, walaupun sebenarnya kulit putih lebih identik dengan rambut pirang. Kemudian, kulitnya juga tidak terlalu putih melainkan digambarkan sebagai “*dark complexions*.” Jadi, walaupun kulit putih, terdapat beberapa karakteristik lain pada tokoh *superhero* yang menjadikan mereka ideal.

Selain tokoh *hero* dan *superhero*, terdapat juga tokoh *villain* yang merupakan musuh dari tokoh utama. Jika tokoh *hero* biasanya penuh dengan gambaran yang baik dan ideal, tokoh *villain* digambarkan sebaliknya. Contohnya, tokoh-tokoh *villain* dalam film *Batman*, seperti Joker, Penguin, mempunyai penampilan fisik yang terlihat menyeramkan, tidak proporsional dan kuat seperti tokoh *hero*. Dalam buku *Deconstructing the Hero*, Hourihan menyebut lawan *hero* sebagai “*the wild things*”, yang biasanya diasosiasikan dengan naga, serigala, *savages* yang dianggap tidak beradab, bajak laut, pelaku kriminal dan lainnya. Kata *wild* sendiri yang berarti liar dan *things* yang biasanya mengacu pada benda atau hewan mempunyai konotasi yang negatif sehingga ungkapan “*the wild things*” memberikan kesan yang buruk dan tidak terhormat. Oleh karena itu, lawan dari *hero* maupun *superhero* biasanya terlihat buruk, aneh dan menyeramkan seperti hewan dan jika manusia maka biasanya rupanya tidak terlihat normal.

Secara umum, *villain* adalah pihak yang melakukan tindakan jahat dan merupakan musuh utama dari tokoh protagonis serta biasanya ditampilkan dalam berbagai bentuk dan ukuran (Foster dan Rich dalam Pattison, 2008, par. 4 dan 5). Hal ini menunjukkan bahwa *villain* dapat tampil dalam bentuk yang lebih beragam jika dibandingkan dengan sosok *hero* yang selalu hampir sama dan sudah merupakan gambaran ideal. Jadi, *villain* yang selalu menampilkan sisi negatif merupakan lawan dari *hero* yang menampilkan sisi positif. Selanjutnya, Hourihan juga mengungkapkan bahwa “*the wild things*” merupakan simbol dari “*external others*” dan “*the hero’s inner fear and passion*” (1997:107). Oleh karena itu, cerita kepahlawanan sebenarnya mengandung nilai psikologi yang cukup dalam karena pada saat tokoh *hero*

mengalahkan musuhnya tersebut berarti ia mengalahkan hal negatif dalam dirinya, sehingga berarti ia dapat mengendalikan dirinya sendiri.

Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa *villain* yang lebih aktif dalam cerita bergenre ini, membuat cerita lebih menarik. *Villain* lebih banyak melakukan improvisasi dalam melakukan kejahatan. Mereka mencoba berbagai cara agar keinginannya tercapai, sekaligus dapat mengalahkan tokoh utama. Sementara, tokoh *superhero* cenderung bersifat pasif dan lebih sering menunggu aksi yang dilakukan oleh musuhnya tersebut seperti yang dikatakan oleh Richard Reynolds bahwa, “*Classic superhero are reactive. They do not instigate the action; instead, they wait for the supervillain to act, and only then do they go to work. They are not reluctant heroes, but they are passive*” (dikutip dari Smith, n.d.:131).

Dari penjelasan tersebut, tokoh *superhero* dan *villain* merepresentasikan nilai yang saling berlawanan satu sama lain, sehingga terlihat adanya dualisme dan oposisi biner dari kedua tokoh tersebut. Oposisi tersebut juga mencerminkan nilai-nilai yang bisa diterima dan dianggap superior serta yang tidak bisa diterima. Sifat dan tampilan fisik pada tokoh *superhero* yang mewakili nilai-nilai positif merupakan representasi nilai yang diakui dan dianggap ideal oleh orang kebanyakan.

### 2.1.2 Alur cerita

Joseph Campbell mengungkapkan bahwa dalam cerita kepahlawanan, ada perjalanan standar yang harus dilalui oleh tokoh *hero*, yaitu “*separation-initiation-return*” (1956:30). Setelah melalui proses tersebut, ia baru dapat menjadi *hero*. Lebih lanjut, alur ceritanya pun hampir selalu linear karena merupakan suatu perjalanan. Alur cerita yang linear merupakan salah satu daya tarik alur cerita kepahlawanan karena orang ingin selalu tahu apa yang akan terjadi berikutnya (Hourihan, 1997:46). Selain itu, alur cerita yang hampir selalu sama serta kemenangan tokoh *hero* yang selalu dipastikan pada akhirnya merupakan hal lain yang membuat banyak orang menyukai cerita ini karena mereka tidak perlu berpikir banyak untuk mengerti alur ceritanya. Alur cerita ini pun juga berlaku dalam film-film *superhero* karena cerita *superhero* banyak mendapat pengaruh dari mitos. Dengan singkat, Brown

mengatakan bahwa, “*the narrative formula of the superhero story is essentially a modernized version of the classical hero myth*” (2001:146). Secara umum, berikut adalah gambaran ringkas dari perjalanan standar tokoh *hero* :

STRUKTUR ALUR CERITA STANDAR DALAM CERITA <i>HERO</i> KLASIK		
KUNCI	TOKOH UTAMA	Identifikasi, simpati, mudah disukai, konflik dalam diri
	TUJUAN	Mengapa tokoh utama berada dalam cerita : - Untuk mendapatkan sesuatu - Untuk lari dari sesuatu Yang sangat penting bagi kelangsungan hidup tokoh utama.
	KONFRONTASI	Pertarungan antara tokoh utama dan lawannya. Lebih baik jika lawannya bersifat sama kuat atau bahkan lebih kuat dari tokoh utama.
	AKHIR	Pertanyaan utama sudah terjawab. Tokoh utama berhasil memperoleh kemenangan.
STRUKTUR TIGA BABAK	BABAK I	1) Perkenalan dengan dunia <i>hero</i> .
		2) Panggilan untuk bertualang atau ada gangguan dalam dunia <i>hero</i> tersebut.
		3) <i>Hero</i> mungkin tidak memenuhi panggilan tersebut.
		4) <i>Hero</i> melewati batas dan memasuki dunia gelap.
	Hal yang membuat <i>hero</i> tidak dapat kembali	<b>Tokoh utama didorong menuju konflik utama sehingga ia mau tak mau harus berada di dalamnya.</b>
	BABAK II	5) Muncul <i>mentor</i> yang akan mendidik <i>hero</i> .
		6) Beberapa perjumpaan dengan kekuatan jahat.
		7) <i>Hero</i> mengalami masa gelap atau kesulitan dalam dirinya yang harus diatasi terlebih dahulu.
		8) Sebuah ‘jimat’ atau barang berharga membantu dalam pertarungan
	Hal yang membuat <i>hero</i> tidak dapat kembali	<b>Sesuatu harus terjadi hingga menyebabkan pertarungan akhir (Ada petunjuk atau informasi utama. Ada kemunduran utama.)</b>
BABAK III	9) Menghadapi pertarungan akhir.	
	10) <i>Hero</i> kembali ke dunianya sendiri.	

Tabel 2.1 Perjalanan standar tokoh *hero* dalam cerita-cerita *hero* klasik (Terjemahan oleh Penulis)  
(Sumber : [http://www.pjhoover.com/download/hero\\_alur\\_cerita\\_structure.pdf](http://www.pjhoover.com/download/hero_alur_cerita_structure.pdf))



### 2.1.3 Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan salah satu bagian penting dalam cerita bertema kepahlawanan karena hal ini yang akan mempengaruhi bagaimana seorang pembaca atau penonton melihat suatu cerita dan karakter yang lain. Hourihan mengungkapkan bahwa sudut pandang merupakan unsur paling penting yang dapat mempengaruhi serta memanipulasi persepsi dan simpati pembaca. Dengan penggunaan sudut pandang orang pertama, narator akan memilih bagian mana yang diberitahukan karena kemungkinan narator tersebut bersifat naif dan terbatas. Hal tersebut tentunya akan berpengaruh pada bagaimana para pembaca memandang serta menilai cerita dan tokoh yang ada di dalamnya. Dalam sastra anak, sudut pandang ini digunakan agar pembaca menerima cara pikir serta penilaian dari narator. Sementara dengan sudut pandang orang ketiga biasanya kurang jelas dan konsisten (Hourihan, 1997:38).

Hal yang sama juga berlaku dalam cerita-cerita *superhero*. Seperti halnya dalam kebanyakan film bergenre *superhero*, sudut pandang merupakan sudut pandang serba tahu. Namun, tidak semua informasi diberikan dan kebanyakan hanya menyoroti kehidupan tokoh *superhero*, sementara tokoh *villain* disorot saat sedang merencanakan tindak kejahatannya atau melakukan aksi-aksinya. Melalui sudut pandang tersebut, penonton atau pembaca lebih dapat memahami masalah dan psikologi dari tokoh *superhero* sehingga muncul rasa keterikatan terhadap tokoh yang lebih banyak disorot tersebut. Hal ini pula yang mengarahkan rasa simpati mereka terhadap tokoh *superhero* dan sebaliknya rasa benci terhadap *villain*.

Hourihan mengatakan hal senada bahwa karena cerita bertema *hero* dinarasikan dari sudut pandang *hero* itu sendiri dan ia merupakan dasar dari cerita, maka pembaca diajak untuk menerima nilai-nilai yang dipercayainya dan mengagumi aksinya (ibid, 39). Oleh karena itu, pernyataan tersebut menjelaskan mengapa penonton atau pembaca akan berpihak pada tokoh *hero*. Walaupun suatu cerita tidak secara langsung dinarasikan oleh tokoh *hero*, namun penonton atau pembaca melihat dari titik fokus yang tak lain dan tak bukan adalah sosok *hero* itu sendiri. Mereka pun akan memandang keseluruhan cerita dan karakter lainnya melalui “kacamata” *hero*.

## 2.2 Dekonstruksi Film *Megamind* terhadap Film *Superhero*

Film *Megamind* merupakan dekonstruksi cerita-cerita bergenre *superhero*. Untuk menganalisis dekonstruksi yang terjadi, maka penulis akan membahas tiga elemen dasar cerita, yaitu penokohan, alur, dan sudut pandang dalam film *Megamind*, kemudian membandingkannya dengan beberapa film *Superman* yaitu, *Superman* (1978), *Superman II* (1980), dan *Superman IV : The Quest for Peace* (1987). Film-film *Superman* tersebut merupakan gambaran awal dari tokoh *superhero* klasik, sehingga masih belum banyak mengalami perkembangan dan memenuhi konvensi cerita *superhero*. Selain itu, seperti yang telah dikatakan sebelumnya, film *Megamind* banyak mengambil unsur-unsur dalam film tersebut. Namun, perbedaan-perbedaan yang muncul di antara kedua film tersebut kemudian menunjukkan bahwa film *Megamind* ini merupakan parodi dari film *Superman*.

### 2.2.1 Penokohan

Dalam film *Megamind*, terdapat dua tokoh yang saling berlawanan yaitu, Metro Man, sebagai sosok *superhero*, dan Megamind, sebagai rival atau yang sering disebut *villain*. Selain itu, layaknya cerita-cerita *hero* lain, selalu ada sosok *damsel in distress* yang akan diselamatkan di akhir cerita, yaitu Roxanne Ritchie. Kemudian, sosok Megamind sendiri selalu didampingi oleh Minion yang sudah bersamanya sejak kecil. Namun, ada satu karakter berbeda yang unik dalam cerita ini, yaitu Tighten. Penokohan merupakan salah satu cara mempertegas unsur parodi dalam film ini.

#### 2.2.1.1 Metro Man

Metro Man merupakan tokoh *superhero* yang muncul pada bagian awal film ini. Nama yang dipilihnya, “Metro Man”, dapat sekaligus menunjukkan misinya sebagai “*defender of Metrocity*.” Jadi, “Metro” dalam “Metro Man” mengacu pada tempat di mana ia melakukan misinya. Kostumnya yang berwarna putih dengan logo “M” di tengahnya langsung menunjukkan identitasnya sebagai Metro Man. Tokoh ini mengingatkan pada salah satu tokoh *superhero* terkenal, yaitu Superman. Ada banyak persamaan dengan Superman yang membuat Metro Man dapat diklasifikasikan

sebagai *superhero* sekaligus *traditional white male heroes* seperti yang dikemukakan Hourihan. Namun, kemudian ada banyak persamaan yang dilebih-lebihkan serta perbedaan yang muncul pada tokoh Metro Man. Hal ini pun juga diungkapkan oleh Tom McGrath, sutradara *Megamind*, yang mengatakan bahwa Metro Man adalah “*façade of a superhero*” dan bukan *hero* yang sebenarnya (dikutip dari Wilkins, 2010, par.6). Lebih lanjut, Stephen Holden<sup>3</sup> dalam artikelnya “Animated Ambiguity, Featuring a Big Head” mendeskripsikan tokoh *superhero* ini dengan cara serupa,

*Metro Man (the voice of Brad Pitt) is equally ambiguous. A smug, grinning Superman with a wavy Elvis haircut, he wallows in self-satisfaction as the residents of Metrociti heap glory on him. His jaw is a little too prominent, his body a little too pumped, his attitude a little too cocky for him to be trusted as an unassailable moral paragon. He isn't really a hero; he's just a star.* (2010, par. 3)

Jadi, di satu sisi Metro Man memiliki banyak kesamaan dengan Superman, namun dari kutipan di atas terlihat bahwa persamaan-persamaan tersebut ‘diputar’ serta dilebih-lebihkan sehingga akhirnya membuat Metro Man menjadi parodi dari Superman. Oleh karena itu, Metro Man bukanlah *hero* yang sebenarnya.

Beberapa persamaan yang muncul antara Metro Man dan Superman adalah kesamaan peran mereka sebagai *superhero*, tampilan fisik, dan latar belakang. Sebagai *superhero*, keduanya sama-sama berkostum ketat, mempunyai kekuatan dan kecepatan super yang digunakan untuk menolong orang-orang yang memerlukan bantuan dan juga melawan para *villain*. Dari aspek tampilan fisik, walaupun Metro Man dan Superman berasal dari planet lain, keduanya ditampilkan seperti manusia pada umumnya dengan kulit berwarna putih. Keduanya juga terlihat tinggi besar dengan otot-otot yang terlatih sehingga memperlihatkan fisik laki-laki yang kuat. Kesamaan lain yang cukup mencolok adalah latar belakang mereka yang sebenarnya berasal dari planet lain dan kemudian diadopsi oleh orang tua angkat di bumi. Akhirnya, mereka pun dapat tumbuh di lingkungan yang normal. Selain itu, keduanya

---

<sup>3</sup> Stephen Holden adalah seorang kritikus film dan music dari Amerika. Artikelnya yang berjudul “Animated Ambiguity, Featuring a Big Head” merupakan artikel ulasan film *Megamind* yang dimuat dalam nytimes.com. Artikel ini banyak membahas keambiguan dalam film *Megamind*.



juga mempunyai tempat persembunyian yang digunakan untuk menyendiri. Superman memiliki gua Krypton dan Metro Man memanfaatkan bekas gedung sekolahnya untuk bersembunyi. Persamaan-persamaan mendasar antara Metro Man dan Superman tersebut membuat kedua tokoh ini dapat dibandingkan.



**Gambar 2.1 Perbandingan antara Metro Man (Kiri) dan Superman yang diperankan oleh Christopher Reeves pada *Superman I, II, III, dan IV* (Kanan)**

Namun, ternyata film *Megamind* mengubah persamaan-persamaan tersebut menjadi hal yang berlebihan sekaligus menyindir. Secara visual, tokoh Metro Man mempunyai otot yang terlampau besar sehingga terlihat dilebih-lebihkan jika dibandingkan dengan Superman dan justru membuatnya tidak terlihat ideal dan proporsional. Superman mempunyai kelemahan yaitu Krypton yang seringkali dimanfaatkan oleh musuhnya untuk mengalahkannya, namun Metro Man sama sekali tidak mempunyai kelemahan. Tampilannya pun lebih terlihat seperti seorang artis yang akan tampil, seperti jambulnya yang selalu tertata rapih dan klimis serta sarung tangan dan sepatu dengan rumbai-rumbai. Hal-hal tersebut sebenarnya tidak mempengaruhi aksinya sebagai *superhero*, namun lebih mempengaruhi penampilannya. Penampilan yang berlebihan sebagai seorang *superhero* adalah salah satu bentuk parodi dari tokoh Superman.

Parodi pun juga tampak dari awal cerita karena tidak pernah ditampilkan keadaan planet asal Metro Man. Hal ini berbeda dengan film *Superman I* yang memperlihatkan penyebab mengapa Superman harus dikirim ke bumi dan bagaimana orang tuanya memberikan pesan-pesan sebelum melepasnya. Sepanjang cerita, orang tua biologis Superman tetap memberikan nasihat-nasihatnya melalui kristal yang ditinggalkannya. Sementara itu, orang tua biologis Metro Man tidak pernah diperlihatkan dari awal hingga akhir cerita. Tiba-tiba pesawatnya muncul berdampingan dengan pesawat Megamind menuju bumi. Namun, tidak pernah diketahui latar belakang sebenarnya Metro Man dan planet asalnya, kecuali Megamind yang mengatakan bahwa ia berasal dari "*Blaupunkt quadrant*" dan planet asalnya akan segera ditelan oleh *black hole*.

Selain itu, parodi lain terlihat dari keluarga yang mengadopsi Metro Man. Sementara Superman jatuh di tengah-tengah ladang dalam bentuk meteor yang hancur dan kemudian diadopsi oleh keluarga petani sederhana, Metro Man mendarat di bawah pohon natal dan diangkat oleh keluarga kaya yang tinggal di rumah mewah karena ibunya mengira ia kado natal yang diberikan oleh suaminya. Hubungan antara Superman dan orang tua angkatnya diperlihatkan dengan jelas. Kedua orang tuanya senang menyambut kehadiran Superman, sehingga mereka memperhatikan perkembangannya dan melarang ia menggunakan kekuatannya di depan umum. Namun, sebaliknya, bahkan wajah kedua orang tua angkat Metro Man tidak pernah diperlihatkan secara jelas. Pada saat bayi Metro Man mendarat di rumah orang kaya tersebut, ayahnya, Lord Scott, sibuk membaca koran dan tidak peduli akan adanya Metro Man, sedangkan ibunya senang dengan kehadirannya bahkan ia menikmati kemampuan super yang dimilikinya. Pada bagian tersebut, Metro Man memperlihatkan kemampuan terbangnya dan ibunya mengungkapkan rasa senangnya dengan mengatakan, "*Our baby can fly.*" Tapi, setelah itu, tidak pernah diperlihatkan bagaimana ia dibesarkan dan bagaimana hubungan mereka selanjutnya. Hal ini seakan menunjukkan Metro Man yang tidak dapat menjalin hubungan erat dengan manusia lain. Bahkan dengan orang tua angkatnya hanya sekedar memperlihatkan kekaguman semata.



**Gambar 2.2 Metro Man memperlihatkan kekuatannya di kelas (Kiri : Metro Man menggunakan kekuatannya untuk mengangkat meja (00:03:54); Kanan : Metro Man menggunakan kemampuan laser di matanya untuk membuat pop corn (00:04:03))**

Perkembangan pada saat keduanya bersekolah juga menunjukkan adanya parodi dalam film ini. Latar belakang keluarga yang berbeda tampaknya juga mempengaruhi perkembangan kedua tokoh selanjutnya. Di sekolah, Superman tidak pernah menggunakan kekuatannya dan ia cenderung menjadi ‘korban’ dari teman-teman lain yang lebih kuat dan favorit. Tapi, Metro Man justru kerap kali menggunakan kekuatannya di tengah-tengah teman dan gurunya, bahkan ia dikagumi dan dianggap ideal oleh orang-orang sekitarnya dengan kelebihan yang dimiliki. Seringkali ia menggunakan kekuatan super walaupun sebenarnya tidak diperlukan, sehingga muncul kesan ‘ingin pamer’ dan hanya untuk mendapatkan perhatian. Gambar 2.2 kiri menunjukkan Metro Man yang memperlihatkan kekuatan dengan mengangkat meja dan gurunya, sementara yang lain berteriak menyemangatnya. Teman-temannya terlihat senang dan menikmati kelebihan yang ditampilkan olehnya. Pada gambar 2.2 kanan, Metro Man memanfaatkan laser di matanya untuk membuat popcorn dan menyenangkan teman-temannya. Pada *scene* ini, tertulis “*show and tell*” di papan tulis yang menjadi *background*. “*Show and Tell*” juga merupakan jenis aktivitas yang biasa dilakukan di dalam kelas sekolah dasar untuk melatih *public speaking*. Biasanya dalam kegiatan tersebut anak-anak akan menampilkan benda yang disukainya dan menceritakan mengenai benda itu. Namun, Metro Man malah menampilkan kekuatannya dalam kegiatan itu. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa dengan menampilkan kemampuan lasernya tersebut, sebenarnya Metro Man

sedang memberitahukan kekuatan yang ia miliki. Hal tersebut juga terlihat dari perkataan Megamind yang merupakan narasi langsung dalam adegan ini, *“He had already amassed a gigantic army of soft-headed groupies. He bought their affections with showmanship, and extravagant gifts of deliciousness.”* Metro Man juga pernah digambarkan terbang di tengah-tengah temannya yang duduk dalam lingkaran sambil bermain gitar. Mereka terlihat menerima dan mau mengikuti kemauan Metro Man. Ia pun tidak pernah digambarkan sejajar dengan teman-temannya karena ia selalu terbang. Dalam pengambilan keputusan, Metro Man adalah yang memutuskan dan teman-temannya setuju dengan keputusan tersebut. Tidak hanya teman-teman yang mendukungnya, bahkan guru pun terlihat lebih memihak pada Metro Man. Mereka selalu menerima apapun yang dilakukan Metro Man. Jadi, kekuatan super hanya merupakan alat penarik perhatian sekaligus pembentuk kekuasaan.

Perbedaan lain antara kedua tokoh ini dapat dilihat dari bagaimana respon masyarakat terhadap mereka. Superman yang telah banyak berjasa beberapa kali mendapat penghargaan, seperti pemberian kunci kota Smallville dan pembuatan patung yang kemudian ditaruh pada sebuah museum umum (film *Superman IV*). Penghargaan yang diperolehnya tersebut menunjukkan rasa terima kasih sekaligus kekaguman terhadap Superman. Namun, rasa kagum dan terima kasih terhadap Metro Man menjadi terlalu eksekif, sehingga ia diperlakukan seperti dewa. Pendewaan tersebut juga tampak pada kata-kata Roxanne saat menggambarkannya,

*It's a Happy Metro Man day, Metrocitiy. It's a beautiful day in beautiful downtown, where we're here to honor a beautiful man, Metro Man. His heart is an ocean that's inside a bigger ocean. For years he's been watching us with his super-vision. Saving us with his super strength, and caring for us with his super heart. Now it's our turn to give something back. This is Roxanne Ritchi reporting live from the dedication of the Metro Man Museum. (00:07:42)*

Kata *“super”* yang digunakan berulang kali menunjukkan kehebatan dan kesempurnaannya seperti para dewa. Kemudian, pemasangan kata *“beautiful”* dan *“man”* pun bukanlah sesuatu yang umum. *“Beautiful”* tidak selalu menunjuk hanya pada penampilan semata. Oleh karena itu, dalam bagian ini memperlihatkan sifat Metro Man yang sangat baik. Bentuk penghargaan lain adalah dengan



membuatkannya museum dan patung khusus untuk mengingat jasa-jasanya. Museum yang diberi nama Metroman Museum itu menyimpan koleksi patung dan lukisan yang menampilkan gaya-gaya Metro Man saat melawan musuhnya dan menunjukkan kekuatannya. Sementara patung Metro Man yang ada di luar museum terlihat memegang sebuah bola dunia, berukuran besar, dengan satu warna, sehingga memunculkan kesan hebat, kokoh, dan elegan. Gambaran ini hampir sama dengan tokoh-tokoh *hero* dalam mitologi Yunani, di mana masyarakatnya membuat tempat pemujaan khusus untuk mereka. Jika Superman seringkali terlihat sungkan menerima penghargaan, Metro Man malah menikmatinya. Pada saat pembukaan museumnya, ia berdiri di atas panggung dan terbang di atas para penduduk kota, sehingga menunjukkan posisinya yang lebih superior dibandingkan orang lain. Selain itu, diperlihatkan juga bagaimana para wanita yang mengidolakannya terlihat seperti para fans yang bertemu dengan artis favoritnya (Gambar 2.3). Kemudian, selalu ada jarak antara Metro Man dan masyarakatnya, sehingga ia terlihat bukan merupakan bagian dari masyarakat tersebut. Hal ini terlihat dari caranya membalas perkataan seseorang yang berteriak “*I love you Metro Man!*”. Ia menjawabnya dengan, “*And I love you, random citizen.*” Perkataannya ini mengesankan ia tidak tertarik untuk mengenal atau sekedar mengetahui orang tersebut secara lebih jelas. Jadi, respon berlebihan dan pendewaan terhadap Metro Man serta sikap Metro Man yang menikmati penghargaan tersebut adalah cara lain yang digunakan untuk memparodikan tokoh Superman.



**Gambar 2.3** Respon para wanita saat melihat Metro Man (Kiri : wanita-wanita yang terlihat histeris seperti saat melihat artis (00:10:57); Kanan : seorang wanita mencium kaki Metro Man saat ia terbang di atasnya (00:11:11))

Kemudian, Metro Man yang tidak mempunyai identitas ganda dan tidak pernah ditampilkan sebagai manusia biasa merupakan bentuk parodi lain yang muncul dalam film ini. Superman ditampilkan dengan dua identitas bersamaan yaitu Superman dan Clark Kent. Sebagai Superman, ia menjadi *superhero* yang gagah dan menggunakan kekuatan supernya untuk menolong orang lain, tapi sebagai Clark Kent, ia menjadi seseorang yang lemah dan polos. Pada film *Superman I*, ayah Superman, Jor-El, mengemukakan dua alasan mengapa ia harus menjaga identitasnya tetap rahasia. Pertama, agar manusia tidak selalu bergantung padanya karena tidak mungkin ia dapat terus-menerus memberikan pertolongan. Kedua, jika musuh mengetahui identitasnya sebagai Clark Kent, maka mereka dapat memanfaatkan orang-orang terdekat sebagai titik kelemahannya. Menurut Ian Gordon, “*the superhero/secret identity pairing flatters comics readers, allowing us to feel superior to those dupes who can’t see that Clark Kent is indeed Superman, thus forming an insider alliance between us and the superhero.*” (dikutip dari Smith, n.d.:126) Oleh karena itu, diciptakan misteri seputar identitas tokoh tersebut. Jadi, adanya identitas rahasia tersebut merupakan cara agar simpati penonton terarah padanya karena penonton lebih tahu daripada tokoh dalam cerita. Namun, Metro Man tidak pernah ditampilkan sebagai manusia biasa yang lemah. Setelah menjadi sosok *superhero*, kehidupan pribadinya tidak pernah diperlihatkan, sehingga tidak terlihat adanya pemisahan antara ruang pribadi dan publik. Tidak adanya dualisme identitas pun menyebabkan tidak adanya misteri pada tokoh Metro Man.

Akhirnya, keputusan Metro Man untuk mengundurkan diri sebagai *superhero* merupakan puncak parodi Superman. Keputusan semacam ini hampir tidak pernah terjadi dalam film-film bergenre *superhero*. Pada film *Superman II*, tokoh Superman pernah melepaskan kekuatan supernya dan hidup sebagai manusia normal karena ia ingin hidup dengan Lois Lane. Namun, hal itu hanya berlangsung singkat dan akhirnya Superman tetap memilih untuk kembali menjadi *superhero* karena ia merasa perlu untuk melindungi orang banyak. Pengorbanan kepentingan pribadinya demi kepentingan publik adalah salah satu ciri *superhero*. Sebaliknya, Metro Man memilih untuk melepaskan sosok *superhero*-nya demi kepentingan pribadinya karena lelah

harus mengikuti tuntutan orang lain. Semua kelebihan dan kekuatan supernya malah menjadi beban dan ia memilih melakukan kebohongan publik dengan memalsukan kematiannya. Setelah keputusannya tersebut, ia tinggal bersembunyi di gedung sekolahnya dulu serta ditampilkan berantakan dan tidak bercukur, walaupun gambaran ini tidak membuatnya tampak seperti manusia normal.

Jadi, adanya persamaan antara Superman dan Metro Man yang kemudian diputar membuat Metro Man merupakan parodi Superman. Parodi Metro Man yang menampilkan sisi-sisi lain *superhero* mau menyindir sosok *superhero* yang sudah menjadi idola sejak lama dan terkesan tanpa cacat. Peter A. Hancock dan Gabriella M. Hancock<sup>4</sup> mengungkapkan “*but the never-ending demand on the superhero to decide the fate of a continual stream of people must inevitably, in the end, have a very corrosive effect. How long would it be before someone with such powers began to see them as a curse rather than a blessing?*” (Rosenberg, 2008:114). Hal itulah yang dijawab dan ditampilkan oleh Metro Man. Metro Man tidak berhasil melawan egonya sendiri. Kepentingan pribadinya menjadi pemenang pertarungan dalam dirinya. *Superhero* akhirnya pun hanya menjadi seperti sebuah karir yang harus dijalani dan bukan lagi suatu panggilan seperti yang biasanya terjadi.

### 2.2.1.2 Megamind

Megamind merupakan kebalikan dari gambaran Metro Man. Ia juga berasal dari planet lain sama seperti Metro Man. Namun, ia mempunyai kulit yang berwarna biru, badannya sangat kurus, tidak terlihat kuat, dengan kepala yang besar sehingga membuat badannya tidak terlihat proporsional dan tidak sesuai dengan penampilan manusia pada umumnya. Penampilannya yang seperti alien serta warna kulitnya yang berbeda membuat dia dianggap sebagai *the other*. *Art director* untuk film animasi ini, Timothy J. Lamb, mempertegas bahwa, “*As a character, Megamind is all about the*

<sup>4</sup> Peter A. Hancock adalah *Provost Distinguished Research Professor* dari Departemen Psikologi dan Institut Simulasi dan Pelatihan University of Central Florida di Orlando. Penelitiannya mengenai simbiosis manusia-mesin di masa depan. Sedangkan, Gabriella M. Hancock adalah anak perempuannya yang lulus dengan gelar sarjana sains dalam psikologi pada University of Central Florida’s Burnett Honors College. (Rosenberg, 2008 : 116)

*chaos of creation. The whole visual language that surrounds him is parts and bits of stuff. That's why his whole lair is an abandoned power plant.*" (dikutip dari cinemareview.com, n.d., par. 2) Hal ini menunjukkan bahwa semua hal di sekitar Megamind juga mendukung karakternya yang ditinggalkan, terlihat berantakan dan tidak teratur. Ketidakteraturan, penampilan fisik yang tidak sempurna, serta merupakan rival dari Metro Man, membuat karakter Megamind dapat dikelompokkan sebagai *villain*. Sementara Metro Man adalah parodi langsung Superman, Megamind merupakan 'perkawinan' beberapa karakter *villain* dalam film *Superman* sekaligus parodi dari beberapa karakter lain.

Sebagai *villain*, beberapa karakter Megamind menyerupai Lex Luthor dan General Zod. Lex Luthor merupakan lawan utama Superman yang muncul di hampir semua film *Superman*. Oleh karena itu, Megamind dan Lex Luthor sama-sama merupakan lawan utama dari tokoh *superhero*. Kelebihan yang dimiliki pun sama, yaitu tingkat kepintaran tinggi, sehingga mereka banyak menggunakan senjata dan teknologi untuk melawan musuh mereka. Kemudian, mereka pun tinggal di tempat yang sudah tidak lagi digunakan. Pada *Superman I*, Luthor tinggal di sebuah stasiun bawah tanah yang sudah tidak digunakan, sedangkan Megamind, tinggal di sebuah tempat pembangkit listrik yang sudah tidak berfungsi lagi. Selain itu, persamaan yang lain yang adalah latar belakang mereka di penjara. Dalam film *Superman II* dan *IV*, diperlihatkan Lex Luthor yang berada di penjara dan berusaha melarikan diri. Hal yang sama pun juga terjadi pada Megamind. Pada bagian awal dan akhir cerita, diperlihatkan Megamind yang menyamar agar dapat kabur dari penjara. Walaupun tidak pernah ditampilkan dalam ketiga film *Superman* lama, ada beberapa gambaran Lex Luthor lain yang menyerupai Megamind. Salah satu sumber menyebutkan bahwa Lex Luthor merupakan "*master of disguise*" dengan menggunakan berbagai rambut palsu dan identitas (superman.wikia.com, n.d., par. 5). Megamind pun kerap kali melakukan penyamaran dengan menggunakan jam khusus yang dimilikinya. Selain itu, dalam beberapa versi, Lex Luthor ternyata juga mempunyai perasaan tersembunyi terhadap Lois Lane. Dalam film *Megamind*, Megamind pun akhirnya juga menyukai Roxanne Ritchie.





**Gambar 2.4 Perbandingan antara Megamind (Kiri) dan General Zod yang diperankan oleh Terence Stamp pada *Superman I* dan *II* (Kanan)**

Selain menyerupai Lex Luthor dalam beberapa hal, ada beberapa karakter Megamind yang hampir sama dengan General Zod, musuh Superman dalam *Superman II* yang juga berasal dari planet yang sama dengan Superman, Krypton. Keduanya berasal dari planet lain, sehingga menunjukkan bahwa mereka bukan bagian dari bumi. Mereka juga sering salah menyebut beberapa kata. Contohnya, General Zod salah menyebut kata ‘Houston’, sementara Megamind salah dalam menyebut kata ‘school’, ‘revenge’ dan ‘Metrocity’. Kemudian, dari aspek penampilan, kostum yang digunakan Megamind hampir sama dengan General Zod. Kostum hitam dengan sepatu boot hitam yang dipakai oleh General Zod menyerupai kostum yang digunakan oleh Megamind. Tapi, kostum tersebut dibuat agak berlebihan dengan adanya kostum *black mamba* yang digunakan khusus untuk bertempur lawan Tighen nanti.

Namun, ada satu persamaan yang muncul dari ketiga *villain* tersebut, Megamind, Lex Luthor, dan General Zod, yaitu adanya latar belakang penolakan sehingga mereka mau membuktikan dirinya. Latar belakang Lex Luthor tidak pernah diperlihatkan dalam ketiga film *Superman* dan ada beberapa versi berbeda

mengenai sejarahnya<sup>5</sup>. Dalam sebuah potongan film *Superboy*<sup>6</sup>, diperlihatkan bahwa banyak orang tak menyukainya karena ia dianggap aneh dengan percobaan yang dilakukannya. Di salah satu percobaannya yang gagal, Superboy menyelamatkannya, tapi akibat percobaan tersebut ia kehilangan semua rambutnya. Sejak saat itu, Luthor menyalahkan Superboy dan berniat untuk menghancurkannya (superman.wikia.com, n.d., par.3). Sementara itu, pada film *Superman I*, General Zod yang berniat melakukan penyerangan di planetnya diusir dan dihukum oleh para pemimpin planet Krypton. Jor-El, ayah Superman, merupakan orang yang telah membuat ia dihukum dalam sebuah ruang kaca yang disebut *phantom zone*. Pada film *Superman II*, karena adanya bom yang meledak di luar angkasa, akhirnya ia dan kedua partnernya bisa lepas. Mereka pun akhirnya menemukan bumi dan berniat untuk menguasainya. Ternyata mereka juga bertemu dengan Superman, sehingga mereka berniat untuk membalas dendam terhadapnya.

Sedangkan, Megamind tumbuh di penjara tanpa orang tua, justru dengan narapidana yang mengajarkannya hal-hal yang sebaliknya hingga ia beberapa kali menyebabkan kekacauan di penjara. Walaupun tidak lantas membuat ia jahat di sekolah, teman-temannya tetap menolak Megamind sejak awal ia datang dengan tangan terborgol dan seragam penjara. Usahanya untuk berbuat baik malah gagal dan penampilan fisiknya yang berbeda semakin memperburuk keadaan. Hal ini memperlihatkan adanya stigma *the other=bad*. Oleh karena itu, ketiga tokoh *villain* tersebut disingkirkan dari lingkungan yang dominan, sehingga mereka berusaha untuk melawan dan menguasai lingkungan yang dominan tersebut.

Megamind sebenarnya merupakan kumpulan parodi dari beberapa tokoh yang muncul dalam film *Superman*. Selain, memparodikan beberapa tokoh *villain*, ia juga memparodikan tokoh Superman dan ayah Superman, Jor El.

Parodi terhadap tokoh Superman ditampilkan pada bagian awal saat Megamind akan dikirim ke bumi. Pada film *Superman I*, ayah dan ibu Superman akan mengirim

<sup>5</sup> Ada beberapa versi *Superman* dalam bentuk film dan komik, sehingga muncul berbagai macam cerita yang berbeda-beda tapi tetap dengan tokoh-tokoh yang masih sama.

<sup>6</sup> Sumber video : *Superboy Saves Lex Luthor (the famous lab scene)* (2010). [Motion Picture]. Superboy sering dianggap merupakan Superman versi kecil yang masih tinggal di Smallville.

Superman ke bumi karena planet Krypton, tempat mereka tinggal, akan segera hancur. Sebelum pergi, mereka memberikan pesan yang mengarahkan Superman untuk menjadi sosok penyelamat di tempatnya tinggal nanti. Mereka juga memberikan sebuah kristal hijau yang dapat menunjukkan jati dirinya. Alur bagian ini juga muncul pada bagian awal film *Megamind*. Namun, yang diperlihatkan bukanlah tokoh *hero* seperti halnya Superman, melainkan tokoh *villain*. Megamind yang akan dikirim ke bumi karena planetnya akan segera ditelan *black hole* tidak sempat mendengar bagian akhir dari pesan yang dikatakan orang tuanya.

*Ibu Megamind* : “Here is your Minion, he will take care of you.”

*Ayah Megamind* : “And here is your binkie. You are destined for....” (*Door slams shut*) (00:01:36 - 00:01:44)

Akibatnya, ia seakan hidup tanpa arahan dan tujuan. Jadi, Superman pergi ke bumi dan hidup sesuai pesan yang ditinggalkan orang tuanya, sementara itu Megamind dikirim untuk menemukan takdirnya.

Selanjutnya, Megamind juga memparodikan tokoh lain yang cukup fenomenal pada cerita *Superman*, yaitu ayah biologis Superman, Jor El, melalui penyamarannya menjadi *space dad* dari Tighen. Penampilan keduanya dibuat hampir sama seperti rambut putih dan pakaian luar angkasa yang mengkilap. Kedua-duanya sama-sama bertugas untuk mengarahkan tokoh *superhero*. Namun, kemudian beberapa bagian pada *space dad* digambarkan secara berlebihan dan dibuat berbeda. Misalnya, dari penampilan, rambut *space dad* dibentuk lebih tinggi dan terlihat berlebihan jika dibandingkan dengan tubuhnya yang pendek. Aksen berbicaranya dibuat mirip dengan tokoh-tokoh film mafia *Godfather*. Walaupun sama-sama mengarahkan tokoh *superhero*, pada akhirnya *space dad* gagal karena Tighen berubah menjadi jahat dan tidak lagi memikirkan kepentingan publik.



Gambar 2.5 Perbandingan antara Space Dad (Kiri) dan Jor-El yang diperankan oleh Marlon Brando pada *Superman I* (Kanan)

Akhirnya, Megamind pun tidak hanya sekedar mengambil unsur-unsur dari kedua tokoh *villain*, Lex Luthor dan General Zod, tapi ia juga sekaligus memparodikannya. Tujuan akhir dari Lex Luthor dan General Zod adalah menguasai dunia. Oleh karena itu mereka memandang Superman hanya sebagai salah satu penghalang yang harus dilawan. Tapi, tujuan akhir Megamind adalah Metro Man sendiri. Tujuannya ini sangat sederhana dan yang diinginkan sebenarnya adalah posisi Metro Man sebagai *hero* yang dapat diterima oleh orang sekitarnya. Maka, ketika ia berhasil mengalahkannya ia justru tidak mempunyai tujuan apapun karena ia tidak bertujuan untuk menguasai yang lain.

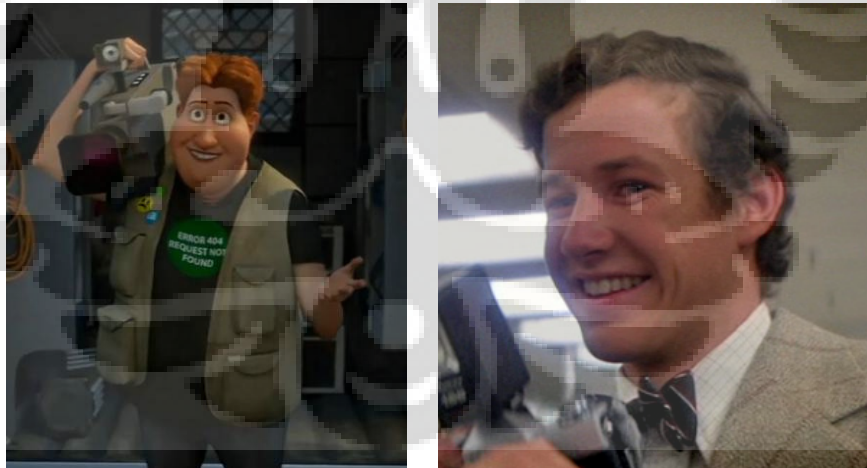
Selain itu, ada perbedaan lain antara Megamind dan Lex Luthor serta General Zod. Tokoh-tokoh *villain* tersebut terus-menerus menjadi representasi *evil* dari awal sampai akhir, mereka pun tidak pernah berhasil mengalahkan tokoh *superhero* dalam waktu yang lama. Namun, Megamind berhasil mengalahkan Metro Man di bagian tengah cerita walaupun ia kemudian merasa kesepian dan menciptakan sosok *superhero* lain. Selain itu, ia juga menunjukkan adanya perubahan dari *evil* menjadi *good* yang sangat jarang terjadi pada tokoh *evil* dalam film-film *superhero*. Ia menunjukkan adanya sosok *good* dan *evil* secara bersamaan dalam diri seseorang, bukannya hanya sekedar satu sisi seperti yang biasa muncul dalam film bergenre ini.

Jadi, Megamind merupakan representasi *villain* dan *hero* sekaligus. Walaupun sudah ‘dicap’ sebagai *villain* pada bagian awal, ia dapat berubah pada bagian

akhirnya. Tokoh ini menunjukkan bahwa seseorang mungkin berubah dan tidak hanya sekedar mengikuti takdir, sehingga menjadi sindiran terhadap film-film *superhero* yang selalu statis. Selain itu, tokoh Megamind juga menunjukkan bahwa menjadi *hero* bukanlah semata-mata mengenai fisik, melainkan jiwa untuk berjuang.

### 2.2.1.3 Hal Stewart/Tighten

Tighten merupakan tokoh buatan Megamind yang ambigu. Penampilannya memenuhi syarat sebagai seorang *superhero*, namun secara mental dan psikologis ia belum siap untuk menjadi sosok heroik tersebut bahkan ia sudah tidak bisa mengeja namanya dengan benar. Megamind sebenarnya memberikannya nama Titan, tapi ia mengejanya dengan Tighten. Awalnya Tighten merupakan manusia biasa bernama Hal Stewart yang bekerja sebagai kameraman bersama Roxanne Ritchie. Namun, akibat suntikan yang dibuat oleh Megamind ia berubah menjadi lebih kuat dan besar. Baik keduanya Hal Stewart dan Tighten merupakan parodi dari tokoh yang pernah muncul dalam film *Superman*. Hal Stewart adalah parodi dari tokoh Jimmy Olsen, sedangkan Tighten adalah parodi dari tokoh Nuclear Man.



**Gambar 2.6** Perbandingan antara Hal Stewart (Kiri) dan Jimmy Olsen yang diperankan oleh Marc McClure (Kanan)



Jimmy Olsen adalah fotografer yang bekerja di Daily Planet. Oleh karena itu, Olsen dan Stewart sama-sama bekerja di bidang media dan bersama dengan tokoh *damsel in distress* di kedua film. Pada saat peluncuran film *Megamind*, sang sutradara, McGrath, sudah mengindikasikan adanya *twist* dari karakter yang menyerupai Jimmy Olsen ini (dikutip dari Wilkins, 2010, par.7). Jimmy Olsen menyimpan rasa kagum terhadap Superman karena telah menyelematkannya. Di beberapa cerita komik, ia bahkan menjadi sahabat baik dari Superman. Ia juga tidak pernah digambarkan menyukai Lois Lane. Namun, sebaliknya Hal Stewart justru tidak menyukai Metro Man. Selain itu, ada rasa iri terhadap sosok *superhero* tersebut karena Roxanne, yang sudah ia sukai sejak lama, justru mengidolakannya. Hal ini tampak dari pernyataan Hal setelah Roxanne memuji Metro Man melalui narasinya.

*Roxanne* : *Come on, it's time to get in the Metro Man day spirit.*

*Hal* : *Well, if I were Metro Man, Megamind wouldn't be kidnapping you all the time. That's the first thing.*

*Roxanne* : *That's sweet of you.*

*Hal* : *And I'd be watching you, like a dingo watches a human baby.*  
(00:08:28 - 00:08:40)

Jadi, Hal Stewart yang menyukai Roxanne jadi tidak menyukai ataupun kagum terhadap Metro Man. Hal pun beberapa kali ia mengalami penolakan oleh Roxanne.



**Gambar 2.7 Perbandingan antara Tighten (Kiri) dan Nuclear Man yang diperankan oleh Mark Pillow pada *Superman IV* (Kanan)**



Sementara itu, Tighen yang merupakan sosok lain dari Hal Stewart merupakan parodi dari Nuclear Man. Nuclear Man yang muncul pada film *Superman IV* merupakan sosok buatan Lex Luthor yang memerlukan bantuan yang sebanding dengan Superman. Oleh karena itu, ia membuat sosok lain dari DNA rambut Superman yang kemudian dikirim ke matahari dengan bantuan rudal nuklir. Ledakan yang terjadi antara nuklir dan matahari tersebut kemudian menciptakan Nuclear Man. Jadi Nuclear Man dibuat memang ditujukan untuk menjadi *villain*. Luthor sebagai pencipta tahu bagaimana mengendalikan serta di mana titik kelemahannya. Hampir sama dengan Nuclear Man, Tighen merupakan sosok ciptaan dari Megamind. Namun, ia diciptakan untuk menjadi sosok *hero* pengganti Metro Man yang sudah mati. Megamind membuat serum yang berasal dari DNA ketombe Metro Man, namun tidak sengaja menembakkannya ke Hal Stewart hingga akhirnya muncullah sosok Tighen. Tapi pada akhirnya, rencana Megamind gagal, Tighen berubah menjadi jahat dan tidak bisa dikendalikan. Proses terciptanya Tighen sampai akhirnya ia malah berbalik menjadi *villain* merupakan bentuk sebuah parodi.

Jadi, walaupun secara fisik, Tighen memenuhi karakter sebagai seorang *superhero*, ia tidak menyadari tanggung jawab besar yang harus ditanggungnya. Latar belakang penolakannya dan misinya yang hanya sekedar untuk mendapatkan Roxanne merupakan penyebab lain akhirnya ia gagal menjadi *superhero*. Kegagalannya diperburuk dengan ego, emosi yang tidak stabil dan ketidakmampuannya untuk mengendalikan diri. Hal ini menunjukkan bahwa untuk menjadi seorang *superhero*, diperlukan lebih dari sekedar ramuan DNA yang dapat membentuk fisik dan memberikan kekuatan super, tapi juga perlu adanya pikiran dan mental yang siap menerima tanggung jawab yang timbul akibat kekuatan super yang didapatnya.

#### **2.2.1.4 Roxanne Ritchie**

Seperti layaknya film-film bertema kepahlawanan, dalam film ini pun terdapat *damsel in distress*, yaitu Roxanne Ritchie. Pengulangan huruf ‘R’ pada nama pertama

dan akhir mengingatkan kita pada tokoh utama perempuan dalam film *Superman* dengan nama setipe, yaitu Lois Lane. Roxanne Ritchie dan Lois Lane pun mempunyai beberapa kesamaan. Namun, seperti halnya tokoh-tokoh lain, banyak dari persamaan tersebut diputar, sehingga menjadikan tokoh Roxanne Ritchie adalah parodi dari Lois Lane.



**Gambar 2.8** Perbandingan antara Roxanne Ritchie (Kiri) dan Lois Lane yang diperankan oleh Margot Kidder pada *Superman I, II, III, dan IV* (Kanan)

Seperti halnya Roxanne Ritchie dalam film *Megamind*, Lois Lane juga merupakan tokoh perempuan yang sering ditawan untuk memanggil *superhero*. Keduanya juga sama-sama mengagumi kedua tokoh *superhero* tersebut. Jadi, Lois Lane mengagumi sosok Superman, sementara Roxanne mengidolakan Metro Man. Selain itu, keduanya pun bekerja di bidang media sebagai seorang jurnalis. Secara keseluruhan, sebagai jurnalis sifat mereka pun hampir sama yaitu kritis dan selalu ingin tahu. Mereka selalu berusaha mencari tahu suatu masalah sampai ke akar-akarnya. Jadi, mereka tidak mudah puas dengan hasil yang didapatkan.

Perbedaan pertama yang muncul adalah bagaimana karakter mereka pada saat ditawan. Lois Lane selalu digambarkan tidak berdaya dan sangat mengharapkan kedatangan Superman. Sedangkan, Roxanne Ritchie digambarkan tenang dan sama sekali tidak panik. Ia selalu tahu kebiasaan Megamind yang sudah berulang kali menculiknya sehingga ia tidak lagi merasa takut. Ia memang mengidolakan Metro

Man sebagai sosok *hero* dan penyelamat, tapi sebenarnya ia tidak pernah memerlukan bantuan Metro Man tersebut. Ia tahu bahwa ancaman Megamind hanya untuk memanggil Metro Man. Sikap yang tenang saat ditawan ini menjadi parodi dari tokoh Lois Lane klasik.

Kemudian, perbedaan lain juga terlihat dari sosok yang disukai oleh masing-masing perempuan tersebut. Lois Lane jatuh cinta terhadap Superman yang merupakan sosok yang gagah dan heroik. Namun, ia tidak mempunyai perasaan yang sama terhadap Clark Kent yang sebetulnya juga adalah Superman. Berbeda dengan Roxanne Ritchie, ia justru hanya sekedar mengidolakan Metro Man sebagai seorang *hero*, tapi tidak ada perasaan romantis yang muncul terhadapnya. Hal ini diungkapkan saat ia mengatakan, “*Okay, okay, Metro Man and I were never a couple. I know, everybody did. It's just, well... he was never really my type.*” Kemudian, ia justru menyukai Megamind yang menyamar sebagai Bernard, laki-laki normal tanpa kekuatan super dan penampilan yang biasa. Bahkan pada akhirnya, ia dapat menerima Megamind dan menjalin hubungan dengannya. Hal ini tidak biasa terjadi, karena biasanya karakter perempuan utama dalam cerita kepahlawanan akan menjalin hubungan dengan karakter *hero* yang terlihat normal.

Jadi, Roxanne Ritchie adalah parodi dari tokoh Lois Lane. Parodinya menyindir wanita karir seperti Lois Lane yang terlihat kuat di luar, namun sebenarnya lemah karena ia bergantung pada sosok *superhero*. Selain itu, Roxanne juga menyindir karakter-karakter *damsel in distress* dalam film-film *superhero* yang bodoh karena tidak dapat belajar dari pengalaman sebelumnya sehingga tak menyadari bahwa mereka hanyalah umpan. Roxanne menampilkan sosok yang pintar, berani, kritis, dan tenang walaupun banyak ancaman ditujukan padanya. Selain itu, kenyataan bahwa ia akhirnya menjalin hubungan dengan Megamind, juga menyindir para tokoh perempuan yang hanya mengidolakan laki-laki yang terlihat gagah dan maskulin. Gambaran tersebut berlawanan dengan gambaran Lois Lane yang muncul pada film-film *Superman* lama.

### 2.2.2 Alur cerita

Secara keseluruhan alur cerita film *Megamind* merupakan alur cerita linear, walaupun awalnya dimulai dengan kejatuhan Megamind dan berlanjut sebagai *flashback*. Namun, kejadian-kejadian berikutnya terjadi secara kronologis dari awal dan terus maju hingga akhirnya cerita selesai. Walaupun mengadopsi elemen-elemen dalam cerita kepahlawanan, film *Megamind* menawarkan alur cerita yang berbeda dengan ‘*twist*’ di bagian akhir.

Pada umumnya, cerita-cerita *hero*, seperti *Superman*, menunjukkan oposisi biner yang sangat jelas karena tokoh-tokoh yang statis dari awal cerita. Tokoh *hero* akan selalu menjadi representasi nilai-nilai yang dianggap baik, sementara *villain* sebaliknya. Namun, dalam film ini oposisi biner yang biasanya muncul menjadi kabur karena adanya perpindahan posisi dari tokoh *villain* menjadi *hero* serta tokoh-tokohnya yang juga ambigu. Dualisme tradisional yang hanya muncul pada bagian awal cerita merupakan salah satu bentuk dekonstruksi alur cerita. Biasanya pada awal cerita, penonton sudah dapat memastikan bahwa yang ‘baik’ yang menang dan tentunya itu adalah tokoh *hero*. Kemenangan tokoh *hero* di akhir merupakan bagian penting seperti yang diungkapkan oleh Hourihan bahwa “*the firm closure in these stories insists upon the particular values of the hero and his world, but the closure is meaningful in itself for it implies that unequivocal success is attainable, that all problems are soluble, that certainty is possible.*” (1997:52)

Dalam ketiga film *Superman* yang menjadi pembanding, hanya terjadi satu konflik utama. Walaupun Superman mengalahkan beberapa *villain*, hanya ada satu musuh besar yang akan dihadapinya. Para *villain* lain hanya menjadi bagian kecil dalam keseluruhan cerita. Titik klimaks akan dicapai saat Superman melawan musuh besarnya tersebut. Selain itu, jika ia mengalami kekalahan, ia dapat bangkit kembali dan memastikan kemenangan pada akhirnya. Jadi kekalahan tersebut hanya bersifat sementara dan posisinya sebagai *superhero* tidak bisa digantikan. Kemudian, tidak ada pergantian posisi antara tokoh *villain* dan *superhero*. Oleh karena itu, alur cerita

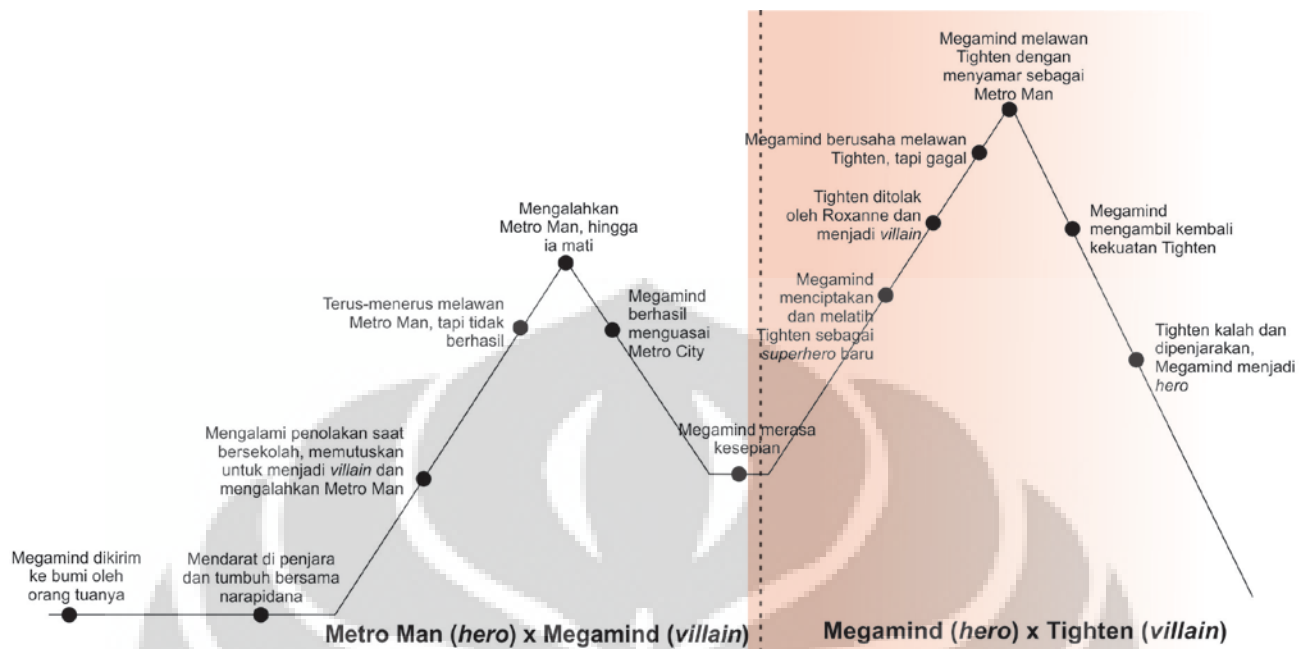
cerita *superhero* cenderung sederhana. Salah satu contoh alur cerita umum film *superhero* tampak pada film *Superman I*.



**Gambar 2.9** Alur cerita *Superman I*

Namun, ternyata dalam film *Megamind* terjadi pergeseran posisi dualisme antara *good* dan *evil*. Konflik dalam film ini sebenarnya juga terpusat antara *good* dan *evil*, tapi konflik yang terjadi lebih rumit karena terjadi pergeseran posisi. Konflik pertama adalah antara Megamind sebagai *villain* dan Metro Man sebagai *hero*. Namun, kemudian konflik ini berakhir setelah Megamind berhasil membunuh Metro Man. Konflik berikutnya adalah antara Megamind sebagai *villain* dan Tighthen yang juga mau berperan sebagai *villain*. Tapi, konflik ini hanya berlangsung singkat karena Tighthen jauh lebih kuat dari Megamind, sehingga Megamind berhasil dikalahkan. Selanjutnya, Megamind yang menyamar menjadi Metro Man bertindak sebagai *hero* dan melawan Tighthen sebagai *villain*.





Gambar 2.10 Alur cerita *Megamind*

Jadi, alur cerita dalam film *Megamind* ini lebih rumit karena ada dua konflik yang terjadi. Alur cerita yang rumit ini menunjukkan dekonstruksi yang terjadi terhadap alur cerita cerita *superhero* yang selalu jelas dan hanya mengarah pada kemenangan tokoh *hero*. Selain itu, dalam kedua konflik terjadi perubahan posisi tokoh. Pada bagian pertama, yang menjadi representasi *good* adalah Metro Man dan Megamind merupakan simbol *evil*. Namun, kemudian pada konflik kedua Megamind bergeser menjadi *good* dan Tighthen yang menempati posisi *evil*. Walaupun pada akhirnya film ini juga berakhir dengan *happy ending* seperti film *superhero* lain, film ini menawarkan sesuatu yang berbeda. Alur cerita Megamind seakan menunjukkan kerumitan hidup manusia dan representasi *good* dan *evil* bukanlah hal yang sederhana.

Sebagai kesimpulan, film *Megamind* telah mendekonstruksi konflik dan bagian *ending* yang merupakan inti dari cerita kepahlawanan. Kemenangan Megamind pada konflik pertama pun menjadi ironi karena pada akhirnya justru ia tidak merasa puas dengan kemenangannya tersebut dan malah kesepian. Hal ini tidak pernah tampak dalam film-film *superhero* pada umumnya karena kemenangan *villain* biasanya hanya



bersifat sementara. Kemenangan mutlak *superhero* pun terjadi pada bagian akhir cerita, sehingga tidak pernah ditunjukkan keadaan sesudah kemenangan tersebut. Kemenangan Megamind sebagai seorang *villain* juga menjadi sindiran bahwa sebenarnya kedua nilai *good* dan *evil* harus terus-menerus ada sehingga dapat tercipta keseimbangan. Jika tidak ada nilai yang disebut *good*, maka bagaimana seseorang dapat menentukan apakah sesuatu *evil* atau sebaliknya. Oleh karena itu, tokoh *hero* memerlukan *villain* untuk dapat disebut sebagai *hero* dan begitu sebaliknya.

### 2.2.3 Sudut Pandang

Kebanyakan cerita *superhero* menggunakan sudut pandang serba tahu atau orang pertama yang mengidolakan sosok *hero*. Hal ini terlihat jelas dalam ketiga film *Superman*. Sudut pandang memang tidak secara langsung merupakan sudut pandang Superman, tapi fokusasi berasal dari Superman. Penonton melihat keseluruhan kejadian dan juga karakter lain dengan cara pandang Superman sendiri. Oleh karena itu, simpati langsung terarah kepada tokoh utama, yaitu Superman. Sementara film-film tersebut memperlihatkan aksi-aksi heroik Superman, Lex Luthor hanya ditampilkan saat ia melakukan aksi kejahatannya. Tampilan aksi yang berlawanan tersebut tentunya langsung mengarahkan simpati penonton kepada tokoh *superhero*. Pada film-film *Superman* tersebut, tidak pernah ditampilkan secara jelas penyebab para tokoh *villain* memutuskan untuk menjadi *villain*.

Sementara itu, film *Megamind* mengambil sudut pandang yang berbeda. Pada awal film, para penonton melihat cerita dari sudut pandang Megamind dan narasinya secara langsung. Berikut merupakan narasi pada awal film,

*Here's my day, so far. Went to jail, lost the girl of my dreams and got my butt kicked, ...pretty good. Still, things could be a lot worse. Oh, that's right, I'm falling to my death. Guess they can't. How did it all come to this, you ask? My end starts at the beginning. The very beginning. (00:00:46 - 00:01:12)*

Dari narasinya tersebut terlihat bahwa ia sedang mengalami kegagalan dan kegagalannya tersebut terjadi akibat awalnya. Narasi tersebut menunjukkan bahwa latar belakang kegagalannya dapat dilihat sejak ia kecil. Sudut pandang dengan narasi

Megamind yang sudah dewasa ini berlangsung terus dari sejak ia kecil, sampai akhirnya ia bersekolah.

*That's when I learned a very hard lesson. Good receives all the praise and adulation, while evil is sent to quiet time in the corner. So fitting in, wasn't really an option. While they were learning the itsy bitsy spider, I learned how to dehydrate animate objects and rehydrate them at will. Someday's it felt like it was just me and Minion, against the world. No matter how hard I tried, I was always the odd man out. The last one picked. The screw-up... black sheep. Bad boy. Was this my destiny? Wait! Maybe it was. Being bad is the one thing I'm good at. (00:04:33 - 00:05:33)*

Melalui sudut pandanginya, kita dapat mengerti hal-hal yang melatarbelakangi keputusannya menjadi *villain*. Perlakuan yang tidak pantas dan penolakanlah yang akhirnya memotivasinya untuk melakukan aksi kejahatan. Aksi kejahatannya pun sebenarnya hanya untuk sekedar mengalahkan Metro Man yang sudah menjadi rivalnya sejak kecil. Keputusannya menjadi *villain* juga hanya sekedar untuk pembuktian diri bahwa ia mampu mengalahkan Metro Man semata. Namun, ketika ia berhasil ia justru tidak tahu apa yang harus diperbuatnya kemudian. Hal ini sebenarnya dipengaruhi oleh tujuan sebenarnya Megamind yaitu posisi Metro Man. Tindakan jahat yang dilakukannya hanyalah agar ia dapat menempati kedudukan Metro Man yang diterima, tanpa ada keinginan untuk menguasai Metrocity. Sejak bersekolah, Megamind berusaha untuk menyenangkan teman-temannya namun selalu ditolak. Usahanya untuk berbuat baik menunjukkan jiwa Megamind yang merupakan jiwa *hero* sekaligus menjadikannya *hero* yang sebenarnya dalam film ini. Dalam cerita *superhero*, aliansi atau ikatan dengan tokoh utama biasanya muncul karena penonton lebih tahu daripada tokoh-tokoh dalam film. Namun, dalam film ini, ikatan dengan Megamind muncul karena penonton tahu latar belakang Megamind memutuskan untuk menjadi *villain*.

Jadi, kita sebagai penonton ditempatkan pada posisi *'the other'* yang sering mengalami penolakan sama seperti Megamind. Oleh karena itu, kita bisa lebih mengerti karakter Megamind, sehingga muncul rasa simpati terhadapnya walaupun ia sebenarnya tokoh *villain*. Namun, sebaliknya tidak muncul rasa yang sama terhadap Metro Man yang sebenarnya merupakan tokoh *hero* dan seharusnya menjadi inti

dalam sebuah cerita kepahlawanan. Dari sudut pandang Megamind ini, pada satu sisi, kita dapat mengerti posisi orang-orang yang terbelakang. Namun, pada sisi lain, sudut pandang ini seakan meng'iya'kan sekaligus mengukuhkan adanya perbedaan antara pihak yang diterima sehingga berkuasa dan *the other* yang selalu ditolak. Seperti halnya, Megamind yang akhirnya menganggap bahwa ia memang tidak pantas menjadi *hero* dan berkuasa, kita akhirnya juga menerima hal yang sama. Hourihan mengatakan hal serupa yaitu “*but as they read they must participate in the hero's perspective and share the feelings of the narrator towards these characters*” (1997: 44). Sebenarnya, dalam film *Megamind* pun tampak hal yang sama, walaupun sudut pandang yang digunakan justru dari pihak yang termaginkan.

Selain sudut pandang Megamind, sudut pandang lain yang digunakan adalah sudut pandang serba tahu, tapi dengan fokusasi Megamind. Namun, sudut pandang tersebut sebagian besar hanya menyoroti kehidupan Megamind dan tidak pernah mengetahui kehidupan pribadi Metro Man, sehingga kita lebih mengenal sosok Megamind dibandingkan sosok Metro Man. Sutradara dan pembuat film ini menaruh simpati pada orang-orang seperti Megamind yang ditolak, sehingga simpati penonton pun ikut terarah padanya. Pada bagian akhir, kita melihat kisah Metro Man dari sudut pandangnya sendiri. Kita pun sebagai penonton dapat mengerti sisi lain Metro Man yang selama ini selalu diagung-agungkan. Namun, hal ini tidak memunculkan rasa simpati terhadapnya karena tampilan Megamind lebih dominan dalam keseluruhan cerita ini. Sisi lain Metro Man tersebut mempertegas adanya jarak antara penonton dan sosok Metro Man. Jarak yang muncul ini sama halnya seperti saat melihat kehidupan selebritis. Penonton yang tadinya ditaruh dalam posisi mengidolakan, malah kecewa dengan keputusannya untuk mengundurkan diri.

### 2.3 Kesimpulan

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa film *Megamind* telah mendekonstruksi konvensi-konvensi yang biasanya berlaku dalam cerita *superhero*. Elemen penokohan, alur cerita, dan sudut pandang dalam film ini tidak sesuai dengan konvensi umum yang berlaku dalam film dengan genre ini

Dalam aspek penokohan, walaupun terdapat tokoh *superhero* dan *villain*, karakteristik kedua tokoh tersebut berbeda dengan gambaran umum *superhero* dan *villain*. Melalui penokohan, tampak bahwa tokoh-tokoh tersebut merupakan parodi dari film *Superman* sekaligus bentuk sindiran terhadap tokoh-tokoh dalam film *superhero*. Tidak hanya mengalami perkembangan dalam dirinya masing-masing, tetapi juga terjadi perubahan posisi antara *good* dan *evil*. Lebih lanjut, dari aspek penokohan, terlihat beberapa tokoh *superhero* yang gagal. Secara fisik memenuhi syarat, tapi secara mental dan psikologi tidak siap. Sebaliknya, ada tokoh yang secara fisik tidak memenuhi syarat ideal, tapi mempunyai jiwa *hero* dalam dirinya. Oleh karena itu, salah satu hal yang mau didekonstruksi dalam film ini adalah konsep *superhero* itu sendiri. Dalam film ini, pesan yang berusaha ditekankan adalah jiwa *hero* dan kesiapan secara psikologis yang harus dimiliki oleh seorang *superhero*.

Selanjutnya, dari segi alur cerita, alur cerita yang digunakan adalah linear dan konflik pun masih berpusat antara *good* dan *evil* seperti cerita *superhero* tradisional. Namun, alur cerita ini diperkaya dengan konflik yang lebih rumit serta berakhir tidak seperti cerita yang sudah umum. Adanya tokoh *villain* yang berhasil menang dan kemudian pada akhirnya menjadi tokoh *hero* merupakan bentuk dekonstruksi alur cerita. Penokohan dan alur cerita menunjukkan bahwa representasi *good* dan *evil* bukan merupakan hal yang sederhana dan dapat dengan secara jelas dibedakan. Sementara itu, sudut pandang yang digunakan dalam film ini pun adalah tokoh *villain* dan sudut pandang serba tahu tapi tetap dengan fokusasi Megamind, yang tentunya berbeda dari cerita *superhero* pada umumnya, sehingga simpati muncul justru kepada Megamind bukan Metro Man.

Jadi, dapat disimpulkan film ini telah berhasil memutar konvensi cerita *superhero* yang berlaku melalui perubahan dalam elemen tokoh, alur cerita, dan sudut pandang.

### BAB 3

#### DEKONSTRUKSI DAN REKONSTRUKSI FILM *MEGAMIND*

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, Hourihan menjelaskan bahwa tokoh *hero* klasik didominasi oleh laki-laki berkulit putih karena sebenarnya cerita-cerita kepahlawanan tersebut menunjukkan penjajahan kaum ‘barat’. Jadi, tokoh *hero* yang berkulit putih mewakili nilai-nilai yang diterima ‘barat’ dan tokoh *villain* mewakili hal yang sebaliknya. Hal ini masih jelas terlihat dalam cerita-cerita *superhero* contohnya film *Iron Man* di mana lawannya adalah orang-orang Arab yang digambarkan sebagai teroris dan *Captain America* di mana lawannya adalah pihak NAZI. Terdapat pola-pola tertentu yang selalu berulang dalam cerita-cerita tersebut, yaitu hampir semua tokoh *superhero* merupakan laki-laki, kulit putih, dan mengusung suatu konsep maskulinitas yang memperlihatkan tubuh macho dan berotot. Sebenarnya saat ini sudah banyak tokoh-tokoh perempuan dan bukan kulit putih yang menjadi *superhero*, namun kebanyakan tokoh-tokoh tersebut tidak sepopuler *superhero* kulit putih. Hal tersebut dapat dilihat dari film-film *superhero* yang beredar dan didominasi oleh tokoh *superhero* kulit putih seperti *Superman*, *Batman*, *Spiderman*, *Captain America* dan lain-lain. Tokoh-tokoh tersebut memenuhi pola-pola yang telah disebutkan di atas. Sebenarnya telah ada beberapa film dengan tokoh *superhero* yang bukan kulit putih, namun mereka pun lebih sering ditampilkan dalam kelompok bersamaan dengan *superhero* lain yang juga didominasi oleh kulit putih seperti *X-Men*.

Oleh karena itu, film *Megamind*, yang telah mendekonstruksi konvensi-konvensi cerita *superhero*, memperlihatkan hal yang berbeda dari deretan film-film *superhero* yang telah beredar sebelumnya. Tokoh *Megamind* yang tidak terlihat seperti *superhero* pada umumnya juga telah mendekonstruksi pola-pola yang biasanya terlihat dalam film-film *superhero*. Dua pola *superhero* yang didekonstruksi adalah warna kulit dan konsep maskulinitas. Selain itu, melalui tokoh Roxanne yang mempunyai karakter berbeda dengan *damsel in distress* pada umumnya, terlihat ada dekonstruksi stereotip perempuan. Sebab itu, bab ini awalnya akan menjelaskan



ambivalensi yang muncul dari upaya dekonstruksi terhadap pola-pola yang biasa muncul dalam film-film *superhero* tersebut. Kemudian, pada bagian akhir akan diperlihatkan rekonstruksi konsep *hero* yang muncul akibat ambivalensi tersebut.

### 3.1 Isu Supremasi Kulit Putih dalam Film *Megamind*

Tokoh-tokoh *superhero* hampir selalu didominasi oleh kulit putih. Hal ini pun dapat dilihat dari film-film *Superman* yang dijadikan pembanding dalam analisis yang telah disebutkan sebelumnya. Dalam film-film tersebut, *Superman* yang sebenarnya berasal dari planet lain ditampilkan seperti manusia pada umumnya dengan kulit putih. Musuh besarnya, Lex Luthor, pun juga merupakan laki-laki kulit putih dengan tingkat kepintaran yang tinggi. Sementara musuh lainnya, General Zod yang berasal dari planet yang sama seperti *Superman*, juga ditampilkan dengan penampilan manusia pada umumnya.

Pola yang hampir sama tersebut juga muncul dalam film *Megamind*. Tokoh Metro Man menyerupai Superman serta *superhero* klasik lainnya yang berkulit putih. Sementara itu, Megamind sebagai tokoh *villain* juga mempunyai tingkat kepintaran tinggi, namun ditampilkan kurus, berkepala besar seperti alien, dan ciri yang paling terlihat jelas adalah berkulit biru. Selain itu, Will Ferrell mengisi suara tokoh Megamind pun memberikan aksen berbicara yang berbeda sekaligus membuatnya terdengar berbeda dari mayoritas kulit putih. Salah satu hal yang menarik adalah bahwa aksen ini tidak terdengar seperti aksen tertentu, namun kembali menegaskan perbedaannya dengan kelompok mayoritas. Sebelumnya, perbedaan warna kulit antara *hero* dan *villain* tidak terlihat pada film-film *Superman* yang menjadi pembanding. Warna kulit yang berbeda ini memunculkan isu supremasi kulit putih, yaitu anggapan bahwa kulit putih lebih tinggi daripada kulit berwarna lain. Hal ini terlihat karena posisi Metro Man dan Megamind yang saling berlawanan. Sementara Metro Man yang berkulit putih ditaruh pada posisi *good*, Megamind yang berkulit biru dan terlihat berbeda diposisikan sebagai *evil*.

Warna kulit biru pada Megamind merupakan salah satu hal yang membuatnya terlihat berbeda dari orang-orang yang lain. Warna biru adalah warna yang aneh dan



bukan merupakan warna kulit manusia yang umum. Oleh karena itu, warna kulit dipandang sebagai isu penting dalam film ini. Mark Mardell<sup>1</sup> mengemukakan bahwa penulis kulit putih sering menggunakan karakter-karakter berwarna kulit lain sehingga tidak termasuk dalam kelompok rasial tertentu. Karakter-karakter tersebut biasanya berperan sebagai pendamping *hero* atau tokoh utama kulit putih dan rela mengorbankan dirinya demi tokoh utama tersebut (2010, par. 6). Hal serupa muncul dalam film *Megamind*. Jadi, kulit biru Megamind selain berfungsi untuk menekankan perbedaannya dengan Metro Man, juga memunculkan isu supremasi kulit putih.

Namun, alur cerita yang diubah menyebabkan Megamind yang awalnya mengalami tekanan dan penolakan justru berbalik menjadi *hero*. Sementara itu, Metro Man sebagai *superhero* klasik berkulit putih malah mengalami kekalahan. Hal ini seakan memperlihatkan adanya pembalikan pola umum dalam film *superhero* dan bahwa supremasi kulit putih tersebut telah dikalahkan. Melalui penjelasan pada subbab ini, penulis akan menganalisis upaya dekonstruksi yang dilakukan sehubungan dengan isu ini.

### 3.1.1 Oposisi Biner antara Metro Man dan Megamind

Selanjutnya, isu supremasi kulit putih semakin diperjelas melalui oposisi biner antara kedua tokoh yaitu Metro Man dan Megamind. Pada awal cerita, Metro Man yang berkulit putih diposisikan sebagai *hero* sehingga semua nilai yang termasuk kategori *good* melekat padanya. Ia pun memperoleh dukungan penuh dari penduduk kota Metrocity. Oleh karena itu, sebagai bagian yang mayoritas, ia merupakan pihak yang lebih dominan. Sebaliknya, Megamind yang memutuskan untuk menjadi *villain* menjadi identik dengan nilai-nilai *bad* atau *evil*. Dengan penampilannya yang berbeda

---

<sup>1</sup> Mark Mardell adalah editor BBC untuk daerah Amerika Utara. Dalam artikelnya “Is Blue the New Black? Why Some People Think Avatar Is Racist”, ia menjelaskan mengapa muncul isu rasis pada film *Avatar*. Ia menghubungkan istilah “*magical negro*” yang diberikan oleh seorang penulis kulit hitam dengan kaum Na’vi yang berwarna kulit biru pada film tersebut. “*Magical negro*” merupakan sebutan untuk tokoh-tokoh kulit berwarna yang menjadi pendamping tokoh utama berkulit putih dan sama sekali tidak diperhatikan latar belakangnya. Istilah ini juga seringkali dikaitkan dengan Obama ketika ia berhasil menjadi Presiden Amerika Serikat.

dan seperti alien, berkulit biru, serta kerap kali ditolak, membuat Megamind merupakan pihak yang minoritas. Dalam analisis ini, Megamind selanjutnya disebut sebagai *the other*. Posisi yang berlawanan ini sesuai dengan penjelasan Hourihan yang menyatakan bahwa tokoh *hero* kulit putih mewakili semua nilai-nilai yang bisa diterima oleh masyarakat 'barat'. Sementara, lawannya yang biasanya bukan kulit putih mewakili nilai-nilai yang bertolak belakang dan tidak diterima sehingga dianggap lebih inferior dan muncullah isu-isu kolonialisme serta supremasi kulit putih.

Pada awalnya, oposisi biner antara pihak yang dominan dan *the other* ini semata-mata akibat perbedaan penampilan fisik antara Metro Man dan Megamind. Penampilan fisik seperti manusia normal serta kekuatan super yang terlihat membuat Metro Man diterima sebagai bagian dari mayoritas. Sementara Megamind yang tidak terlihat normal dengan kulit biru langsung dianggap jahat. Hal ini memperlihatkan adanya kecenderungan kebanyakan orang menilai sesuatu berdasarkan apa yang terlihat secara fisik. Kemudian, penilaian yang hanya berdasarkan penampilan tersebut menyebabkan munculnya oposisi biner yang lain antara Metro Man dan Megamind seperti yang terlihat pada tabel berikut ini.

<b>Metro Man</b>	<b>Megamind</b>
<i>Majority, dominant</i>	<i>Minority, The other</i>
<i>Good</i>	<i>Bad</i>
<i>White, physically normal</i>	<i>Not-white, physically not normal</i>
<i>Order</i>	<i>Chaos</i>
<i>Self-controlled</i>	<i>Violent</i>

**Tabel 3.1** Tabel oposisi biner antara Metro Man dan Megamind

Selanjutnya oposisi biner ini dapat terlihat juga dari kostum yang dipakai Metro Man dan Megamind. Metro Man sebagai *superhero* memilih kostum ketat yang berwarna putih. Putih mempunyai konotasi yang lebih positif seperti bersih dan suci. Warna putih biasanya mengandung nilai-nilai yang bisa diterima. Sementara itu, Megamind

sebagai *villain* memilih kostum berwarna hitam yang mempunyai konotasi negatif seperti gelap (*dark*), jahat, dan kotor. Dalam berbagai cerita, hitam dan putih sering digunakan sebagai kebaikan melawan kejahatan. Oleh karena itu, pemilihan kostum yang sangat berbeda ini semakin memperjelas oposisi biner yang terjadi antara keduanya. Warna putih membuat Metro Man berada di pihak *good* dan hitam menempatkan Megamind pada posisi lawan atau dengan kata lain, *evil*.

Adanya oposisi biner antara Metro Man dan Megamind pun menunjukkan ada pihak yang lebih dominan. Dalam hal ini, pihak yang dominan tersebut adalah Metro Man karena nilai-nilai positif dan bisa diterima yang melekat padanya. Oleh karena itu, Metro Man sebagai yang lebih dominan merupakan simbol dari supremasi kulit putih. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Metro Man yang menganggap dirinya sebagai keadilan. Pernyataan ini dikatakan pada saat Metro Man berhasil dijebak oleh Megamind,

*Megamind* : *In case you haven't noticed, you've fallen right into my trap.*

*Metro Man* : *You can't trap justice. It's an idea, a belief.*

*Megamind* : *Even the most heartfelt belief, can be corroded over time.*

*Metro Man* : *Justice is a non-corrosive metal.*

*Megamind* : *But metals can be melted by the heat of 're-venge'.*

*Metro Man* : *It's 'revenge' and it's best served cold.*

*Megamind* : *But it can be easily reheated, in the microwave of evil.*

*Metro Man* : *Well, I think your warranty is about to expire.*

*Megamind* : *Maybe I got an extended warranty?*

*Metro Man* : *Warranties are invalid if you don't use the product for it's intended purpose. (00:17:18 - 00:17:43)*

Dalam dialog ini, Metro Man menyamakan dirinya dengan ide keadilan yang abstrak. Berdasarkan sudut pandang *superhero*, *superhero* sebagai pemegang keadilan dianggap stabil dan netral. Hal ini pun kerap kali terlihat dalam film-film *superhero* lain seperti *Superman*, di mana *superhero* dianggap sebagai yang paling benar dan adil. Bahkan mereka seringkali diandalkan oleh pihak-pihak penegak hukum, walaupun para tokoh *superhero* sebenarnya juga tidak mempunyai dasar hukum yang jelas. Namun, Megamind membantahnya dengan mengatakan bahwa keadilan adalah sebaliknya, tidak stabil dan netral. Ada pengaruh bias dalam mengartikan *justice*, misalnya perasaan dendam, sehingga pengertian ini tidak mempunyai makna tunggal

dan bersifat subjektif tergantung dari sisi mana seseorang melihatnya. Hal ini sebenarnya menyindir tokoh-tokoh *superhero* yang memposisikan diri mereka sendiri sebagai pihak yang adil. Ide *justice* ini pun sebenarnya hanya merupakan suatu cara untuk membungkus *power* dalam suatu hegemoni. Selain itu, terlihat usaha Metro Man untuk mengarahkan pikiran penduduk Metrocity sekaligus penonton bahwa ia berpihak pada hal yang benar, sementara Megamind sebaliknya. Dengan nilai *justice* atau keadilan, tentunya orang-orang akan lebih mudah menerima Metro Man. Metro Man yang diidentikan dengan konsep keadilan ini sebenarnya mempertegas bahwa ia memang benar-benar dibentuk sesuai dengan stereotip *superhero* klasik, namun Megamind sebagai musuhnya malah menyindir konsep-konsep tersebut.



**Gambar 3.1** Megamind yang ketakutan saat para penduduk mendekatinya (Kiri: 01:24:15; Kanan: 01:24:21)

Sedangkan nilai negatif serta penampilannya yang berbeda membuat Megamind menjadi representasi *the other* yang berada di luar kelompok mayoritas. Warna kulit biru, penampilan seperti alien, serta menjadi narapidana merupakan gambaran-gambaran pihak yang disingkirkan. Penjara seringkali dianggap sebagai tempat orang-orang yang terbuang karena telah melakukan tindakan jahat dan merugikan, maka para narapidana pun merupakan *the other* karena mereka berada di luar masyarakat umum. Oleh karena itu, tempat Megamind tumbuh pada waktu kecil memastikan posisinya sebagai *the other*.

Dalam hal ini, Megamind tidak sekedar mewakili warna kulit atau ras tertentu melainkan wakil dari semua hal yang ditolak dan berlawanan dengan supremasi kulit putih. Tapi, memang ada beberapa stereotip kulit hitam lama yang terdapat pada diri

Megamind seperti yang dikemukakan oleh Stuart Hall yaitu *the slave, the native*, dan *the clown* (Mistry, 1999, par. 2-4). Sebagai *the slave*, cara pikir Megamind merupakan cara pikir umum sesuai dengan kelompok mayoritas sehingga ia menerima posisinya sebagai *the other* yang selalu kalah. Cara pikirnya juga yang menempatkannya di bawah. Pada saat ia berhasil memegang kekuasaan, ia malah mengharapakan kembali ke masa-masa yang ada pada saat Metro Man.

Kemudian, sebagai *the native*, stereotip yang muncul adalah “*their primitive nature means they are cheating, cunning, savage and barbarian.*” Gambaran ini terlihat jelas dari usaha-usaha Megamind melawan Metro Man dengan cara-cara yang licik dan menipu. Misalnya, pada saat ia berhasil menipu Roxanne dan Metro Man sehingga Metro Man berhasil dijebak dan dibunuh. Cara-caranya tersebut bukan merupakan cara yang terhormat. Selain itu, sebagai *the native* juga dapat terlihat dari sikap Megamind dalam menanggapi apresiasi. Hal ini terlihat dari gambar 3.1 yaitu bagaimana Megamind pada akhirnya bisa diterima, namun ia malah ketakutan dan berniat untuk menembak orang-orang tersebut. Gambar 3.1 kiri secara jelas menampilkan ekspresinya yang ketakutan dan tidak terlihat nyaman saat orang-orang akan mendekatinya. Ia berkata, “*What! Get back you savages!*” Lalu Roxanne membelanya dengan berkata, “*Sorry, sorry. He's just not used to positive feedback.*” Bagian ini memperlihatkan Megamind yang lebih sering mendapatkan perlakuan negatif dan ditolak. Ia tidak terbiasa dengan orang lain dan tidak pernah bersosialisasi, sekaligus menampilkan karakternya sebagai *the native*. Akhirnya, sebagai *the clown* terlihat dari caranya mengucapkan beberapa kata dengan cara yang tak lazim sehingga membuat orang tertawa, seperti “*ollo*” untuk “*hello*”, “*schul*” untuk “*school*” dan beberapa kata lainnya. Sebenarnya ada beberapa kata yang Megamind tahu cara penyebutannya, namun dengan kesalahan penyebutan maka membuatnya terlihat bodoh sekaligus konyol dan lucu. Adanya stereotip kulit hitam pada Megamind tidak langsung membuat ia menjadi representasi kulit hitam, tapi semakin mempertegas posisinya sebagai *the other*.



### 3.1.2 Upaya Dekonstruksi dalam Film *Megamind*

Sebelumnya, pada bab 2 dijelaskan dekonstruksi yang terjadi dalam aspek penokohan, alur cerita, dan sudut pandang dalam film *Megamind*. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk dekonstruksi yang terjadi dalam film ini, antara lain:

- Film ini banyak menggunakan sudut pandang *Megamind* yang merupakan tokoh *villain*. Hal ini jarang terjadi dalam film-film *superhero* karena pusat dari film-film tersebut adalah tokoh *superhero* itu sendiri. Sudut pandang ini telah berhasil mengarahkan simpati penonton kepada *Megamind* sekaligus memahami pihak *the other* yang ditolak.
- Kekalahan *Metro Man* sebagai *superhero* dan kemenangan *Megamind* sebagai *villain*. Kekalahan *Metro Man* merupakan puncak konflik pertama yang terjadi di pertengahan cerita. Hal ini tidak pernah terjadi sebelumnya dalam film-film *superhero* karena kekalahan mereka hanya bersifat sementara dan *superhero* tidak pernah mati seperti yang dipaparkan oleh Fingerroth (2004:18). Lebih lanjut, kemenangan *Megamind* atas *Metro Man* menunjukkan keberhasilan *the other* mengalahkan supremasi kulit putih.
- *Megamind* berhasil menjadi *hero* pada akhir cerita. *Megamind* yang awalnya merupakan *villain* berubah posisi menjadi *hero*. Bagian ini menunjukkan bahwa *the other* pun dapat melakukan tindakan heroik dan diterima oleh kelompok yang mayoritas.

### 3.1.3 Ambivalensi dalam Upaya Dekonstruksi

#### 3.1.3.1 Penggunaan Sudut Pandang *Megamind*

Dengan penggunaan sudut pandang *Megamind*, simpati penonton langsung terarah ke *Megamind* walaupun sebenarnya ia merupakan tokoh *villain*. Hal ini tidak umum terjadi karena biasanya perhatian akan diarahkan ke tokoh *superhero*. Selain itu, melalui sudut pandang *Megamind*, penonton pun dapat lebih memahami keadaan psikologis *Megamind* sebagai sosok yang selalu ditolak. Penonton diajak untuk melihat sisi lain dari sebuah cerita *superhero*. Penonton dapat mengerti keadaan dan

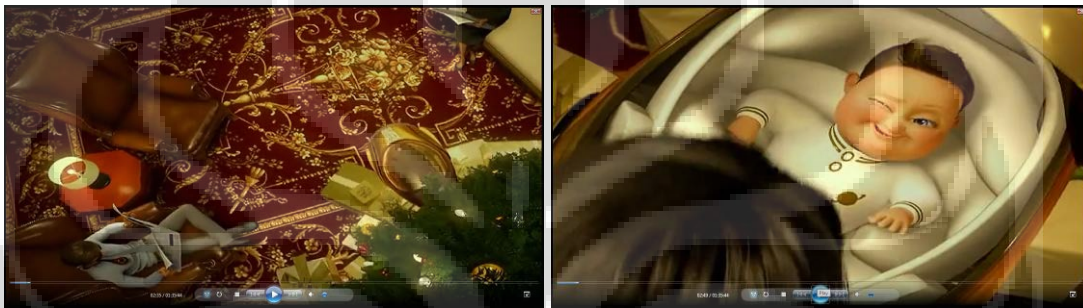


alasan yang mendasari keputusannya menjadi *villain*. Penolakan dan kegagalannya dalam berbuat baik tersebut telah mendorongnya memutuskan untuk menjadi *villain*. Perasaan iri, marah, dan tidak puas melandasi keputusannya tersebut. Keputusannya ini merupakan sebuah dilema karena sebenarnya yang ia inginkan adalah berbuat baik dan menjadi seperti Metro Man. Tapi, dengan keputusan ini, ia tetap dapat terus bersaing dengan Metro Man yang akhirnya menjadi tujuan hidupnya.

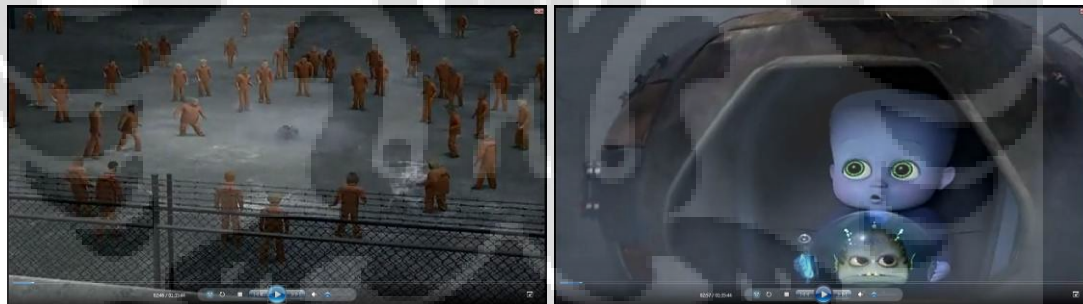
Selain itu, muncul ironi dari pemasangan lagu *Bad to the Bone* yang dinyanyikan oleh George Thorogood saat Megamind lari dari penjara. Di satu sisi, posisinya sebagai *villain* dipertegas melalui lagu tersebut. Lirik lagu ini mengulang kalimat “*bad to the bone*” sebanyak tiga kali ditambah kata “*bad*” yang dinyanyikan dengan cara rap dan menjadi lebih panjang yaitu “*b...b...b...b...bad*”. Lirik ini pun mengandung konotasi yang negatif dan secara langsung mendeskripsikan Megamind yang masuk dalam kelompok *evil*. Pemilihan lagu ini menunjukkan sang sutradara mau menampilkan kepada penonton bahwa cerita ini merupakan suatu konstruksi yang memang disesuaikan dengan konvensi yang berlaku dalam film *superhero*. Dalam film-film *superhero*, umumnya tidak terjadi perkembangan baik bagi *superhero* sendiri maupun lawannya. Tokoh *villain* akan selalu menjadi jahat dari awal sampai akhir. Hal tersebutlah yang sebenarnya ditunjukkan lirik lagu “*bad to the bone*” yang berarti kejahatan yang telah mendarah daging. Megamind digambarkan sangat identik dengan kejahatan itu sendiri sampai-sampai nilai tersebut mengalir dalam tubuhnya. Namun, karena film ini diambil dari sudut pandang Megamind, penonton tidak menjadi benci atau tidak suka terhadapnya. Penonton yang sudah mengerti latar belakangnya tidak lantas menganggap Megamind sebagai *villain* yang jahat dan membencinya. Justru penonton akan merasa lelah melihat Metro Man yang sebenarnya digambarkan sebagai representasi *good* karena semua nilai tersebut menjadi berlebihan. Oleh karena itu, sudut pandang Megamind telah berhasil membuat penonton tetap simpati dan menyukainya walaupun ia merupakan *villain*.

Tapi, ternyata di sisi lain, sudut pandang Megamind sebenarnya justru mengukuhkan posisinya sebagai *the other* dan menerima supremasi kulit putih yang direpresentasikan oleh Metro Man. Hal ini terlihat khususnya pada bagian awal saat

mereka masih kecil, namun dinarasikan langsung oleh Megamind dewasa. Pada bagian ini, terlihat bagaimana cara Megamind memandangi dirinya dan orang-orang di sekitarnya. Selain itu, dari bagian tersebut, sudut pandang Megamind ini ternyata tidak seutuhnya berpihak pada dirinya sendiri. Bagian ini secara jelas menunjukkan perbedaan yang kontras antara Metro Man sebagai bagian dari kelompok yang dominan dan Megamind sebagai *the other*. Oleh karena itu, bagian-bagian berikut ini memperlihatkan bagaimana Megamind membandingkan dirinya dengan Metro Man.



**Gambar 3.2 Metro Man yang mendarat di rumah mewah dan terlihat senang ketika pesawatnya terbuka (Kiri: 00:02:35; Kanan: 00:02:49)**



**Gambar 3.3 Megamind yang mendarat di tengah-tengah para narapidana dan terlihat kaget ketika pesawatnya terbuka (Kiri: 00:02:46; Kanan: 00:02:57)**

Pertama-tama, pengukuhan Megamind sebagai *the other* terlihat pada saat pesawat Metro Man mendarat di sebuah rumah mewah dan pesawat Megamind justru mendarat di penjara yang bernama *Metrocity prison for the criminally gifted*. Pada adegan tersebut, pesawat Megamind awalnya yang akan mendarat di rumah mewah, namun kemudian pesawat Metro Man menabraknya. Bagian ini dinarasikan langsung oleh Megamind,

*Megamind*: “*Could this be what I destined for? A dream life filled with luxury?*” (Kemudian pesawatnya ditabrak) “*Apparently not! Even fate picked its favourites. No big deal. A much different fate awaited me.*” (00:02:23 - 00:02:41)

Tidak hanya perjalanannya yang lancar, pendaratan Metro Man berlangsung dengan mulus dan akhirnya berhenti di bawah pohon natal dengan hadiah-hadiah lainnya (Gambar 3.2 kiri). Sementara itu, Megamind melalui perjalanan yang penuh dengan rintangan dan jatuh di tengah para narapidana (Gambar 3.3 kiri). Dari gambar 3.2 dan 3.3 terlihat adanya kontras secara visual. Gambar 3.2 yang menunjukkan bayi Metro Man dipenuhi warna yang cerah, namun sebaliknya gambar 3.3 terlihat kusam dengan warna hitam yang dominan membuat situasinya semakin gelap. Pesawat yang membawa mereka pun sangat berbeda. Sementara pesawat Metro Man terlihat bersih, putih, dan mengkilap, pesawat Megamind terlihat kusam, berantakan, setengah hancur, dan penuh tambalan. Bayi Metro Man dengan baju berwarna putih pun digambarkan bersih, sebaliknya Megamind terlihat dekil dan ditemani oleh Minion, sebuah ikan piranha yang aneh dan bentuknya tampak menyeramkan. Dari aspek perjalanan dan pendaratan yang berbeda merupakan awal perbedaan perjalanan hidup yang akan dilalui keduanya. Gambaran visual dan narasi ini menunjukkan bahwa Megamind seakan memang ditakdirkan untuk ditolak dan Metro Manlah yang mencuri nasib baik yang seharusnya dimiliki Megamind. Gambaran visual menekankan kontras keadaan antara kedua tokoh. Lebih lanjut, melalui perkataannya “*even fate picked its favourites,*” Megamind terlihat menerima takdirnya dan memang merasa tidak pantas. Oleh karena itu, posisi Megamind menjadi *the other* sudah digambarkan sejak ia dikirim ke bumi dan semakin jelas saat ia mendarat di penjara.

Kemudian, posisi berlawanan antara Megamind dan Metro Man kembali dipertegas dengan perbedaan perlakuan dan cara tumbuhnya. Metro Man yang mendarat di sebuah ruangan rumah mewah diterima oleh kedua orang tua angkatnya. Pada saat pesawatnya terbuka, ibunya mengatakan “*A baby! How thoughtful!*” Bayi Metro Man pun sudah menunjukkan maskulinitasnya dan terlihat sombong bahkan sejak ia kecil (Gambar 3.2 kanan). Sementara itu, saat pesawat Megamind yang mendarat di tengah sebuah penjara terbuka, bayi Megamind terlihat kaget dan masih

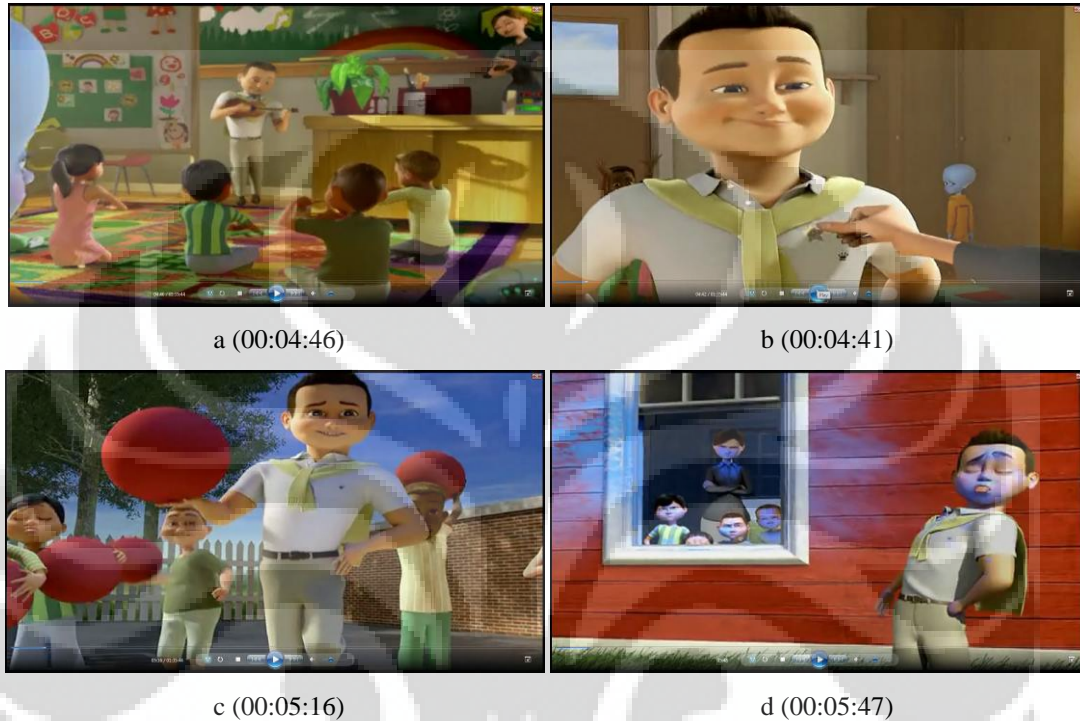
polos sehingga mengundang simpati penonton (Gambar 3.3 kanan). Kemudian, salah satu narapidana mengatakan “*Can we keep it?*” Setelah itu, ditampilkan bagaimana keduanya tumbuh dan Megamind kembali menarasikannya,

*Megamind : Luckily I found a lovely little place to call home. A place that taught me the differences between right... and wrong. Mr. Goody-Two-Shoes on the other hand, had life handed to him on a silver platter. The power of flight, invulnerability and great hair. But I had something far, far greater, my amazing intellect. A knack for building objects of mayhem.* (00:02:56 - 00:03:30)

Narasi Megamind menunjukkan perbedaan kehidupan yang dijalannya di penjara dengan kehidupan Metro Man yang mewah dan nyaman. Narasinya tersebut penuh ironi serta merupakan sindiran. Contohnya, awalnya ia menyebut penjara sebagai “*a lovely little place to call home*” dan “*a place that taught me the differences between right...and wrong.*” Ini merupakan ironi sekaligus sindiran karena tidak ada orang yang suka hidup dengan kekangan dalam penjara. Selain itu, dalam penjara ia justru belajar nilai yang berlawanan dengan nilai yang berlaku umum. Ketika dalam narasinya Megamind mengatakan *right*, para narapidana menunjukkan bahwa mencuri adalah perbuatan yang benar melalui *flashcard* yang dipegang. Sedangkan saat ia mengatakan *wrong*, yang ditunjukkan adalah gambar polisi. Kemudian, dalam narasinya Megamind juga membandingkan kekuatannya dan Metro Man dengan nada bicara iri. Metro Man yang dapat terbang, kuat, dan mempunyai rambut bagus menjadi favorit bagi ibunya. Ketika Metro Man bisa tumbuh dengan orang tua, Megamind malah memanfaatkan kepintarannya untuk membuat kekacauan di penjara. Namun, kemampuannya tersebut yang justru dibanggakannya melalui narasinya dan para narapidana pun senang dengan perbuatan yang dilakukannya. Narasinya pun kembali memperlihatkan bahwa ia menerima keadaannya yang harus tumbuh di penjara. Lebih lanjut, kontras antara keadaan Metro Man dan Megamind pada bagian ini menunjukkan oposisi biner dalam hal kelas ekonomi dan lingkungan tumbuh. Kehidupan ekonomi kelas menengah ke atas dan lingkungan tumbuh yang normal seringkali lebih identik pada tokoh-tokoh berkulit putih. Metro Man sebagai bagian kelompok dominan menjadi representasi kehidupan kelas atas, sementara



Megamind sebaliknya. Oleh karena itu, gambaran kontras dalam cara penerimaan dan tumbuh yang terlihat melalui visual dan narasi pun juga ikut mempertegas perbedaan posisi antara kedua tokoh tersebut.



**Gambar 3.4** Tampilan visual Metro Man sebagai bagian dari kelompok mayoritas yang lebih dominan dan didukung oleh teman-teman dan gurunya

Selanjutnya, pengukuhan supremasi kulit putih diperlihatkan dari perlakuan berbeda yang dialami oleh Metro Man dan Megamind di sekolah. Adegan-adegan ini pun diperlihatkan dari sudut pandang Megamind sendiri seperti yang terlihat pada gambar 3.4. Narasi dari Megamind,

*Megamind : After a few years, and with some time off for good behavior, I was given an opportunity to better myself through learning... at a strange place called shh-ool. It was there that I once again ran into Mr. Goody-Two-Shoes. He had already amassed a gigantic army of soft-headed groupies. He bought their affections with showmanship, and extravagant gifts of deliciousness. (00:03:36 - 00:04:07)*

Pilihan kata seperti “*showmanship*”, “*extravagant*”, dan “*deliciousness*” menunjukkan suatu hiperbola. Narasi Megamind ini terlihat jelas menunjukkan rasa cemburu dan iri hatinya terhadap Metro Man yang diidolakan oleh teman dan gurunya karena ia dapat menyenangkan mereka dengan kekuatan yang dimilikinya. Akibat pengidolaan tersebut, Metro Man menjadi lebih superior. Ia seakan memegang kekuasaan di antara teman dan gurunya karena ia dapat mempengaruhi orang-orang tersebut. Ia memanfaatkan kekuatan supernya untuk membuat mereka senang sekaligus membuatnya terlihat berbeda dari orang-orang lain yang ada di kelas tersebut. Sebutan Megamind bagi Metro Man, ‘Mr. Goody Two-Shoes<sup>2</sup>’ sebenarnya kembali menunjukkan perasaan iri terhadap Metro Man. Istilah ini berarti “*someone who is virtuous in a coy, smug or sentimental manner*” (phrases.co.uk, par.1) dan menimbulkan kesan yang negatif. Seringkali sebutan ini ditujukan pada orang-orang yang bersifat terlalu baik, namun sebenarnya tidak diperlukan.

Teman dan gurunya tersebut selalu berada di pihaknya dan mendukung apapun yang dilakukannya seperti yang tampak pada gambar 3.4. Pada gambar 3.4 a, terlihat Metro Man yang bermain musik dan terbang di tengah teman-temannya yang duduk mengelilinginya. Ekspresi teman-temannya terlihat senang dan nyaman dengan keadaan tersebut. Mereka pun menyanyi seturut iringan musik Metro Man. Hal ini menunjukkan posisi Metro Man yang lebih superior dan orang di sekitarnya sudah menerima hal tersebut. Bagian ini diambil sesuai dengan cara memandang Megamind yang pada saat tersebut duduk di sisi yang berlawanan. Oleh karena itu, penonton dapat memahami bagaimana keadaan Megamind yang tidak pernah menjadi bagian dalam kelompok. Kemudian, gambar 3.4 b menunjukkan Metro Man dengan ekspresi bangga dan gagah saat menerima penghargaan dari gurunya. Bagian ini menyorot Metro Man di tengah sebagai fokus, sementara di ujung terlihat Megamind yang

---

<sup>2</sup> Istilah ini berasal dari sebuah cerita anak-anak yang berjudul *The History of Little Goody Two-Shoes*. Awalnya sebutan ini merupakan panggilan bagi tokoh Margery Meanwell yang sangat miskin dan hanya mempunyai satu sepatu. Akhirnya, ia memperoleh satu sepatu lagi dari seorang yang kaya. Ia pun selalu memamerkannya dan berkata “*two shoes*”, hingga akhirnya orang-orang memanggilnya *Goody Two-Shoes*. (phrases.co.uk, par.2) Namun, saat ini penggunaannya mempunyai kesan negatif dan menunjuk pada orang-orang yang terlalu baik.



dihukum memandang iri pada Metro Man. Bagian ini menunjukkan aksi Metro Man yang selalu dihargai sekaligus menjadi pusat perhatian di kelas. Namun, sebaliknya Megamind, yang digambarkan kecil dan hampir tidak jelas, tidak pernah diperhatikan. Pada adegan ini, terlihat perbandingan penggambaran Metro Man sebagai pihak yang dominan dan Megamind sebagai *the other* yang kecil dan tidak berkuasa. Gambar 3.4 c memperlihatkan bahwa Metro Man selalu berada di depan dan teman-temannya mendukungnya dari belakang. Adegan ini terjadi pada saat Metro Man akan melempari bola pada Megamind dalam sebuah permainan. Bagian ini juga diambil dari titik fokusasi Megamind sehingga penonton pun kembali melihat Metro Man yang menjadi bagian dari kelompok mayoritas. Selanjutnya, gambar 3.4 d kembali memperlihatkan dukungan teman-teman dan gurunya. Metro Man yang berdiri di luar dengan gaya mencibir, kemudian ditiru oleh teman-temannya. Adegan ini juga menggunakan sudut pandang Megamind. Mereka secara nyata menunjukkan keberpihakannya pada Metro Man. Penerimaan positif oleh guru dan teman-temannya sampai menyebabkan ia menjadi lebih superior menempatkan Metro Man sebagai bagian dari kelompok mayoritas dan berada di pihak yang berpengaruh. Oleh karena ini berasal dari cara pandang Megamind, Megamind pun sebenarnya menerima posisi Metro Man tersebut. Melalui cara pandangnya, penonton dapat melihat bagaimana Megamind memandang bahwa dirinya berbeda dari kelompok mayoritas. Sebagai *the other*, ia selalu memposisikan dirinya sendiri berlawanan.



a (00:04:01)



b (00:04:36)



c (00:04:46)

d (00:05:03)

**Gambar 3.5 Bentuk-bentuk penolakan yang terjadi terhadap Megamind selama ia bersekolah.**

Kemudian, pengukuhan posisi Megamind sebagai *the other* tampak ketika ia di sekolah. Sementara Metro Man selalu menjadi bagian dari mayoritas, Megamind yang berusaha untuk melakukan hal yang sama justru gagal dan berakhir menjadi malapetaka. Megamind menarasikannya dengan,

*Megamind : So I too would make this 'popped-corn' and win over those mindless drones. (Kemudian percobaannya gagal) That's when I learned a very hard lesson. Good receives all the praise and adulation, while evil is sent to quiet time in the corner. So fitting in, wasn't really an option. While they were learning the itsy bitsy spider, I learned how to dehydrate animate objects and rehydrate them at will. Someday's it felt like it was just me and Minion, against the world. No matter how hard I tried, I was always the odd man out. The last one picked. The screw up. The black sheep. Bad Boy. Oh! Was this my destiny? Being bad is the one thing I'm good at. Then it hit me. If I was the bad boy, then I was going to be the baddest boy of them all. (00:04:09 - 00:05:42)*

Dari bagian awal narasinya tersebut, terlihat Megamind menempatkan dirinya sebagai *evil* dan Metro Man sebagai *good*. Awalnya ia sebenarnya mempunyai maksud yang baik, namun akibat percobaan yang gagal, ia pun menyadari bahwa posisinya adalah *evil*. Narasinya, seperti “*so fitting in wasn't really an option*” dan “*just me and minion against the world*” yang dikatakan dengan nada rendah dan kecewa, ini juga menunjukkan perasaannya yang kesepian dan dikeluarkan dari kelompok. Narasi-narasinya yang menyatakan bahwa ia memang bukan bagian dari kelas dan beberapa sebutan-sebutan yang mengandung konotasi negatif, seperti *the odd man out*, *the last*

*one picked, the screw up, the black sheep, dan bad boy*, mengukuhkan posisinya sebagai *the other*. Lebih lanjut, ia mengalami berbagai penolakan dari teman-teman bahkan gurunya seperti yang terlihat pada gambar 3.5. Gambar 3.5 a menunjukkan tatapan aneh ketika melihatnya pertama kali datang memperlihatkan bahwa mereka telah terlebih dahulu menilai Megamind hanya dari perbedaan yang terlihat dan tampilan fisik semata. Gambar 3.5 b memperlihatkan kegagalan Megamind dalam percobaannya membuat *pop corn* yang sebenarnya untuk menyenangkan temannya dan malah membuat Metro Man semakin tampak seperti *hero* dan sebaliknya Megamind menjadi *villain*. Pada adegan ini juga digambarkan posisi Metro Man yang lebih superior dibandingkan Megamind dengan Metro Man terbang dan Megamind di bawah. Kemudian gambar 3.5 c merupakan adegan foto kelas bersama yang secara jelas menunjukkan bahwa Megamind berada di luar kelompok mayoritas. Adegan ini juga mempertegas perbedaannya, khususnya dari aspek fisik, jika dibandingkan dengan kelompok yang mayoritas tersebut. Warna kulit yang sangat berbeda membuatnya terlihat mencolok. Pada bagian ini, narasi langsung Megamind berbicara, “*so fitting in wasn’t really an option.*” Perkataan ini juga seakan menunjukkan Megamind yang sudah menyerah dan menyadari posisinya yang memang bukan merupakan bagian kelompok tersebut. Selanjutnya, gambar 3.5 d menampilkan Megamind dengan seorang anak cacat. Dalam bagian ini teman-temannya lebih memilih anak cacat yang sebenarnya tidak terlihat lebih normal jika dibandingkan dengan Megamind. Satu-satunya yang membedakan mereka adalah warna kulit. Hal ini menunjukkan bahwa warna kulit juga merupakan masalah penting yang membedakan Megamind dari anak cacat itu. Oleh karena itu, gambaran visual yang memperlihatkan penolakan terhadap Megamind menempatkannya pada posisi *the other*. Kemudian, Megamind mempertegas posisinya tersebut melalui narasinya yang memberikan penilaian negatif pada dirinya sendiri.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa di satu sisi sudut pandang Megamind memang telah membuat penonton simpati padanya sekaligus menjelaskan latar belakang keputusannya menjadi *villain*. Walaupun ia melakukan berbagai tindak kejahatan, penonton tidak membencinya dan malahan berakhir tidak menyukai Metro Man yang

seharusnya menjadi sosok *superhero*. Namun, di sisi lain, sudut pandangnya ini malah semakin memperjelas perbedaan antara dirinya dan Metro Man sehingga mengafirmasi posisinya sebagai *the other* dan Metro Man sebagai pihak yang dominan. Secara tidak langsung, melalui perbandingan-perbandingan tersebut, Megamind sendirilah yang memposisikan dirinya sebagai *the other*. Afirmasi tersebut tampak melalui tampilan visual yang kontras antara dirinya dan Metro Man serta narasinya sendiri yang menilai dirinya negatif dan menunjukkan rasa irinya terhadap Metro Man. Megamind sendirilah yang terus memposisikan dirinya sebagai *the other*. Oleh karena itu, sudut pandang ini bukannya melawan supremasi kulit putih, malahan pada akhirnya mempertegas adanya hal tersebut

### **3.1.3.2 Kekalahan Metro Man sebagai *Superhero* dan Kemenangan Megamind sebagai *Villain***

Salah satu bagian yang mengejutkan dalam film *Megamind* adalah kekalahan Metro Man sebagai *superhero* pada pertengahan cerita. Metro Man sebagai sosok manusia super ternyata bisa dikalahkan, sehingga menempatkan Megamind sebagai pemimpin baru di Metrocity. Kekalahan Metro Man sebagai pihak yang dominan juga merupakan simbol kekalahan supremasi kulit putih. Sementara itu, kemenangan Megamind dilambangkan sebagai kemenangan *the other* terhadap kekuatan yang dominan tersebut. Tapi, ternyata bagian ini tidak sepenuhnya memperlihatkan keberhasilan *the other* terhadap supremasi kulit putih. Bagian ini pun malahan kembali mengukuhkan hal yang sebenarnya berusaha dilawan tersebut karena terdapat beberapa adegan sesudah kemenangan Megamind yang memperjelas hal tersebut.





a (00:24:24)



b (00:24:26)



c (00:24:31)



d (00:44:06)

**Gambar 3.6 Tampilan visual saat kota dikuasai oleh Megamind**

Pertama-tama, Metrocity digambarkan sebagai kota yang berantakan dan menjadi kota mati sesudah kematian Metro Man dan Megamind yang memegang kepemimpinan. Awal kedatangan Megamind ke kota sesudah kemenangannya ditandai dengan *soundtrack* yang berjudul *Highway to Hell* yang bergenre rock dan dinyanyikan oleh ACDC. Lirikny berbunyi,

*Living easy, living free  
Season ticket on a one way ride  
Don't need reason, don't need rhyme  
Ain't got nothing I'd rather do  
Going down, party time My friends are gonna be there too  
I'm on the highway to hell (00:21:18 – 00:21:47)*

Lirik lagu ini seakan menggambarkan keadaan kepemimpinan Megamind yang disamakan seperti neraka dan tidak teratur. Bagian awal lagu menunjukkan hidup yang bebas dan mudah. Selain itu, kepemimpinan Megamind hanya sekedar untuk bersenang-senang tanpa ada tujuan yang jelas. Hal ini akan tampak pada bagian



selanjutnya yaitu pada saat Megamind sudah merasa bosan dengan kemenangan yang ia peroleh.

Penggambaran keadaan kota yang tidak teratur pun didukung secara visual dengan beberapa gambaran kota pada saat kepemimpinan Megamind (Gambar 3.6). Gambar 3.6 a memperlihatkan keadaan kota yang kosong dan sepi tidak lama sesudah Megamind memegang kekuasaan atas Metrocity. Para penduduk tidak lagi menjalankan aktivitasnya seperti biasa. Selain itu, digambarkan sampah-sampah yang berterbangan dan coretan-coretan di toko tersebut. Gambar 3.6 b menunjukkan mobil-mobil yang bertumpuk-tumpuk dan tidak berada di tempat yang seharusnya. Adegan ini juga menunjukkan Megamind yang hanya menggunakan kota untuk sekedar bermain-main dan kesenangannya saja. Sementara itu, pada gambar 3.6 c menunjukkan gedung pusat pemerintahan yang sudah dicat biru seperti warna kulit Megamind pada bagian kubahnya. Langit pun digambarkan gelap sehingga menciptakan keadaan yang tidak menyenangkan dan menyeramkan. Pada gedung-gedung tersebut terlihat gambar diri Megamind berwarna biru dan merah yang menyerupai gambar Obama pada saat ia berkampanye. Ekspresi Megamind pun dibuat sangat mirip dengan Obama, namun sebaliknya tulisan yang tertera adalah “*no you can't*”. Tulisan tersebut seakan menunjukkan rasa pesimis Megamind yang kemudian juga mengatakan pada orang bahwa mereka tidak bisa. Gambaran ini pun kembali menunjukkan ketidakmampuan Megamind dalam memegang kepemimpinan yang sangat berlawanan dengan masa kepemimpinan Metro Man. Pada masa kepemimpinannya, ia memperoleh dukungan penuh dari semua penduduk. Aktivitas di kota pada saat tersebut pun berjalan lancar. Sepanjang adegan pada gambar a-c, *soundtrack* yang mengiringi adalah *Alone Again, Naturally* yang dinyanyikan oleh Gilbert O'Sullivan,

*We may as well go home  
as I did on my own  
Alone again, naturally  
To think that only yesterday  
I was cheerful bright and gay, looking forward to  
but who wouldn't do the role I was about (00:24:23 - 00:24:42)*

Lagu ini sebenarnya mendeskripsikan keadaan Megamind yang justru merasa tidak berarti setelah kemenangannya. Lirik ini pun kembali menunjukkan keinginannya untuk kembali ke keadaan yang dulu saat ia justru merasa senang. Saat kemenangannya, Megamind justru malah kembali merasa kesepian seperti biasanya. Gambar 3.6 d menunjukkan Megamind yang menyamar sebagai Bernard dan Roxanne yang sedang bersepeda di taman. Mereka melihat keadaan taman yang penuh dengan sampah dan Roxanne pun menyayangkan keadaan tersebut. Dari tampilan-tampilan tersebut, secara keseluruhan ditampilkan keadaan kota yang menjadi tidak teratur dan kotor. Megamind yang merupakan representasi *the other* menunjukkan bahwa kepemimpinan yang dipegang oleh *the other* hanya akan menyebabkan ketidakteraturan atau *chaos*. Hal ini tentunya berbanding terbalik ketika kepemimpinan dipegang oleh Metro Man. Semua orang dapat menjalankan aktivitasnya dan kota terlihat bersih. Oleh karena itu, bagian ini menggambarkan ketidakmampuan *the other* untuk memegang kekuasaan.



Gambar 3.7 Perbandingan poster kampanye Obama (Kiri) dan poster Megamind (Kanan)

Salah satu hal yang menarik adalah munculnya poster parodi Megamind terhadap poster Obama yang muncul pada saat Megamind mulai memegang kepemimpinan. Poster Obama ini sangat terkenal pada saat kampanyenya untuk menjadi presiden. Poster Megamind tersebut dibuat sangat mirip dengan poster Obama tersebut mulai dari letak foto kedua tokoh, posisi kepala, ekspresi dan warna.

Namun, hal yang perlu diperhatikan adalah slogan “*no you can't*” yang seakan membalas slogan di poster Obama yang menyatakan “*yes we can.*” Poster ini seakan menjadi sindiran terhadap kemenangan Obama sebagai presiden kulit hitam pertama di Amerika. Selain itu, pada salah satu adegan di mana Megamind mulai menduduki gedung yang biasa ditempati Metro Man diperlihatkan adanya bendera Amerika pada gedung tersebut. Gedung ini pun dibuat mirip dengan gedung putih yang merupakan pusat pemerintahan Amerika. Kemiripan-kemiripan tersebut membuat film ini ternyata juga mempunyai pesan politik sehubungan dengan keadaan yang berlangsung di Amerika saat itu.

Selanjutnya, tak lama sesudah kemenangan Megamind, ia mulai mengalami krisis identitas dan merasa hidupnya tak berarti lagi. Semua hal yang telah ia peroleh tak ada artinya karena Metro Man tidak ada lagi. Hal ini terlihat dari percakapan berikut,

*Megamind : (berbicara sendiri dengan sebuah mainan berbentuk burung yang terbuat dari plastik) I know, I know. Always thirsty, never satisfied. I understand you, little well dressed bird. Purposeless, emptiness. It's a vacuum, isn't it. It's... What's your vacuum like?*

*Minion : (tiba-tiba masuk ruangan dan bernyanyi) ♪ Going off the rails on a crazy train, sir.*

*Megamind : Hey, hey, hey! Not now, Minion. I'm in a heated existential discussion with this dead-eyed plastic desk toy.*

*Minion : I... Is something wrong, sir?*

*Megamind : Just think about it. I have it all. But we have nothing. It's just too easy now.*

*Minion : I'm sorry, you've lost me, sir.*

*Megamind : I mean, we did it, right?*

*Minion : Well, you did it, sir. Yes, you've made that perfectly clear.*

*Megamind : Then why do I feel so, Mel-on-cholly?*

*Minion : Huh?*

*Megamind : Unhappy*

*Minion : Oh, uh well, uh. What if tomorrow, we could go kidnap Roxanne Ritchi. That always seems to lift your spirits.*

*Megamind : (terlihat senang awalnya, namun ekspresinya berubah lagi) Good idea, Minion. But without him, what's the point? (sambil melihat patung Metro Man) (00:24:42 - 00:26:06)*



**Gambar 3.8 Megamind beberapa kali memandang patung Metro Man dengan wajah sedih (Kiri: 00:26:06; Kanan: 00:27:01)**

Dalam dialog ini, terlihat Megamind yang merasa eksistensinya tak berarti tanpa kehadiran Metro Man. Hal ini merupakan sebuah ironi, karena mengalahkan Metro Man sudah merupakan impiannya sejak lama. Namun, saat ia berhasil melakukannya, ia malah merasa kesepian dan kehilangan. Adegan ini memperlihatkan Megamind yang kehilangan tujuan hidupnya dan kepercayaan dirinya. Bayang-bayang Metro Man yang ditunjukkan melalui patungnya seringkali muncul saat ia berpikir (Gambar 3.7). Gambar 3.7 kiri menunjukkan Megamind yang merasa putus asa dan melihat patung Metro Man sambil berkata, “*but without him, what’s the point.*” Sedangkan gambar 3.7 kanan, menunjukkan bayang-bayang wajah Megamind yang disandingkan dengan gambar Patung Metro Man yang terlihat lebih jelas. Gambaran-gambaran tersebut kembali menunjukkan keputusan Megamind karena tidak adanya sosok Metro Man. Selain itu, bagian ini juga seakan menunjukkan *the other* yang merasa kehilangan supremasi kulit putih sehingga merasa tak ada artinya. Identitas dan tujuan hidupnya sebenarnya terikat oleh kedua hal yang berusaha dihilangkan tersebut. Hal ini hampir sama dengan teori orientalisme<sup>3</sup> yang dikemukakan oleh Edward Said. Jadi, sebenarnya kedua pihak saling memerlukan. Namun, dalam hal ini *the other* yang dikondisikan memerlukan pihak yang dominan sekaligus simbol supremasi kulit putih untuk dapat mengisi kembali kekosongannya. Oleh karena itu,

<sup>3</sup> Dalam teori orientalisme, Edward Said menjelaskan adanya dua oposisi biner yaitu *the Occident* dan *the Orient* atau yang dikenal juga *West* dan *East*. Keduanya sebenarnya saling memerlukan satu sama lain untuk dapat membentuk identitasnya. Namun, karena pembagian *East* dan *West* berasal dari pihak *West* sendiri, mereka berada pada posisi yang lebih superior.

bagian ini sebenarnya memperlihatkan diperlukannya supremasi kulit putih kembali. Selain itu bagian ini merupakan sindiran terhadap narasi klasik *superhero* karena menunjukkan bahwa nilai-nilai *good* dan *bad* harus saling terus berdampingan agar tercipta keseimbangan.

Hal tersebut kembali dipertegas dengan harapan Roxanne dan Megamind untuk menemukan *reset button* yang dapat mengulang kejadian-kejadian yang sudah lewat. Pada bagian ini, Roxanne dan Megamind sama-sama berada di Museum Metroman, namun keduanya tidak melihat satu sama lain dan berada berseberangan. Walaupun tidak bersama-sama dan sedang berbicara sendiri, keduanya membicarakan hal yang sama sehingga seakan saling berdialog,

*Megamind : I've made a horrible mistake. I didn't mean to destroy you. I mean, I meant to destroy you. But I didn't think it would really work.*

*Roxanne : What are we suppose to do, without you? Evil is running rampant through the streets.*

*Megamind : I'm so tired of running rampant through the streets. What's the point of being bad when there's no good to try and stop you?*

*Roxanne : Someone has to stop Megamind. (00:28:44 - 00:29:11)*

Dari dialog tersebut, keduanya terlihat mengharapkan kehadiran Metro Man. Megamind pun menyadari posisinya sebagai *evil* yang memerlukan sosok *good* untuk menghentikannya. Hal ini sebenarnya juga menunjukkan bahwa *bad* merupakan subordinat dari *good* karena Megamind merasa perlu sosok lain untuk mengendalikan dan menghentikannya. Kemudian Roxanne bertemu dengan Megamind yang sudah menyamar sebagai Bernard, kurator museum tersebut. Di dalam lift keduanya berbicara,

*Roxanne : I kept thinking he was going to do one of his last minute escapes.*

*Megamind : Yeah, he was really good at those.*

*Roxanne : Oh, if only the world had a reset button.*

*Megamind : I've looked into the reset button. The size is impossible. (00:31:01-00:31:17)*

Dialog ini kembali memperlihatkan adanya keinginan dari pihak Roxanne dan Megamind sendiri untuk kembali ke masa lalu saat Metro Man menjadi *hero*. Di satu sisi, hal ini sebenarnya berhubungan dengan tujuan hidup Megamind yaitu Metro



Man sendiri. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, yang diinginkan Megamind sebenarnya adalah posisi Metro Man sebagai *hero* dan dapat diterima. Ia tidak mempunyai keinginan untuk menguasai kota Metrocity ataupun dunia. Oleh karena itu, kehilangan sosok Metro Man sama dengan kehilangan tujuan hidupnya. Di sisi lain, Metro Man yang merupakan bagian dari pihak yang dominan adalah juga simbol dari supremasi kulit putih. Sebab itu, keinginan Megamind untuk mencari *reset button* sama dengan keinginan untuk kembali ke masa supremasi kulit putih. Hal ini pun juga seakan memperlihatkan bahwa setiap orang, bahkan *the other*, dalam hal ini direpresentasikan oleh Megamind, sudah terbiasa dengan supremasi kulit putih tersebut. Ketika hilang, mereka merasa perlu dan mengharapkannya kembali.

Pada akhirnya, ternyata kemenangan Megamind pun ternyata semu karena terbongkar rahasia bahwa Metro Man telah memalsukan kematiannya untuk mengundurkan diri. Selain itu, melalui adegan ini, juga tampak bahwa sebenarnya Metro Man tidak mempunyai kelemahan. Hal ini semakin memperjelas kekuatan dari supremasi kulit putih yang tidak dapat dikalahkan oleh *the other*. Bagian ini seakan menghilangkan harapan bahwa supremasi kulit putih dapat dikalahkan dengan menunjukkan bahwa supremasi kulit putih yang tercermin dalam sosok Metro Man memang tidak dapat dikalahkan. Bahkan supremasi tersebut malah kembali dikukuhkan dengan kenyataan bahwa Metro Man tidak mempunyai titik kelemahan. Jadi, pihak *the other* dapat memegang kepemimpinan karena pihak kulit putih yang mengundurkan diri. Dalam hal ini, *the other* sebenarnya digambarkan tidak mampu untuk merebut kekuasaan dari kulit putih yang memang kuat.



a (01:07:32)



b (01:07:41)

c (01:07:43)

**Gambar 3.9 Megamind dan Roxanne yang bertemu dengan Metro Man yang awalnya dikira sudah mati**

Selain itu, melalui bagian pertemuan antara Megamind dan Roxanne dengan Metro Man, terlihat adanya penyerahan kekuasaan dari Metro Man kepada Megamind.

*Roxanne* : “How could you do this? The people in the city relied on you and you deserted them. You left us in the hands of him (menunjuk pada Megamind)! No offense.”

*Megamind* : “No I’m with you. Look, we need your help.”

*Metroman* : “I’m sorry, I really am. I’m... I’m done. You know little buddy. There’s a Ying for every Yang. If there’s bad, good will rise up against it. It’s taken me a long time to find my calling. Now, it’s about time, you find yours.” (01:09:46 - 01:10:18)

Adegan ini juga menggambarkan Metro Man yang terlihat lebih berkuasa dengan disorot dari bawah dan Megamind yang berada pada posisi yang lebih inferior dengan disorot dari atas (Gambar 3.8). Dialog antara ketiga tokoh tersebut memperlihatkan suatu ironi karena Megamind yang sebenarnya tidak menyukai Metro Man justru mengharapkan agar Metro Man kembali dan menyatakan bahwa ia memerlukan bantuannya. Selanjutnya, perkataan Metro Man “now, it’s about time, you find yours” pun memperlihatkan adanya penyerahan kepemimpinan kepada Megamind sebagai *the other*. Metro Man seakan memberikan posisinya pada Megamind.

Jadi, kekalahan Metro Man sebagai *superhero* dan kemenangan Megamind sebagai *villain* juga merupakan suatu dualisme. Di satu sisi, kekalahan Metro Man merupakan kekalahan supremasi kulit putih, sekaligus keberhasilan *the other* atas kedua hal yang selalu berkuasa tersebut. Konstruksi ini seakan memberikan harapan

bahwa kedua hal tersebut dapat diruntuhkan. Namun, di sisi lain kemenangan Megamind sebenarnya semu dan hanya ingin menunjukkan bahwa kekuasaan kulit putih tersebut diperlukan sehingga banyak pihak, termasuk *the other*, mengharapkan kekuasaan tersebut kembali. Melalui kekosongan yang dirasakan Megamind dan kepemimpinan yang berantakan, supremasi kulit putih kembali dikukuhkan. Dalam hal ini, kekuasaan kulit putih dipandang sebagai suatu hal yang normal, ideal, kuat serta tidak bisa dikalahkan. Selain itu, kemenangan *the other* justru memperlihatkan ketidakmampuannya dalam memegang kepemimpinan. *The other* pun mampu berkuasa karena diberikan kesempatan oleh kulit putih.

### 3.1.3.3 Keberhasilan Megamind Menjadi *Hero*

Pada akhirnya, Megamind yang awalnya merupakan *villain* mampu menjadi *hero*. Setelah itu, ia pun dapat diterima oleh penduduk Metrocity. Bagian akhir yang menunjukkan berubahnya tokoh *villain* menjadi *hero* merupakan hal yang jarang terjadi dalam suatu film *superhero* karena biasanya posisi dalam film bergenre ini sudah dapat dipastikan. Selain itu, bagian ini juga menunjukkan kemampuan *the other* untuk membuktikan dirinya dapat melakukan tindakan heroik. Namun, kemenangannya sebagai *hero* pun ternyata semu. Selain itu, kemenangannya ini tak lepas dari pengaruh Metro Man sebagai simbol dari supremasi kulit putih. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa adegan yang akan dijelaskan berikut ini.

Pertama-tama, kemenangan semu Megamind sebagai *hero* terlihat pada saat ia mengalahkan Tighthen dengan menyamar sebagai Metro Man. Ketika Minion menyamar dalam rupa Megamind, ia berhasil dikalahkan oleh Tighthen. Namun, Megamind berhasil mengalahkan dan mengusir Tighthen ketika ia menyamar sebagai Metro Man. Megamind sebagai *the other* tidak mempunyai kekuatan sekaligus kekuasaan yang cukup besar untuk mengalahkan Tighthen. Sebaliknya, Megamind dalam rupa Metro Man tidak perlu menunjukkan kekuatannya, tapi cukup dengan perkataannya sudah mampu mengusir Tighthen. Metro Man yang mempunyai wibawa dan reputasi baik ditakuti oleh Tighthen. Hal ini juga menunjukkan bahwa supremasi kulit putih lebih disegani dan ditakuti. Sementara itu, sebaliknya kekuasaan *the other*

tidaklah sekuat pengaruh kekuasaan yang dimiliki oleh Metro Man sebagai simbol dari supremasi kulit putih sekaligus bagian dari hegemoni.

Setelah itu, Tighthen gagal diusir karena ia menyadari adanya keanehan dalam penyebutan ‘Metrocity’. Megamind pun harus mengalahkan Tighthen dalam rupa sebenarnya. Walaupun pada akhirnya, Megamind berhasil mengambil kembali kekuatan Tighthen dan mengalahkannya, bagian penyamaran yang telah disebutkan sebelumnya menunjukkan ketidakpercayaan diri *the other* dan perasaan tidak mampu untuk melawan kejahatan. Selain itu, terdapat sebuah ironi pada saat Megamind berusaha melawan Tighthen. Pada bagian tersebut,

*Roxanne* : Hey, remember that night that I dumped you?

*Megamind* : You are bringing this up now?

*Roxanne* : I did look back.

*Megamind* : You did? YOU DID!

*Roxanne* : Yes, and you should look back, right now.

*Megamind* : Oh, I get it. (01:20:34 - 01:20:51)



**Gambar 3.10** Megamind yang melihat ke belakang atas suruhan Roxanne justru melihat posternya sendiri yang bertuliskan “No, You Can’t” (01:20:50)

Ironi terlihat dari adegan saat Megamind melihat ke belakangnya dan justru melihat posternya yang bertuliskan, “No, you can’t” (Gambar 3.9). Hal ini menjadi ironi, karena seakan menunjukkan perasaan pesimis bahwa Megamind tidak dapat menang melawan Tighthen. Oleh karena itu, walaupun pada akhirnya ia menang, namun gambar poster yang beberapa kali tampil pada saat Megamind melawan Tighthen justru menampilkan bagian yang sebaliknya.

Kemudian, kemenangan Megamind menjadi *hero* juga sebenarnya semu karena ia sebenarnya melawan ciptaannya sendiri yang gagal. Sebenarnya hal ini kembali

mengulang masa lalunya di sekolah yang kerap kali gagal membuat sesuatu. Kegagalan-kegagalan itu sendiri sebenarnya bukanlah suatu yang disengaja. Namun, orang-orang cenderung tidak suka dengan kegagalan tersebut, hingga akhirnya kegagalan Megamind dianggap sebagai sesuatu yang jahat. Jadi, dengan kata lain, pada akhirnya ia berhasil menjadi *hero* atas malapetaka yang ia buat. Oleh karena itu, dalam hal ini *the other* digambarkan berhasil bukan karena melawan kejahatan-kejahatan yang memang telah ada, melainkan karena melawan kegagalan dirinya sendiri.



**Gambar 3.11** Megamind setelah dipakaikan jubah putih oleh Roxanne Ritchie (01:25:05)

Lebih lanjut, saat peresmian museum untuk Megamind, kembali dipertegas pemberian kekuasaan oleh Metro Man. Adegan ini memperlihatkan Metro Man yang tampil sebagai manusia biasa datang di antara orang-orang lain dan berkata “*Way to go, little buddy. I knew you had it in you.*” Di satu sisi, perkataan ini menunjukkan keyakinan Metro Man terhadap kemampuan yang dimiliki Megamind. Ia ikut mendukung kesuksesan Megamind tersebut. Tapi di sisi lain, Metro Man sebagai simbol dari supremasi kulit putih terlihat menyerahkan kekuasaannya pada Megamind sebagai *the other*. Kemudian, pada bagian pemberian penghargaan tersebut, Roxanne memakaikan Megamind jubah putih yang awalnya dimiliki oleh Metro Man sambil berkata, “*you know, you look pretty good in white*” (Gambar 3.10). Bagian ini pun mengandung dualisme. Pada satu sisi, dengan dipakaikannya jubah putih yang berkonotasi positif berarti Megamind yang awalnya merupakan representasi *evil* telah menjadi *good*. Namun, kemudian jubah putih milik Metro Man



itu juga merupakan simbol penyerahan kekuasaan dari Metro Man sebagai wakil dari supremasi kulit putih terhadap Megamind sebagai *the other*. Hal ini juga memperlihatkan bahwa Megamind tetap berada di bawah bayang-bayang kekuasaan kulit putih dan diterimanya *the other* sebagai bagian dari kelompok mayoritas dan dominan sebenarnya dipengaruhi oleh supremasi kulit putih tersebut.

Akhirnya, muncul ironi saat Megamind merayakan kemenangannya setelah menjadi *hero*. Megamind menari dengan Roxanne sambil diiringi lagu berjudul *Bad* yang dinyanyikan oleh Michael Jackson. Lirik yang terdengar adalah,

*I'm bad, I'm bad-Come on.  
You know I'm bad, I'm bad- You know it  
You know I'm bad, I'm bad- You know it  
You know, and the whole world has to answer right now, who's bad (01:25:32-01:26:04)*

Lirik ini terdengar berlawanan dengan keadaan Megamind yang saat itu telah menjadi sebaliknya. Lirik ini juga seakan mau menggambarkan bahwa walaupun ia telah menjadi representasi *good*, tetap ada nilai jahat yang telah menempel padanya dari sebelumnya. Oleh karena itu, *the other* digambarkan tidak bisa lepas dari nilai-nilai yang dianggap tidak baik dan kenyataan bahwa ia berbeda akan terus melekat pada identitasnya.

Sebagai kesimpulan, keberhasilan Megamind sebagai *hero* pun juga mengandung dua arti. Di satu sisi, kemenangan Megamind menunjukkan kemenangan *the other* untuk diterima dan diakui oleh kelompok yang dominan. Tapi, di sisi lain, kemenangannya tersebut semu dan lagi-lagi menegaskan bahwa supremasi kulit putih ikut memegang peranan dan penerimaannya dalam hegemoni. Oleh karena itu, walaupun simbol supremasi kulit putih tidak dihadirkan secara langsung, pengaruhnya tetap dapat dirasakan.

### **3.2 Maskulinitas dan Femininitas dalam Film *Superhero***

Maskulinitas dan femininitas merupakan salah satu hal yang menonjol dalam film *superhero*. Film-film tersebut cenderung mengafirmasi nilai-nilai lama yang berlaku dalam budaya patriarki. Menurut, Benschhoff dan Griffin dalam Adamou,

*Femininity (as defined by patriarchy) is usually associated with being small, quiet, passive, emotional, nurturing, non-aggressive, dependent, and weak. Masculinity (as defined by patriarchy) is usually associated with being large, loud, and active, with non-emotional aggression and strong leadership qualities. (2011:98)*

Jadi, dari penjelasan tersebut, dapat dilihat adanya oposisi biner antara maskulinitas dan femininitas. Stereotip antara maskulinitas dan femininitas tersebut diperjelas oleh Easthope,

*Femininity is also traditionally linked to the private sector: home and family; while masculinity is linked to the public sector: work, politics, etc. Power and aggressiveness as well as control of one's body and space are attributes stereotypically associated with the male heterosexual gender. (ibid)*

Oleh karena itu, terlihat adanya oposisi biner antara wanita dan pria yang pada akhirnya menyebabkan batasan-batasan pada wanita. Stereotip-stereotip ini pun tampak dalam film-film *superhero*. Tokoh *superhero* hampir selalu didominasi oleh pria, sementara wanita hanya berperan sebagai tokoh pelengkap dalam film tersebut misalnya menjadi teman perempuan dari tokoh utama. Sebab itu, dalam bagian ini akan dijelaskan maskulinitas dan femininitas dalam film *superhero* secara lebih mendalam.

Pertama-tama, dominasi dalam film *superhero* terlihat dari nilai-nilai maskulinitas yang diusung oleh film-film tersebut. *Superhero* sebagai simbol maskulinitas ideal telah mendominasi nilai-nilai maskulinitas termasuk yang ditunjukkan oleh musuhnya. Menurut Thomas Carlyle, sosok *hero* merupakan definisi maskulinitas karena pada dirinya terdapat semua nilai yang harus dipenuhi seorang laki-laki (dikutip dari Covert, 2004, par.1). Oleh karena itu, nilai maskulinitas dapat terlihat dari bagaimana tokoh *superhero* digambarkan.

Dalam buku *Hard Bodies : Hollywood Masculinity in the Reagan Era*, Susan Jeffords mengungkapkan bahwa aktor film pada tahun 1980an seperti Sylvester Stallone, Arnold Schwarzeneger telah mempopulerkan gambaran “*hard-bodied*” sebagai bagian dari maskulinitas (dikutip dari Forest, 2011:20). Lebih lanjut, Jeffords dalam Forest juga mengatakan, “*these films about indestructible white male action*

*heroes “provided a narrative structure and a visual pleasure through which consumers actively responded to and constructed a U.S. popular culture”*” (dikutip dari ibid, 20). Tren *hard-bodied* ini pun sebenarnya terus berlangsung sampai sekarang, salah satunya dalam film-film *superhero*<sup>4</sup>. Karena tubuh laki-laki telah menjadi penanda eksternal yang penting dalam maskulinitas, tubuh laki-laki tersebut harus merepresentasikan semua nilai yang berhubungan dengan superioritas laki-laki. Oleh karena itu, tokoh-tokoh *superhero*, seperti Superman, selalu digambarkan dengan badan yang kuat, tinggi, besar dengan otot-otot terlatih. Susan Bordo dalam Brown mengatakan bahwa *“muscles have chiefly symbolized and continue to symbolize masculine power as physical strength, frequently operating as a means of coding the ‘naturalness’ of sexual difference”* (2001:169). Jadi, otot-otot yang dimiliki oleh para *superhero* merupakan salah satu penanda maskulinitas. bahkan seringkali menjadi hipermaskulinitas.

Lebih lanjut, menurut Susan Faludi dalam DuBose<sup>5</sup> menyebutkan adanya istilah *“ornamental masculinity”* yang merupakan *“a model of manhood overly dependent on symbols and appearance. in this version of manhood, masculinity is equated with celebrity and becomes “something to drape over the body, not draw from inner resources”* (dikutip dari 2009:207). Dalam pandangan maskulinitas ini, simbol dan penampilan merupakan hal yang penting. Penampilan fisik dan kostum yang digunakan *superhero* akhirnya hanya menjadi simbol yang dapat diterima masyarakat. DuBose juga menggunakan istilah lain yang disebut dengan *“masculine heroism”* yang dikemukakan oleh R. W. Connell. Pandangan ini menyatakan bahwa, *“this definition of masculinity, centered around power, muscles, and the ability to defeat your enemies, whomever or whatever they might be, is particularly tied to the*

---

<sup>4</sup> Hal yang sama diungkapkan oleh D.A. Hassler-Forest dalam disertasinya *Dissertation: Superheroes and the Bush Doctrine: Narrative and Politics in Post-9/11 Discourse*. Disertasinya ini membahas beberapa film *superhero* serta hubungannya dengan kejadian yang berlangsung saat itu.

<sup>5</sup> Mike S. DuBose menulis sebuah esai berjudul *“The Man Behind the Mask?”* yang membahas mengenai isu maskulinitas pada Captain America, yang kehilangan identitasnya sebagai manusia normal dalam beberapa novel. Ia menunjukkan bahwa pada akhirnya maskulinitas yang tampak hanyalah *ornamental masculinity* dan *masculine heroism*.

*military*” (dikutip dari *ibid*, 208). Sebenarnya kedua nilai maskulinitas inilah yang kerap kali muncul dalam film-film *superhero*.

Lebih lanjut, Hourihan mengemukakan bahwa,

*Hero stories inscribe the male/female dualism, asserting the male as the norm, as what it means to be human, and defining the female as other-deviant, different, dangerous. The essence of the hero's masculinity is his assertions of control over himself, his environment and his world... His struggle is with his own unconscious as much as with external opponents: he puts down the things which rise from the inner darkness, because to him they are enemies. Emotions and imagination threaten his control, and threaten to come between him and his goal; therefore they too must be suppressed. This is the definition of masculinity which the myth imposes. (1997:68-69)*

Jadi, selain penampilan fisik, ada nilai maskulinitas lain yang disampaikan dari cerita-cerita dengan tema *hero*, seperti menghilangkan emosi dan imajinasi. Nilai-nilai maskulinitas konvensional ini pun sebenarnya masih tampak dalam film-film *superhero* yang muncul di era modern ini. Adanya gambaran bahwa *superhero* tidak bisa menjalin hubungan serius dengan wanita merupakan salah satu perwujudan nilai maskulinitas ini.

Nilai-nilai maskulinitas yang telah disebutkan sebelumnya dapat dilihat dalam film-film *Superman*. Sosok Superman dengan kostum dan penampilan fisiknya memperlihatkan adanya nilai *ornamental masculinity* dan *masculine heroism*. Sebaliknya, tidak terdapat kedua nilai tersebut pada Clark Kent. Lebih lanjut, pentingnya kedua nilai tersebut dapat dilihat dari tokoh Lois Lane, sebagai pemeran utama wanita dalam film ini. Lois Lane menyukai Superman, namun ia tidak mempunyai perasaan yang sama terhadap Clark Kent. Padahal yang membedakan Superman dan Clark Kent hanyalah kostum dan penampilan semata. Oleh karena itu, kedua nilai maskulinitas tersebut yang sebenarnya disampaikan oleh sosok Superman. Superman dan Clark Kent merepresentasikan dua nilai maskulinitas yang saling berlawanan seperti yang diungkapkan Brown, “*In short, where Superman is associated with all of the social attributes prized in men, Clark Kent represents those attributes traditionally associated with femininity and thus feared as unmasculine*” (2001:174). Maskulinitas hanya sekedar ditandai dengan penampilan fisik, seperti

otot dan badan yang tinggi tegap, dan aksi heroik yang menggunakan kekerasan. Selain itu, kenyataan bahwa Superman tidak dapat menjalin hubungan serius dengan Lois Lane juga merupakan pembentuk nilai maskulinitas lain. Emosinya berusaha dijaga agar tidak mengganggu tugasnya sebagai *superhero*.

Sementara itu, nilai femininitas dalam film-film *superhero* dapat dilihat dari bagaimana peran wanita dalam film tersebut. Dalam cerita-cerita kepahlawanan yang sudah dikenal sejak lama, wanita selalu digambarkan sebagai kaum marjinal. Hal yang sama diungkapkan oleh Hourihan,

*Firstly it is necessary to realize that the women are, essentially, not 'characters' at all but symbols of events in the hero's psyche. Because the story is always narrated from the hero's point of view women only appear only insofar as they are involved in his adventures, and the effect of this is to suggest that women are of no significance except when they make an impact upon men. (1997:156)*

Hal yang sama sebenarnya dapat terlihat pada film-film *superhero* yang beredar saat ini. Wanita seringkali hanya berperan sebagai teman perempuan dari tokoh *superhero*. Mereka ada karena mempunyai hubungan dengan tokoh utama dan digambarkan tidak berdaya tanpa tokoh *superhero*.

Sebagai contoh, dapat dilihat dari peran Lois Lane dalam film-film *Superman*. Lois Lane, sebagai pemeran utama wanita, disorot karena ia berhubungan dengan Superman. Dalam film-film *Superman*, ia digambarkan sebagai wanita karir yang kritis dan cerdas. Namun, pada setiap film akan muncul bagian di mana ia selalu digambarkan tidak berdaya dan mengharapkan kedatangan Superman yang akan menolongnya. Sebab itu, Lois Lane merepresentasikan gambaran yang sama dengan tokoh-tokoh wanita dalam cerita-cerita mitos.

Oleh karena itu, Megamind yang tampil sebagai *hero* dengan tampilan fisik yang berbeda seakan mendobrak nilai maskulinitas yang sering muncul pada diri *superhero*. Film ini pun seakan menawarkan nilai-nilai maskulinitas yang baru. Selain itu, dari sisi femininitas, film ini juga terlihat melawan nilai-nilai femininitas konvensional melalui penggambaran tokoh Roxanne Ritchie yang berlawanan dengan tokoh-tokoh wanita dalam film *superhero* pada umumnya.



### 3.2.1 Upaya Dekonstruksi dalam Film *Megamind*

- Metro Man melepaskan gelarnya sebagai *superhero* dan memilih menjadi manusia biasa dengan hidup sendiri. Bagian ini seakan menunjukkan Metro Man yang berusaha melepaskan nilai-nilai *ornamental masculinity* dan *masculine heroism* yang melekat pada sosoknya.
- Megamind menciptakan *superhero* baru, Tighthen, dengan DNA Metro Man. Hal ini tidak pernah terjadi dalam film-film *superhero* sebelumnya. Hampir semua tokoh *villain* tidak pernah mengharapkan adanya *superhero* yang hanya akan menghalangi misi mereka. Namun, ini sebaliknya, Megamind malah menciptakan Tighthen untuk menggantikan Metro Man yang telah dikalahkannya.
- Megamind yang awalnya *villain* dan ditolak akhirnya dapat diterima oleh Roxanne dan juga penduduk Metrocity. Hal ini menandakan bahwa *the other* pun dapat diterima dan menjadi bagian kelompok yang dominan dan mayoritas. Selain itu, hal ini menunjukkan adanya nilai maskulinitas baru yang dapat diterima oleh masyarakat.
- Roxanne digambarkan sebagai sosok wanita yang tenang dan tidak memerlukan *hero*. Hal ini juga merupakan dekonstruksi dari film *superhero* karena karakter *damsel in distress* merupakan salah satu unsur pembentuk maskulinitas seorang *hero*. Dalam film-film *superhero* lain, karakter-karakter seperti Roxanne selalu digambarkan tidak berdaya dan menunggu kedatangan *superhero* mereka. Namun, dalam film *Megamind*, sebaliknya ia sudah mengetahui semua trik yang dilakukan Megamind sehingga dapat menghadapinya dengan tenang.

### 3.2.2 Ambivalensi dalam Upaya Dekonstruksi

#### 3.2.2.1 Pengunduran diri Metro Man sebagai *Superhero*

Metro Man sebagai *superhero* tidak pernah ditampilkan sebagai manusia biasa. Ia pun tidak pernah digambarkan mempunyai hubungan mendalam dengan manusia-manusia lain. Sebagai seorang *superhero* tanpa identitas sebagai manusia biasa, Metro Man membawa nilai *ornamental masculinity* dan *masculine heroism*. Dalam *ornamental masculinity*, penampilan fisik menjadi suatu simbol yang harus dijaga. Hal ini terlihat jelas ketika Metro Man berperan sebagai *superhero*, ia berusaha untuk menjaga penampilannya agar terlihat bersih dan rapih. Metro Man dan kostumnya sudah menjadi suatu simbol tersendiri yang merepresentasikan nilai *good* dalam film ini. Sementara itu, dalam *masculine heroism*, Metro Man memperlihatkankannya melalui kekuatan, otot, dan kemampuannya mengalahkan musuh. Dari kedua hal tersebut, penampilan khususnya otot-otot merupakan penanda penting maskulinitas Metro Man. Kostumnya pun didesain sehingga memperlihatkan otot-ototnya. Hal ini sesuai dengan deskripsi kostum *superhero* pada umumnya,

*Skin tight jumpsuits seem to be the standard attire for the superhero male, with muscles showing clearly through the material. There is typically briefs or a belt of some kind drawing attention to the narrow hips, or some sort of shoulder covering designed in a triangular fashion that once again draws attention to the waist and hips. These two features of the costumes would suggest a presentation of the hero's machismo by drawing the observer's attention to a finely cared for body as well as the groin area. The jumpsuits also typically have an insignia of some sort emblazoned on the chest, again drawing attention to how wide and strong the chest and shoulder area is. Accenting these suits are calf boots which emphasize the leg muscles of the hero to fix our attention on the man's strength. (Demarest, 2010, par.8)*

Gambaran visual Metro Man sesuai dengan deskripsi tersebut bahkan menjadi berlebihan karena ia adalah parodi dari Superman. Patung yang khusus dibuatkan untuknya pun menggambarkan nilai yang sama. Ia memendam semua emosi dan imajinasinya yang dianggap bisa melemahkan posisinya sebagai *superhero*. Oleh karena itu, Metro Man merupakan cerminan dari nilai-nilai maskulinitas konvensional.



**Gambar 3.12** Perbedaan penampilan Metro Man saat menjadi *superhero* (Kiri: 01:18:25) dan saat ia melepaskan gelar *superhero*-nya (Kanan: 01:08:27)

Namun, ternyata Metro Man memilih untuk melepaskan identitasnya sebagai *superhero*. Di satu sisi, keputusan ini menunjukkan Metro Man yang juga melepaskan nilai-nilai maskulinitasnya dan berubah menjadi manusia biasa. Dengan melepaskan kostum, maka salah satu simbol yang membentuk *ornamental masculinity* pun hilang. Kemudian, dengan melepaskan gelarnya sebagai *superhero* berarti ia tidak lagi dapat menampilkan kemampuan super serta aksi heroiknya sehingga nilai *masculine heroism* itu pun juga dilepaskan. Keputusannya ini juga merupakan suatu bentuk sindiran terhadap *superhero* pada umumnya yang mengagung-agungkan penampilannya. Namun, di sisi lain, keputusannya ini sebenarnya mempertegas adanya nilai-nilai maskulinitas konvensional dalam sosok *superhero*. Penampilan yang terlihat macho dengan menunjukkan otot di seluruh tubuhnya tersebut akan selalu menjadi standar bagi para *superhero*. Hal ini terlihat dari perbedaan penampilan antara Metro Man sebagai *superhero* yang harus tampil di hadapan publik dan Metro Man sebagai manusia normal (Gambar 3.11). Adanya perbedaan penampilan yang mencolok tersebut memperlihatkan bahwa salah satu syarat sebagai *superhero* adalah penampilan. Penampilan Metro Man yang awalnya terlihat bersih, licin dengan rambut klimis menunjukkan nilai maskulinitas yang diterima (Gambar 3.11 kiri). Hal-hal tersebut memang sudah menjadi suatu simbol yang diterima oleh orang banyak. Ketika akhirnya ia berhenti menjadi *superhero*, ia dapat menjadi lebih bebas dan tampil berantakan dengan tidak bercukur (Gambar 3.11 kanan). Ia pun dapat mulai mewujudkan mimpinya dalam bidang musik yang tidak mungkin dilakukannya jika menjadi *superhero*.

Oleh karena itu, keputusan Metro Man untuk mengundurkan diri juga mengandung ambivalensi. Keputusan ini merupakan bentuk dekonstruksi karena belum pernah terjadi hal seperti ini sebelumnya dalam film-film *superhero* lain. Namun, ternyata melalui keputusan ini ada hal lain yang ditunjukkan yaitu untuk menjadi *superhero* diperlukan ‘hal’ lain sekedar otot, yaitu kemauan dan niat untuk memenuhi tanggung jawabnya tersebut. Di sisi lain, keputusan ini menunjukkan bahwa nilai maskulinitas konvensional yang terfokus pada penampilan fisik tetap merupakan salah satu pembentuk tokoh *superhero*.

### 3.2.2.2 Penciptaan *Superhero* Baru oleh Megamind

Sosok *villain* yang menciptakan tokoh *superhero* baru untuk dilawannya merupakan suatu hal baru dalam film-film *superhero*. Penciptaan ini sebenarnya memperlihatkan pikiran Megamind yang menyerupai cara pikir kelompok yang mayoritas dan dominan. Tighten, sebagai sosok ciptaan Megamind mencerminkan cara pikir Megamind sendiri. Melalui cara pikir ini, diperlihatkan bahwa pihak *the other* juga mempunyai anggapan yang sama bahwa yang sesuai untuk menjadi *superhero* adalah laki-laki berkulit putih dan berotot.

Pertama, Megamind menciptakan Tighten sesuai dengan arketipe dari Metro Man. Pada awalnya, ia menggunakan DNA Metro Man, sehingga penampilan fisik *superhero* barunya akan menjadi seperti Metro Man. Hal Stewart yang aslinya bertubuh gemuk dan pendek berubah menjadi Tighten yang tegap, tinggi, dan berotot besar. Hal ini menunjukkan bahwa Megamind mempunyai pikiran yang sama dengan kelompok dominan, yaitu bahwa ada ‘syarat-syarat’ fisik tertentu yang harus dipenuhi untuk menjadi *superhero* dan syarat tersebut sesuai dengan gambaran Metro Man. Kemudian, tidak hanya syarat fisik yang berusaha dipenuhi, Megamind dalam rupa Space Dad pun memberikan arahan-arahan agar Tighten dapat menjadi *superhero* yang seutuhnya. Pada awalnya, ia mengatakan, “*I sent you to this planet to teach you about justice, honor and nobility.*” Nilai-nilai tersebut merupakan nilai yang sama yang diusung oleh Metro Man dan dianggap berharga oleh masyarakat. Cara-cara Megamind menciptakan dan mengarahkan Tighten telah menunjukkan cara pikir

Megamind yang terkoporasi dalam kelompok mayoritas walaupun sebenarnya ia berada di luar kelompok tersebut secara fisik.

Sebagai, *the other*, Megamind telah menyadari posisinya yang tidak mungkin menjadi sosok *hero*. Ia menyadari diperlukannya sosok lain untuk menjadi *superhero*. Hal ini diungkapkannya saat Roxanne mengajaknya untuk melawan Tighen,

*Roxanne : I say we go back to the evil lair. Grab some ray guns, hold them sideways, and just go all gangsta on 'em.*

*Megamind : We can't.*

*Roxanne : So that's it? You're just giving up?*

*Megamind : I'm the bad guy. I don't save the day. I don't fly off into the sunset, and I don't get the girl. I'm going home. (01:10:27-01:10:47)*

Bagian ini menunjukkan Megamind yang merasa tidak mampu melawan Tighen, yang sudah berubah menjadi *villain*, dan menerima posisinya sebagai *bad guy*. Ia tidak percaya diri untuk dapat menjadi *hero*. Ketidakpercayaan diri tersebut yang membuatnya menciptakan Tighen. Oleh karena itu, penciptaan Tighen sebenarnya mengafirmasi semua nilai konvensional dari diri seorang *superhero*, termasuk nilai maskulinitas dan supremasi kulit putih.

Namun, di sisi lain, kegagalan Tighen menjadi sosok *superhero* seperti pada umumnya adalah suatu bentuk dekonstruksi. Padahal ia sudah memenuhi semua pola klasik pada tokoh *superhero* yaitu berkulit putih dan berotot, ia akhirnya malah menjadi seperti Metro Man yang juga gagal menjadi *superhero*. Melalui bentuk dekonstruksi ini, kembali ditunjukkan bahwa diperlukan kualitas lain untuk menjadi *superhero* yang sebenarnya.

### 3.2.2.3 Penerimaan Megamind oleh Roxanne dan Penduduk Metrocity

Penerimaan Megamind oleh Roxanne dan penduduk Metrocity seakan menggambarkan masuknya *the other* dalam kelompok mayoritas. Hal ini juga menunjukkan diterimanya nilai-nilai baru, termasuk nilai maskulinitas, yang dibawa oleh Megamind sebagai *the other*. Sebagai *the other*, penampilan seperti alien serta kulit biru membuatnya berbeda. Oleh karena itu, penerimaan oleh Roxanne dan Metrocity pada bagian akhir film menandakan bahwa semua perbedaan tersebut juga



sudah diterima. Selain itu, film ini juga kerap kali mengulang bahwa fisik bukanlah suatu masalah. Salah satunya tampak pada saat percakapan antara Roxanne dan Megamind yang menyamar sebagai Bernard sebagai berikut,

*Megamind : Say I wasn't so normal. Let's say I was bald, and had the complexion of a popular primary color. As a random, not a specific example. Would you still enjoy my company?*

*Roxanne : Of course, you don't judge a book by its cover. Or a person from the outside.*

*Megamind : Oh, that's a relief to hear.*

*Roxanne : You judge them based on their actions. (00:53:56 - 00:54:18)*

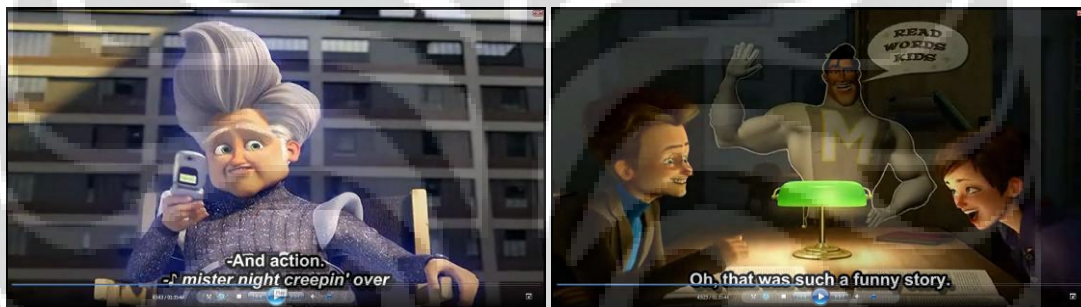
Perkataan Roxanne menunjukkan bahwa ia tidak menilai seseorang berdasarkan penampilan semata. Namun, di sisi lain, penerimaan tersebut sebenarnya bersifat semu oleh karena beberapa hal yang tampak dalam adegan-adegan sepanjang film ini.

Pertama, awalnya Roxanne dapat menerima Megamind karena ia menyamar sebagai Bernard. Bernard adalah laki-laki berkulit putih biasa yang bekerja sebagai kurator di Metro Man Museum. Roxanne dan Megamind mempunyai hubungan yang tidak baik karena Megamind hanya memanfaatkannya sebagai tawanan untuk mendatangkan Metro Man. Oleh karena itu, hampir tidak mungkin Megamind dengan semua stereotip dan stigma buruknya dapat menjalin hubungan oleh Roxanne jika ia tetap dalam rupa sebenarnya. Namun, ketika ia menyamar sebagai Bernard, ia mampu berkomunikasi dan mendekati Roxanne. Sejak itu, mereka dapat mulai dekat hingga akhirnya menjalin hubungan. Ketika Roxanne mengetahui bahwa Bernard tersebut adalah Megamind, ia sempat marah dan meninggalkannya. Hal ini menunjukkan bahwa penampilan fisik memang memegang peranan penting. Pada awalnya, yang Roxanne sukai adalah Bernard walaupun kepribadiannya adalah Megamind. Tanpa tampilan sebagai laki-laki kulit putih normal, bernama Bernard, Megamind kemungkinan besar tidak dapat menjalin hubungan lebih lanjut dengan Roxanne. Tidak bisa dipungkiri bahwa penampilan fisik yang normal memang diperlukan.

Kemudian, ironi penerimaan Megamind muncul juga pada saat Megamind bisa mendekati Roxanne dan ia mulai melatih Tighten. Pada bagian ini, Megamind ditampilkan sebagai Bernard dan Space Dad, di mana keduanya bukan merupakan

sosok aslinya. Adegan-adegan tersebut berlangsung cepat dengan narasi sebuah lagu berjudul *Mr Blue Sky* yang dinyanyikan oleh Electric Light Orchestra dengan irama yang cepat dan ringan. Beberapa baris yang terdengar, antara lain,

*Sun is shinning in the sky  
There ain't a cloud in sight  
Mr. Blue, you did it right  
But soon comes  
mister night creepin' over  
Now his hand is on your shoulder  
Never mind  
I'll remember you this  
I'll remember you this way  
Hey Mr. Blue,  
we're so please to be with you (00:42:36 - 00:44:14)*



**Gambar 3.13** Megamind menyamar sebagai Space Dad untuk melatih Tighten (Kiri: 00:43:43) dan sebagai Bernard untuk mendekati Roxanne (Kanan: 00:44:14)

‘Mr. Blue’ pada lagu ini sebenarnya menunjuk pada langit, namun dalam hal ini dapat diasosiasikan dengan Megamind yang juga berwarna biru. Lirik dalam lagu ini menunjukkan penerimaan Megamind yang telah bertindak benar dengan kata-kata seperti “*Mr. Blue, you did it right*,” “*I’ll remember you this way*” dan “*we’re so please to be with you.*” Namun, jika disesuaikan dengan gambaran visual yang muncul pada saat narasi tersebut, muncullah suatu ironi. Selama lagu ini, penyamaran Megamind lebih dominan dibandingkan dengan penampilan asli Megamind sendiri. Oleh karena itu, bagian ini justru menampilkan hal yang sebaliknya karena yang sebenarnya diterima bukanlah Megamind dengan rupa yang sebenarnya melainkan sosok penyamaran Megamind yang lebih menyerupai manusia normal. Maka, penampilan fisik Megamind sebenarnya tidak diterima secara utuh. Hal ini pun

kembali memperkuat kenyataan bahwa penampilan fisik tersebut penting dan penerimaan terhadap Megamind bersifat semu.



**Gambar 3.14 Beberapa penduduk Metrocity terlihat memakai topeng Megamind saat penyerahan penghargaan kepadanya (01:24:51)**

Pada akhirnya, penduduk Metrocity dapat menerima Megamind apa adanya. Namun, jika diperhatikan awalnya, ia dapat diterima karena ia menyamar sebagai Metro Man. Orang-orang langsung bersorak ketika Megamind yang menyamar sebagai Metro Man berhasil mengusir Tighten. Tapi, ketika mereka tahu bahwa ia adalah Megamind, semuanya kaget dan langsung diam. Bagian ini kembali menunjukkan penampilan fisik yang mempengaruhi posisi seseorang agar dapat diterima. Selain itu, penerimaan ini kembali menjadi ironi pada pembuatan patung bagi Megamind. Saat itu, terlihat beberapa penduduk Metrocity yang menggunakan topeng Megamind yang berwarna biru untuk menutupi wajahnya (Gambar 3.13). Hal yang sama tidak terjadi pada saat pemberian penghargaan pada Metro Man. Warga Metrocity tidak memakai atribut apapun yang identik dengan Metro Man. Di satu sisi, hal ini memperlihatkan bahwa perbedaan tersebut telah mereka terima sehingga mereka bersedia untuk memakai topeng Megamind. Namun, di sisi lain, pemakaian topeng ini justru memperjelas adanya perbedaan antara Megamind dan kelompok mayoritas tersebut. Penampilan Megamind, khususnya kepalanya yang besar dan berwarna biru, menjadi suatu simbol yang diterima oleh masyarakat.

Singkatnya, penerimaan Megamind oleh Roxanne dan penduduk Metrocity bersifat semu karena ia dapat diterima ketika ia tidak dalam rupa Megamind yang sebenarnya. Penyamaran-penyamaran yang dilakukannya merupakan salah satu cara

agar ia dapat diterima. Oleh karena itu, penampilan Megamind yang berbeda tidak sepenuhnya dapat diterima dengan mudah.

### 3.2.2.4 Peran Roxanne



a (00:13:29)



b (00:13:54)



c (00:13:47)

**Gambar 3.15** Roxanne yang selalu bersikap tenang pada saat Megamind menawannya sehingga Megamind dan Roxanne digambarkan sejajar

Dalam film *Megamind*, Roxanne yang merupakan karakter utama wanita digambarkan bukan sebagai perempuan yang selalu meminta pertolongan. Ia merupakan sosok jurnalis yang tenang, pintar, dan berani. Pada saat ditawan oleh Megamind, ia terlihat tenang dan tidak takut terhadap ancaman-ancaman dari Megamind (Gambar 3.14), malah sebaliknya Megamind yang terlihat panik karena tidak berhasil membuat Roxanne takut (Gambar 3.14 c). Pada adegan tersebut, Megamind dan Roxanne berada pada posisi yang sama karena pengambilan gambar yang sejajar antara keduanya. Penggambaran yang sejajar menunjukkan tidak adanya posisi yang lebih dominan atau superior. Karakter Roxanne ini telah menyindir

sosok-sosok *damsel in distress* lain yang biasanya selalu ditampilkan tidak berdaya. Oleh karena itu, penggambaran Roxanne yang berbeda ini membuat wanita tidak sekedar menjadi objek yang hanya pasrah menunggu pertolongan.

Lebih lanjut, karakter Roxanne pun memegang peranan penting dalam pembentukan Megamind sampai menjadi *hero*. Tanpa disadarinya, ia telah banyak mempengaruhi Megamind sehingga akhirnya berubah. Misalnya, karena Roxanne kecewa melihat keadaan kota yang berantakan dan kotor, Megamind pun mulai membersihkannya walaupun ia tidak benar-benar membersihkan melainkan hanya sekedar menyembunyikannya. Megamind pun berpikir untuk berubah menjadi baik karena pengaruh Roxanne. Selain itu, Roxanne juga membantu Megamind menemukan Metro Man dan berani melawan Tighten. Oleh sebab itu, Roxanne bersikap lebih aktif dan tidak terus-menerus ditampilkan lemah. Peranan Roxanne pun menjadi lebih signifikan di sepanjang film ini.

Namun, di sisi lain, jika ditinjau lebih mendalam, peran-peran tersebut terbatas dalam ranah privat yang memang merupakan area wanita dalam budaya patriarki. Seperti halnya film-film *superhero* lain, area publik tetap dikuasai oleh laki-laki. Peran-peran Roxanne ini berhubungan dengan emosi dan perasaan yang lebih sering dikaitkan dengan wanita. Ia hanya berhasil mengubah Megamind menjadi *hero*, namun yang menyelamatkan kota pada akhirnya adalah Megamind. Yang diakui dan diterima oleh masyarakat adalah Megamind.



**Gambar 3.16 Space Dad memperlihatkan sebuah gambar *superhero* yang menggendong Roxanne (00:42:04)**



Kemudian, Roxanne sebagai satu-satunya pemeran wanita dalam film ini, malah menjadi objek bagi ketiga tokoh laki-laki dalam film ini. Pertama-tama, Metro Man digambarkan berkali-kali menyelamatkan Roxanne yang ditawan oleh Megamind, hingga akhirnya Roxanne sudah merasa biasa dan tidak takut. Sementara itu, Hal mau menjadi *superhero* karena ingin menjadi sosok penyelamat bagi Roxanne seperti yang diimingi-imingi oleh Megamind melalui sebuah gambar Metro Man yang menggendong Roxanne (Gambar 3.15). Megamind dalam sosok Space Dad pun juga mengatakan bahwa, “*All you have to do is save her. And she'll be yours.*” Hingga akhirnya Tighten beberapa kali berusaha menjatuhkan Roxanne hanya agar terlihat heroik dan Roxanne tertarik padanya. Sedangkan, Megamind berkali-kali menculik Roxanne hanya agar Metro Man mau melawannya. Hal-hal tersebut menunjukkan Roxanne hanya sekedar menjadi objek bagi ketiga laki-laki dalam film ini. Megamind hanya memandangnya sebagai alat untuk mengundang Metro Man, sementara Metro Man melihatnya sebagai objek yang perlu diselamatkan. Setelah itu, ketika konflik berpindah antara Megamind dan Tighten, Roxanne merupakan penyebab utama yang membuat Tighten tidak mau lagi berbuat menjadi *superhero*.



Gambar 3.17 Ketika Roxanne ditawan oleh Tighten, Roxanne dan Tighten digambarkan dalam keadaan yang tidak sejajar (Kiri: 01:12:48; Kanan: 01:15:11)

Pada akhirnya, posisi Roxanne pun menjadi seperti *damsel in distress* pada umumnya. Ketika Roxanne ditawan oleh Tighten, ia digambarkan dalam posisi *helpless* dan tidak berdaya serta hanya mampu menunggu pertolongan dari sosok pahlawan (Gambar 3.16). Dari cara pengambilan gambar, terlihat adanya posisi yang

lebih superior antara Tighten dan Roxanne karena Tighten yang terbang di atas Roxanne yang terikat (Gambar 3.16 kanan). Pada gambar 3.16 kiri, Roxanne dengan pakaian yang lebih terbuka ditampilkan tidak berdaya dengan wajah yang terlihat memelas dan memohon kehadiran seorang *hero*. Tampilan ini berbeda dengan saat ia diculik oleh Megamind. Sementara Roxanne sudah mengetahui semua kebiasaan Megamind, ia tidak mengenal Tighten sama sekali. Motivasi Megamind menculiknya hanyalah untuk mengundang Metro Man, tapi motivasi Tighten adalah jahat dan untuk membalas dendam. Oleh karena itu, rasa takut pun muncul dan perasaannya menjadi tidak tenang. Namun, adegan-adegan wanita yang ditampilkan tidak berdaya hampir selalu muncul dalam film *superhero* pada umumnya.



a (01:20:02)

b (01:20:04)



c (01:20:06)

**Gambar 3.18 Ketika Megamind berhasil menyelamatkan Roxanne dan penduduk Metrocity lainnya, Roxanne dan Megamind digambarkan tidak sejajar.**

Kemudian, posisi Roxanne sebagai *damsel in distress* kembali dipertegas ketika Megamind berhasil menjadi pahlawan dan mengusir Tighten. Pada bagian tersebut, kembali terlihat adanya posisi yang lebih superior antara Megamind dan Roxanne

(Gambar 3.17 c). Roxanne disorot dari atas, sementara Megamind dari bawah sehingga memperlihatkan posisi yang tidak sejajar dan adanya pihak yang lebih superior (Gambar 3.17 a dan b). Maka posisi Roxanne pada akhirnya ini telah mengembalikan wanita kepada fungsi awalnya yaitu hanya sekedar untuk pelengkap, sekaligus menunjukkan bahwa sosok *damsel in distress* memang diperlukan dalam cerita *hero*. Wanita hanya ada sebagai pelengkap syarat maskulinitas *hero*. Seperti halnya oposisi biner yang lain, dengan adanya wanita sebagai pendamping dan objek bagi sosok *hero*, maka maskulinitas sang *hero* pun dapat terlihat. Maskulinitasnya tersebut dapat dilihat dari sikap keberanian dan kepahlawanan yang ditunjukkan melalui tokoh wanita yang diselamatkannya.

### 3.3 Rekonstruksi Konsep *Hero* dalam Film *Megamind*

Setelah pembahasan dekonstruksi dalam film *Megamind* di atas, dapat dilihat adanya ambivalensi dari upaya dekonstruksi yang dilakukan. Di satu sisi, sutradara film ini telah membongkar konvensi-konvensi film *superhero* melalui penokohan, alur, dan sudut pandangnya. Namun, di sisi lain, film ini tetap mempertahankan dan justru mempertegas nilai-nilai klasik yang biasa muncul dalam film-film *superhero* pada umumnya, seperti supremasi kulit putih, nilai maskulinitas dan femininitas konvensional. Oleh karena itu, film ini merupakan suatu dualisme dengan adanya perbedaan antara hal yang tampak dan hal yang sebenarnya terkandung dalam film ini. Film ini berusaha melawan konvensi cerita *superhero* melalui perubahan yang dilakukannya, tapi tak mampu sepenuhnya keluar dari pakem-pakem yang sudah ada. Namun, di balik ambivalensi upaya dekonstruksi tersebut, ada suatu usaha untuk merekonstruksi atau membangun kembali konsep *hero* melalui tokoh Megamind.

Konsep *hero* yang dibangun melalui Megamind adalah karakter yang mengalami proses dalam dirinya hingga mampu menerima dirinya sendiri. Proses yang berlangsung dalam dirinya merupakan bagian penting yang membentuk Megamind hingga dapat menjadi *hero*. Jadi, kemenangan sebenarnya sebagai *hero* adalah saat ia mampu mengalahkan semua kekurangan-kekurangan dalam dirinya. Hal ini sebenarnya sesuai dengan pengertian *hero* klasik yang dikemukakan oleh

Joseph Campbell sebelumnya. Kemenangan tersebut terlihat dari bagaimana proses Megamind berjuang sampai akhirnya dapat diterima menjadi dirinya sendiri. Ia akhirnya dapat menang melawan Metro Man dan masuk menjadi bagian kelompok yang dominan. Namun, kemudian ia harus melakukan penyamaran-penyamaran agar ia dapat diterima oleh orang-orang yang termasuk dalam bagian tersebut. Penyamaran ini sebenarnya menunjukkan ketidakpercayaan diri Megamind karena ia tidak berani tampil apa adanya. Tapi, penyamaran tersebut juga telah berhasil menunjukkan sisi humanis Megamind yang sulit terlihat jika ia tampil sebagai Megamind apa adanya. Pada akhirnya, Megamind dituntut untuk kembali menjadi dirinya sendiri dan melepaskan semua penyamaran tersebut. Penyamaran tersebut dirasa palsu dan hanya bisa berlangsung sementara. Ia akhirnya berhasil menang melawan Tighen saat menjadi dirinya sendiri dan Roxanne pun dapat menerima sosok Megamind apa adanya. Oleh sebab itu, hal ini menunjukkan bahwa Megamind sendirilah yang harus dapat menerima dirinya sendiri sehingga orang lain pun dapat menerimanya juga apa adanya.

Selain itu, konsep *hero* lain yang ditampilkan adalah *hero* yang dapat menjadi dirinya sendiri pada saat yang bersamaan. Pada akhirnya, ia sendirilah yang yakin bahwa ia memang dapat menjadi *hero*. Memang masyarakat juga memegang peranan yang besar dalam menentukan seseorang dapat menjadi *hero* atau tidak, tapi keyakinan dalam diri sendiri adalah hal yang penting. Hal ini tidak dapat dilakukan oleh Metro Man karena dirinya yang sebenarnya dan sosok *superhero*-nya tidak dapat berjalan bersamaan. Selain itu, para *superhero* klasik tidak dapat menjadi *hero* dengan dirinya sendiri karena mereka mempunyai identitas lain untuk menampilkan hal tersebut. Ia harus melepaskan perannya sebagai *superhero* untuk menjadi dirinya sendiri. Sebaliknya, Megamind dapat menjadi sosok *hero* ketika ia menjadi dirinya sendiri. Megamind malahan dituntut untuk kembali menjadi dirinya sendiri setelah penyamarannya yang hanya berlangsung sementara mengalami kegagalan. Penyamaran-penyamaran yang dilakukannya hanya menjadi sebuah bentuk kepalsuan. Saat ia melepaskan penyamaran tersebut dan menjadi dirinya sendiri, ia berhasil menjadi *hero*. Kebalikan ini, di sisi lain, menyindir Metro Man yang



sebenarnya seakan menjadikan sosok *superhero*-nya hanya sebagai penyamaran, tapi bukan panggilan hingga akhirnya ia harus melepaskannya.

Pada akhirnya, konsep *hero* baru ini tidak mementingkan masalah fisik dan hanya mengandalkan ‘otot’ semata. Metro Man dan Tighen sama-sama memiliki penampilan fisik sebagai *superhero* klasik dengan badan tinggi, tegap, dan otot-otot terlatih. Namun, keduanya gagal untuk menjadi *hero* pada akhirnya. Metro Man gagal karena ia lebih memilih kepentingan pribadinya, sementara Tighen berakhir menjadi *villain* karena keadaan psikologis yang tidak siap dan tidak menyadari akan tanggung jawab yang dipegangnya. Kedua kegagalan tersebut kembali mempertegas konsep *hero* yang tidak hanya sekedar mengandalkan fisik. Sebaliknya, Megamind justru tidak mempunyai penampilan fisik yang sesuai dengan konvensi *superhero*, tapi malah berhasil menjadi *hero* yang sebenarnya. Ialah yang sebenarnya memiliki jiwa sebagai *hero*. Hal ini seakan menyindir sosok-sosok *superhero* yang biasanya menunjukkan hipermaskulinitas, kekuatan super, dan cenderung tidak mementingkan nilai-nilai psikologis dari *hero* klasik. Ia sekaligus menunjukkan bahwa ada kekuatan lain selain kekuatan yang terlihat secara fisik, yaitu tingkat kepiatarannya. Walaupun kerap kali mengalami kegagalan, ia memanfaatkan kepiatarannya tersebut untuk menciptakan hal yang menyenangkan. Melalui kemenangan Megamind sebagai *hero* dan aksinya melawan Tighen, semakin jelas kepiatarannya yang menjadi kekuatan.

Jadi, dengan adanya pakem-pakem yang tetap dipertahankan, Megamind justru berhasil menunjukkan bahwa ada nilai lain dalam dirinya. Memang pada akhirnya tetap ada kategori *hero* dan *villain* karena setelah Megamind menjadi *hero*, Tighen yang menjadi *villain*. Hal ini merupakan sesuatu yang akan berlangsung terus. Megamind tampil di tengah-tengah dekonstruksi dan konvensi *superhero* yang berusaha dipertahankan pada saat bersamaan. Kontras antara konsep *hero* yang dibawa oleh Megamind dan konvensi *superhero* yang tetap dipertahankan dalam film ini telah memperjelas konsep *hero* baru dalam film ini. Megamind menunjukkan kualitas lain sebagai seorang *hero* dan tidak hanya sekedar mementingkan penampilan fisik. Akhirnya, Megamind dapat dikategorikan sebagai *antihero*. Berdasarkan *The American Heritage Dictionary of the English Language*, *antihero*



adalah “*a main character in a dramatic or narrative work who is characterized by a lack of traditional heroic qualities, such as idealism or courage*” (thefreedictionary.com). Jadi, melalui kemenangannya di akhir, Megamind menunjukkan bahwa ia merupakan *hero* walaupun tidak sepenuhnya memenuhi arketipe *hero* ataupun *superhero* klasik.



## **BAB 4 PENUTUP**

### **4.1 Kesimpulan**

Film-film *superhero* sudah mempunyai suatu konvensi tersendiri dari segi tokoh, alur cerita, dan sudut pandang. Konvensi tersebut tak lepas dari cerita-cerita *hero* klasik yang berkembang sudah sejak lama. Sementara itu, sutradara film *Megamind* membongkar semua konvensi tersebut, namun dengan banyak mengambil referensi dari film-film *Superman* yang merupakan film *superhero* klasik. Film ini pun juga berusaha mendekonstruksi pola-pola yang biasa muncul dalam cerita *superhero* yaitu tokoh *superhero* yang didominasi laki-laki kulit putih dengan penampilan maskulin dan berotot. Melalui analisis yang dilakukan dengan metode perbandingan, film *Megamind* merupakan parodi dari film-film *Superman*. Lebih lanjut, seperti film-film *superhero* pada umumnya, film ini pun tetap memperlihatkan posisi Metro Man yang merupakan *superhero* sebagai bagian kelompok yang mayoritas dan dominan, sementara *Megamind* sebagai tokoh *villain* menjadi representasi dari *the other*. Dengan pengkajian postkolonialisme, terlihat bahwa upaya-upaya dekonstruksi tersebut mengandung dualisme karena di satu sisi terlihat melawan supremasi kulit putih, nilai maskulinitas dan femininitas konvensional, namun di sisi lain malah kembali mengukuhkan hal-hal tersebut. Hal tersebut memperlihatkan adanya ambivalensi dalam upaya dekonstruksi yang dilakukan. Namun, melalui ambivalensi tersebut, pembuat film ini sebenarnya berusaha membangun konsep *hero* yang berbeda. Jadi, parodi yang dilakukan merupakan bentuk dekonstruksi dan dekonstruksi pun dipandang sebagai cara untuk membangun kembali sebuah konsep yang berbeda.

Pertama-tama, dekonstruksi film *Megamind* terjadi pada beberapa aspek dasar yang jelas terlihat seperti penokohan, alur cerita, dan sudut pandang. Dengan memanfaatkan *Superman* sebagai referensi, film ini pun memutar konvensi yang berlaku dalam film-film *superhero* pada umumnya. Selain mendekonstruksi, film ini juga ternyata merupakan parodi sehingga muncul berbagai ironi dan sindiran terhadap film-film *superhero*. Dengan penampilan yang berlebihan serta kekuatan yang terus-

menerus dipamerkan, karakter Metro Man yang menyerupai Superman dalam beberapa hal malah lebih terlihat seperti seorang artis daripada *superhero*. Akhirnya, ia pun berpura-pura mati untuk melepaskan gelar *superhero*-nya karena lelah mengikuti tuntutan publik dan ingin menjadi dirinya sendiri. Tokoh ini menyindir tokoh *superhero* yang hampir selalu tampil tanpa cacat dan siap memenuhi panggilan masyarakat. Metro Man menampilkan sisi lain *superhero* yang rapuh dan sebenarnya tidak sempurna. Sementara itu, tokoh Megamind sebagai *villain* dapat berubah menjadi *hero* pada akhirnya. Tokoh ini kembali menyindir film-film *superhero* yang seringkali menggunakan *stock characters* sehingga cenderung bersifat statis dan hampir selalu bisa ditebak. Kemudian, dalam film ini muncul *superhero* buatan Megamind, yaitu Tighen. Namun, tokoh dengan tampilan fisik yang menyerupai *superhero* umum ini ternyata juga tidak mampu menjadi *hero* karena ketidaksiapannya dalam memikul tanggung jawab serta emosinya yang tidak stabil. Melalui tokoh ini, salah satu pesan yang disampaikan adalah untuk menjadi *superhero* diperlukan hal lain selain sekedar penampilan fisik. Selain itu, sosok *damsel in distress* yang muncul dari karakter Roxanne Ritchie ditampilkan lebih aktif, tenang, pintar, dan tidak hanya menunggu datangnya si tokoh *superhero* pujaannya. Roxanne sebenarnya menyindir tokoh-tokoh teman perempuan para *superhero* yang selalu digambarkan tidak berdaya dan tidak pernah belajar dari pengalamannya. Oleh karena itu, tokoh-tokoh dalam film *Megamind* yang sebenarnya merupakan parodi dari *Superman* ini membawa pesan-pesan tersendiri yang menyindir *stock characters* yang hampir selalu muncul dalam film *superhero*. Parodi melalui penokohan tersebut telah membongkar stereotip-stereotip tokoh dalam cerita *superhero* sekaligus mematahkan hal-hal yang biasa sudah bisa ditebak oleh penonton.

Kemudian, dari sisi alur, film ini menampilkan dua konflik dengan pergantian pada posisi *hero* dan *villain*. Kedua konflik tersebut sebenarnya masih seputar masalah *good* dan *evil*. Permasalahan yang tidak sederhana dalam film ini menyerupai permasalahan yang ada dalam kehidupan sebenarnya. Selain itu, melalui konflik yang terjadi, ditunjukkan keseimbangan yang terjadi saat *good* dan *evil*

tersebut saling berdampingan. Hal ini menunjukkan bahwa *hero* membutuhkan *villain* sehingga ia dapat dinyatakan sebagai *hero* dan begitu sebaliknya. Sebab itu, permasalahan *good* dan *evil* ini bukanlah sesuatu yang sederhana dan kedua-duanya saling memerlukan. Sementara itu, dari aspek sudut pandang, film ini menggunakan sudut pandang Megamind yang merupakan tokoh *villain* sehingga penonton dapat mengenalnya dan simpati pun tertuju padanya. Penonton yang sudah mengetahui latar belakangnya sejak awal tidak menjadi benci padanya walaupun ia memutuskan menjadi *villain*.

Awalnya, upaya dekonstruksi ini terlihat sebagai usaha untuk meruntuhkan supremasi kulit putih yang biasa muncul dalam film-film *superhero*. Namun, ternyata upaya-upaya dekonstruksi tersebut mengandung dualisme jika dianalisis dengan postkolonialisme. Dalam hal ini, posisi Metro Man merupakan bagian kelompok yang dominan sekaligus simbol dari supremasi kulit putih, sementara Megamind berada di luarnya sehingga disebut *the other*. Salah satu hal yang jelas terlihat adalah Megamind yang ternyata tidak menang melawan Metro Man, melainkan Metro Man sendiri yang mengundurkan diri. Penggunaan sudut pandang Megamind memang telah membuat penonton bersimpati padanya, tapi di sisi lain, mempertegas supremasi kulit putih yang berusaha diruntuhkan. Melalui sudut pandangnya, menjadi jelas bahwa Megamind sendiri menerima posisinya sebagai *the other* tersebut. Kemudian, kekalahan Metro Man sebagai *superhero* dan kemenangan Megamind sebagai *the other* tidak lantas membuat Megamind dapat diterima. Melainkan melalui bagian ini, diperlihatkan kepemimpinan *the other* yang gagal dan menjadi malapetaka. Selain itu, bagian ini pun juga mengandung ironi karena tidak hanya penduduk Metrocity, tapi juga Megamind sendiri menginginkan kembalinya kepemimpinan yang lama. Akhirnya, kemenangan Megamind sebagai *hero* tidak seutuhnya merepresentasikan kemenangan *the other*. Keberhasilan ini bersifat semu karena tidak lepas dari keputusan mundur Metro Man dan kegagalan ciptaannya sendiri. Jadi, walaupun terkesan melawan supremasi kulit putih, film ini juga ikut kembali mengukuhkan hal tersebut.

Selain itu, film ini juga tampil melawan nilai-nilai maskulinitas dan femininitas konvensional yang kerap kali muncul dalam film-film *superhero* pada umumnya. Namun, pada akhirnya film ini menunjukkan ketidakmampuannya untuk lepas dari pakem-pakem yang memang sudah ada. Pengunduran diri Metro Man sebagai *superhero* memperlihatkan bahwa untuk menjadi *hero* diperlukan hal lain selain otot, yaitu niat untuk memenuhi tugasnya. Namun, di sisi lain, keputusan tersebut menunjukkan bahwa ada nilai maskulinitas konvensional yang harus dipenuhi untuk menjadi *superhero*. Kemudian, penciptaan Tighen dengan DNA Metro Man pun menunjukkan pikiran Megamind yang sebenarnya telah terkorporasi cara pikir kelompok mayoritas yang sudah umum. Namun, gagalnya Tighen menjadi *superhero* yang sebenarnya kembali memperlihatkan adanya nilai lain untuk menjadi *superhero*. Lebih lanjut, penerimaan Megamind oleh Roxanne dan penduduk Metropolis terlihat semu karena ia perlu melakukan berbagai penyamaran sebagai salah usahanya untuk diterima. Hal ini menunjukkan bahwa Megamind tidak seutuhnya dapat diterima jika ia tidak melakukan kepalsuan tersebut terlebih dahulu. Bagian-bagian ini memperlihatkan dualisme dalam upayanya untuk melawan nilai maskulinitas konvensional. Selain itu, melalui tokoh Roxanne Ritchie yang aktif dan berani, film ini berusaha menampilkan femininitas yang lain dari seorang tokoh perempuan dalam film *superhero*. Namun, perannya ternyata terbatas pada ruang privat dan pada akhirnya, ia pun kembali menjadi sekedar sosok pelengkap bagi Megamind yang menjadi *hero*. Bagian ini akhirnya mempertegas diperlukannya sosok *damsel in distress* dalam film-film *superhero*.

Tapi, di balik ambivalensi upaya dekonstruksi tersebut, ada sebuah rekonstruksi baru konsep *hero* yang ditawarkan melalui film ini. Tujuan sebenarnya dari dekonstruksi dalam film ini adalah untuk membangun kembali konsep *hero* yang baru dan berbeda. Ada beberapa kualitas *hero* yang ditekankan melalui tokoh Megamind. Seseorang dapat menjadi *hero* ketika ia berhasil melawan kekurangan dalam dirinya dan menjadi dirinya sendiri serta menerima kekurangannya. Ada sebuah proses yang berlangsung dalam diri Megamind hingga ia akhirnya mampu menjadi *hero*. Dalam film ini, proses tersebut ditunjukkan secara ekstrim melalui



tokoh Megamind yang bisa berubah dari *villain* menjadi *hero*. Proses menjadi *hero* merupakan hal yang jarang muncul dalam film *superhero*, padahal proses merupakan hal yang terpenting dalam menjadi *hero*. Megamind yang menjadikan Metro Man sebagai tujuan hidupnya sebenarnya sudah mempunyai jiwa *hero* tersebut. Sejak awal, yang ia inginkan adalah posisi Metro Man yang diterima dan disenangi orang lain, maka ia berusaha melakukan berbagai cara untuk mewujudkannya. Namun, ternyata ia selalu gagal dan orang-orang memandang kegagalan tersebut sebagai sesuatu yang jahat. Ia pun harus melakukan berbagai penyamaran agar dapat diterima. Tapi, pada akhirnya ia berhasil diterima ketika ia mempunyai kepercayaan diri dan mampu menjadi dirinya sendiri. Kemudian, konsep *hero* lain yang berusaha ditekankan adalah bahwa fisik bukan merupakan hal utama. Penampilan fisik merupakan salah satu identitas penting dari seorang *superhero*. Semua hal yang dipakainya bahkan tokoh-tokoh pendukung di sekitar sang *superhero* dibentuk agar tampilan maskulinitas *superhero* tersebut terlihat jelas. Namun, hal ini dilawan melalui tokoh Megamind dengan keberhasilannya menjadi *hero* dan bukannya Metro Man maupun Tighten yang sesuai dengan penampilan *superhero*. Megamind pun dikategorikan sebagai *antihero* karena ia sebenarnya mempunyai nilai-nilai kepahlawanan dalam dirinya, tapi tidak sempurna dan sesuai dengan gambaran *hero* ataupun *superhero* klasik yang seringkali digambarkan tanpa cacat.

Jadi, walaupun tidak lepas dari dualisme dalam upaya dekonstruksinya, rekonstruksi konsep *hero* inilah yang sebenarnya menjadi pesan utama dari film *Megamind*. Sebagai film yang ditujukan untuk anak-anak, film ini menawarkan arti dan pesan yang lebih dari sekedar kebaikan melawan kejahatan. Film ini telah menyindir tokoh-tokoh dalam film *superhero* melalui konvensi yang diputar. Selain itu, film ini sebenarnya juga menyindir kebanyakan orang yang cenderung hanya menilai seseorang dari penampilan fisik seperti halnya penduduk Metrocity yang dapat menerima Metro Man karena kekuatannya yang terlihat, namun tidak dapat menerima Megamind dengan tingkat kepintarannya yang tinggi.

Selain itu, dalam film ini juga tersirat sebuah pesan politik sehubungan dengan kemenangan Obama. Pada saat kemenangan Megamind, muncul sebuah poster yang

mirip dengan poster kampanye Obama, tapi dengan tulisan “*no, you can’t.*” Warna biru yang kemudian muncul di atap gedung pemerintahan Megamind pun identik dengan warna biru dari Partai Demokrat, di mana Obama ikut bergabung. Oleh karena itu, kemenangan Megamind sebagai *the other* dapat disamakan dengan kemenangan Obama yang berkulit hitam. Dalam film *Megamind*, Megamind seakan dapat mengalahkan Metro Man, namun ternyata Metro Man sendiri yang mengundurkan diri. Metro Man tidak dibuat mati melainkan tetap ada sampai akhir cerita sehingga sebenarnya ia masih menyimpan potensi untuk kembali lagi. Oleh karena itu, supremasi kulit putih yang direpresentasikan oleh Metro Man sebenarnya tidak benar-benar kalah. Hal ini dapat dihubungkan dengan kemenangan Obama sebagai presiden kulit hitam pertama di Amerika. Kemenangannya tersebut seolah-olah telah mengalahkan supremasi kulit putih. Namun, melalui film ini, pesan yang disampaikan adalah bahwa kemenangan Obama tersebut bersifat semu dan supremasi kulit putih belum benar-benar diruntuhkan. Supremasi kulit putih tersebut masih tetap ada dan berpotensi untuk kembali seperti halnya Metro Man yang masih melihat dan menyaksikan Megamind yang diberikan penghargaan oleh warga Metrocity.

#### **4.2 Saran**

Penelitian berkaitan dengan film-film *superhero* sebenarnya terus berkembang seturut dengan rekonstruksi dan dekonstruksi yang terjadi pada genre ini. Dari hasil penelitian ini, masih diperlukan penelitian lebih lanjut yang perlu dilakukan, khususnya berkenaan dengan efek dan dampak dari film-film *superhero* yang telah didekonstruksi. Hal lain yang menarik untuk dikaji adalah bagaimana penonton menerima film-film tersebut jika dibandingkan dengan film *superhero* yang telah umum beredar. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan menganalisis cara resepsi para penonton, khususnya anak-anak, mengenai film bergenre *superhero* serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Superboy Saves Lex Luthor (the famous lab scene)* (2010). [Motion Picture].  
<<http://www.youtube.com/watch?v=dLkrw3UBOhk>>
- Abrams, M. H., & Harpham, G. G. (2012). *A Glossary of Literary Terms*. Boston: Wadsworth. <  
[http://books.google.co.id/books?id=SUEtEa9nUWQC&pg=PA378&dq=what+is+stock+characters&hl=en&sa=X&ei=noJET\\_PkDoq3rAfm4YzKDW&ved=0CDwQ6AEwAg#v=onepage&q=what%20is%20stock%20characters&f=false](http://books.google.co.id/books?id=SUEtEa9nUWQC&pg=PA378&dq=what+is+stock+characters&hl=en&sa=X&ei=noJET_PkDoq3rAfm4YzKDW&ved=0CDwQ6AEwAg#v=onepage&q=what%20is%20stock%20characters&f=false)>
- Adamou, C. (2011). Evolving Potrayals of Masculinity in Superhero Films. In R. J. Gray, & B. Kaklamanidou (Eds.), *The 21st Century Superhero : Essays on Gender, Genre and Globalization in Film* (pp. 94-109). Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- “antihero.” The American Heritage Dictionary of the English Language, Fourth Edition. 1 Jun. 2012. <<http://www.thefreedictionary.com/antihero>>
- Ashcroft, B., Griffiths, G., & Tiffin, H. (2000). *Post Colonial Studies: The Key Concept*. New York: Routledge.
- Brown, J. A. (2001). Reading Comic Book Masculinity. In J. A. Brown, *Black Superheroes, Milestone Comics, and Their Fans* (pp. 167-188). Mississippi: University Press of Mississippi.
- (2001). Reading Race and Genre. In J. A. Brown, *Black Superheroes, Milestone Comics, and Their Fans* (pp. 133-166). Mississippi: University Press of Mississippi.
- Budianta, M. (2002). Teori Sastra Sesudah Strukturalisme: Dari Studi Teks ke Studi Wacana Budaya. *PPKB-LPUI: Pelatihan Teori dan Kritik Sastra*.
- Campbell, J. (1956). Myth and Dream. In J. Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (pp. 3-25). New York: Bollingen Foundation.
- Coogan, P. (n.d.). *Journey to History*. Retrieved February 21, 2012, from [http://journeytohistory.com/AmerStudies7/reading\\_assignments.html](http://journeytohistory.com/AmerStudies7/reading_assignments.html)

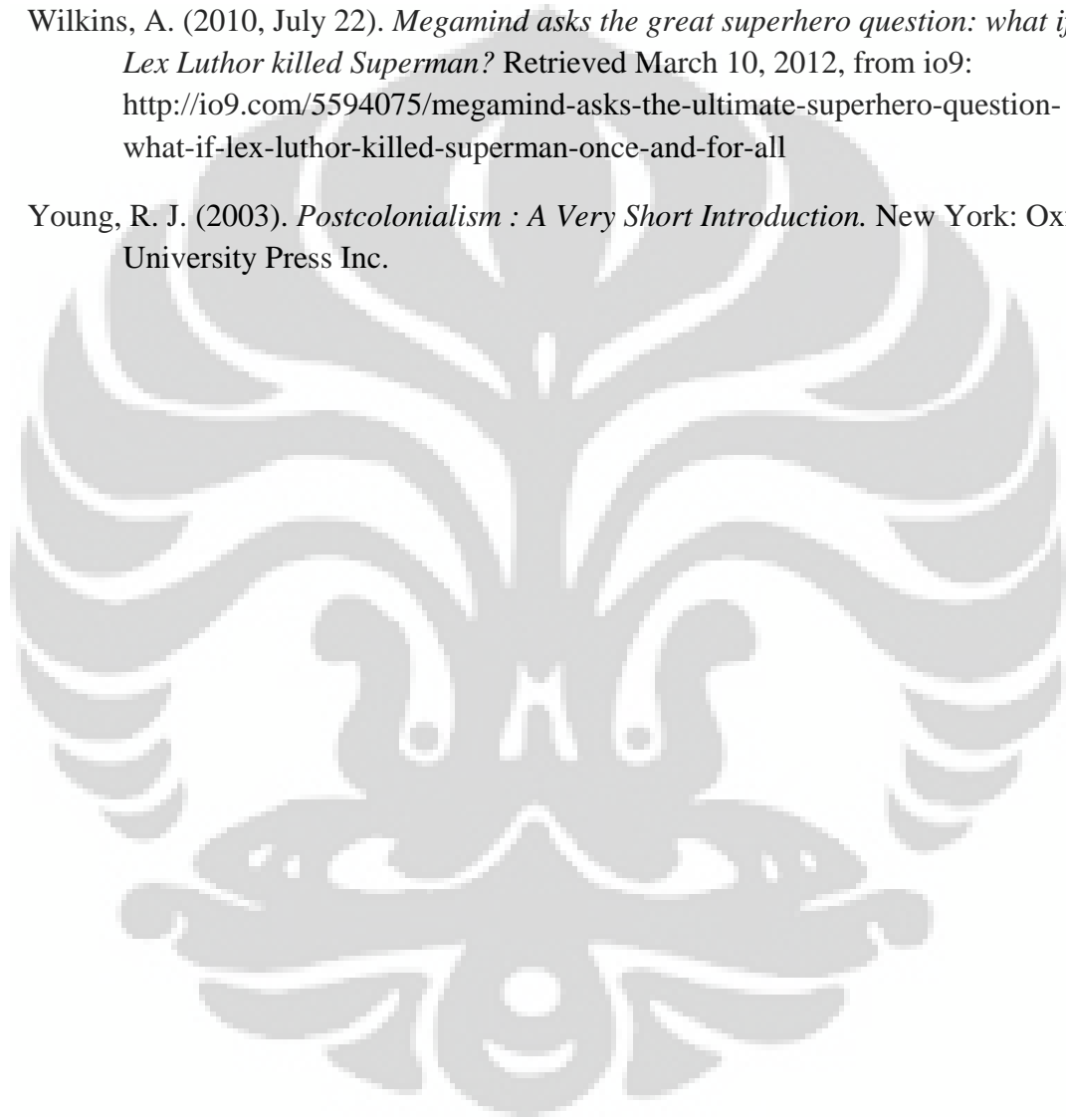
- Covert, B. R. (2004, May 18). *Masculinity in Thomas Carlyle's On Heroes, Hero-Worship and the Heroic in History*. Retrieved April 2, 2012, from The Victorian Web:  
<http://www.victorianweb.org/authors/carlyle/heroes/covert17.html>
- Day, T., & Foulcher, K. (Eds.). (2008). *Sastra Indonesia Modern: Kritik Postkolonial*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Demarest, R. A. (2010). *Superheroes, Superpowers, and Sexuality*. Retrieved February 21, 2012, from  
<http://www.studentpulse.com/articles/312/superheroes-superpowers-and-sexuality>
- Donner, R. (Director). (1978). *Superman* [Motion Picture].
- Eco, Umberto. (1972). *The Myth of Superman*. Retrieved April 4, 2012, from JSTOR:  
<http://www.jstor.org/discover/10.2307/464920?uid=3738224&uid=2129&uid=2&uid=70&uid=4&sid=47699073096087>
- Eisenstein, H. (1984). *Contemporary Feminist Thought*. Sydney: Unwin Paperbacks.
- Fingerroth, D. (2004). Storm of the Orphans. In D. Fingerroth, *Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us About Ourselves and Our Society* (pp. 63-78). New York: The Continuum International Publishing Group Inc.
- (2004). Values and Villains: What's at Stake? In D. Fingerroth, *Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us About Ourselves and Our Society* (pp. 155-168). New York: The Continuum International Publishing Group Inc.
- (2004). Why Superheroes? In D. Fingerroth, *Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us About Ourselves and Our Society* (pp. 13-30). New York: The Continuum International Publishing Group Inc.
- Furie, S. J. (Director). (1987). *Superman IV : The Quest for Peace* [Motion Picture].
- Greydanus, S. D. (n.d.). *Megamind (2010)*. Retrieved April 8, 2012, from Decent Film Guides: <http://www.decentfilms.com/reviews/megamind>

- Hancock, P. A., & Hancock, G. M. (2008). Is There a Superhero in All of Us. In R. S. Rosenberg (Ed.), *The Psychology of Superheroes: An Unauthorized Exploration* (pp. 105-117). Dallas: BenBella Books Inc.  
[http://books.google.co.id/books?id=RdXhjmRfCIwC&printsec=frontcover&q=the+psychology+of+superheroes&hl=en&sa=X&ei=faKiT\\_X4CYTKrAfRsrY4Bw&ved=0CC4Q6AEwAA#v=onepage&q=the%20psychology%20of%20superheroes&f=false](http://books.google.co.id/books?id=RdXhjmRfCIwC&printsec=frontcover&q=the+psychology+of+superheroes&hl=en&sa=X&ei=faKiT_X4CYTKrAfRsrY4Bw&ved=0CC4Q6AEwAA#v=onepage&q=the%20psychology%20of%20superheroes&f=false)<sup>1</sup>
- Hassler-Forest, D. A. (2011). *Dissertation: Superheroes and the Bush Doctrine: Narrative and Politics in Post-9/11 Discourse*. Retrieved May 1, 2012, from Universiteit Van Amsterdam: <http://dare.uva.nl/document/209736>
- “hero.” Merriam Webster. 18 Jun. 2012.  
 <<http://www.merriam-webster.com/dictionary/hero>>
- Holden, S. (2010, November 4). *Animated Ambiguity, Featuring a Big Head*. Retrieved March 10, 2012, from The New York Times:  
[http://www.nytimes.com/2010/11/05/movies/05mega.html?\\_r=1](http://www.nytimes.com/2010/11/05/movies/05mega.html?_r=1)
- Hourihan, M. (1997). *Deconstructing the Hero: Literary Theory and Children's Literature*. New York: Routledge.
- How Do I Look?* (n.d.). Retrieved March 12, 2012, from cinemareview.com:  
<http://www.cinemareview.com/production.asp?prodid=6145>
- Inchausti, R. (1983). The Superhero's Two World. In R. B. Browne, & M. W. Fishwick, *The Hero in Transition* (p. 68). Ohio: Bowling Green University Popular Press.  
 <[http://books.google.co.id/books?id=eP1y6zjqWucC&pg=PA66&lpg=PA66&dq=inchausti+superhero&source=bl&ots=gH9zMYSAhs&sig=hweOJRgS7NcFwu23Sv5HE5Qix\\_Q&hl=en&sa=X&ei=EpuiT5z\\_L4\\_RrQevjtnsDw&ved=0CB8Q6AEwAA#v=onepage&q=inchausti%20superhero&f=false](http://books.google.co.id/books?id=eP1y6zjqWucC&pg=PA66&lpg=PA66&dq=inchausti+superhero&source=bl&ots=gH9zMYSAhs&sig=hweOJRgS7NcFwu23Sv5HE5Qix_Q&hl=en&sa=X&ei=EpuiT5z_L4_RrQevjtnsDw&ved=0CB8Q6AEwAA#v=onepage&q=inchausti%20superhero&f=false)>
- Kimmel, M., & Aronson, A. (Eds.). (2004). *Men and Masculinities : A Social, Cultural, and Historical Encyclopedia*. Santa Barbara: ABC-CLIO, Inc.
- Lester, R. (Director). (1980). *Superman II* [Motion Picture].
- Lex Luthor*. (n.d.). Retrieved March 17, 2012, from Superman Wiki:  
[http://superman.wikia.com/wiki/Lex\\_Luthor's\\_Biography](http://superman.wikia.com/wiki/Lex_Luthor's_Biography)



- Mackey-Kallis, S. (2001). Introduction. In S. Mackey-Kallis, *The Hero and the Perennial Journey Home in American Film* (pp. 1-9). Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- MacKinnon, K. (2003). *Representing Men : Maleness and Masculinity in the Media*. New York: Oxford University Press Inc.
- Mardell, Mark. (2010, January 3). *Is Blue the New Black? Why Some People Think Avatar Is Racist*. Retrieved June 27, 2012, from BBC News : [http://www.bbc.co.uk/blogs/thereporters/markmardell/2010/01/is\\_blue\\_the\\_new\\_black\\_why\\_some.html](http://www.bbc.co.uk/blogs/thereporters/markmardell/2010/01/is_blue_the_new_black_why_some.html)
- Martin, G. (n.d.). *Goody two-shoes*. Retrieved May 28, 2012, from The Phrase Finder: <http://www.phrases.org.uk/meanings/goody-two-shoes.html>
- McGrath, T. (Director). (2010). *Megamind* [Motion Picture].
- Mistry, R. (1999, November). *Can Gramsci's Theory of Hegemony Help Us to Understand the Representation of Ethnic Minorities in Western Television and Cinema?* Retrieved May 14, 2012, from theory.org.uk: <http://www.theory.org.uk/ctr-rol6.htm>
- Ndalianis, A. (2007). Do We Need Another Hero? In W. Haslem, A. Ndalianis, & C. J. Mackie (Eds.), *Super/Heroes: From Hercules to Superman* (pp. 1-9). Washington DC: New Academia Publishing. < <http://books.google.com/books?id=deiYbEbJY3UC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>>
- Pattison, D. (2008, January 28). *Villains Don't Always Wear Black*. Retrieved March 12, 2012, from Fiction Notes: <http://www.darcypattison.com/characters/villains-dont-always-wear-black/>
- Schrock, D., & Schwalbe, M. (2009, April 6). *Men, Masculinity, and Manhood Acts*. Retrieved March 5, 2012, from Florida State University: [http://www.fsu.edu/~soc/people/schrock/schrock\\_men\\_masculinity\\_and\\_manhood\\_acts.pdf](http://www.fsu.edu/~soc/people/schrock/schrock_men_masculinity_and_manhood_acts.pdf)
- Singh, M., & Lu, M.-Y. (2006). *Exploring the Function of Heroes and Heroines in Children's Literature from Around the World*. Retrieved February 14, 2012, from Education Oasis: <http://www.educationoasis.com/bc/articles/exploringheroes.htm>

- Smedlybutler. (2012, January 16). *The Ideology of Superman : Introduction*. Retrieved April 15, 2012, from comicbookmovie.com:  
<http://www.comicbookmovie.com/fansites/diniverse/news/?a=52896>
- Smith, G. M. (n.d.). *The Superhero as Labor*. Retrieved March 19, 2012, from Georgia State University: <http://www2.gsu.edu/~jougms/SecretId.pdf>
- Wilkins, A. (2010, July 22). *Megamind asks the great superhero question: what if Lex Luthor killed Superman?* Retrieved March 10, 2012, from io9:  
<http://io9.com/5594075/megamind-asks-the-ultimate-superhero-question-what-if-lex-luthor-killed-superman-once-and-for-all>
- Young, R. J. (2003). *Postcolonialism : A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press Inc.



## LAMPIRAN

### *Sinopsis Megamind*

Cerita berawal dari gambaran kejatuhan Megamind dan kemudian ia melakukan kilas balik mulai dari kisahnya hingga sampai ke bumi. Pada waktu ia masih kecil, terjadi keributan di planetnya hingga orang tuanya pun mengirimnya ke tempat lain. Sebelum pesawatnya ditutup, orang tuanya sempat memberikan pesan, namun Megamind tidak sempat mendengar bagian akhir pesan tersebut. Dalam perjalanan menuju bumi, ia bertemu dengan seorang bayi laki-laki yang juga mengalami nasib sama. Megamind yang mengalami perjalanan tidak mulus dan tidak menyenangkan, sebaliknya bayi laki-laki yang kemudian menjadi *hero*, Metroman, tersebut terlihat sangat menikmati perjalanan dalam pesawat kecilnya. Sejak itu, Megamind selalu menjadikannya saingan. Ketika pesawat Megamind hampir mendarat di sebuah rumah mewah, pesawat bayi Metroman tersebut malah menabrak pesawatnya sehingga akhirnya Megamind mendarat di tengah-tengah tahanan penjara. Kemudian Metroman dapat menikmati kehidupan yang mewah, sementara Megamind banyak belajar kejahatan di penjara tersebut. Namun, satu hal yang sudah terlihat menonjol dari dirinya adalah kepiatarannya yang luar biasa.

Setelah beberapa lama, Megamind pun harus bersekolah. Di sekolah ini, ia kembali bertemu dengan Metroman. Metroman dengan penampilan yang gagah, bersih, dan rapih, serta selalu siap menolong menjadi favorit di antara teman-temannya. Megamind pun berusaha menyainginya, namun ternyata usahanya tidak berhasil dan malahan berakhir menjadi malapetaka, sehingga Metroman dapat kembali menunjukkan tindak kepahlawanannya. Ia selalu dikucilkan dan menjadi pilihan terakhir di kelasnya. Setelah beberapa kali gagal melakukan usaha agar dapat diterima, ia pun memutuskan untuk menjadi *villain* yang hebat. Akhirnya, ia pun melakukan beberapa tindak kejahatan di sekolah dan kembali dimasukkan ke penjara. Sejak saat itu, Megamind selalu berusaha mengalahkan Metroman, tapi tidak pernah berhasil.

Pada suatu hari, saat akan diadakan peresmian museum untuk Metroman, Megamind kembali melancarkan aksinya. Ia menyamar untuk keluar dari penjara dan menawan Roxanne Ritchie, seorang jurnalis, untuk memancing Metroman. Lalu, ia pun mulai meneror seluruh kota dan menantang Metroman untuk segera melawannya dan menyelamatkan Roxanne. Ternyata, Metroman berhasil ditipu dan dijebak dalam sebuah kubah yang akan segera diledakkan. Di luar perkiraan Megamind, Metroman ternyata mempunyai kelemahan dan akhirnya ia terbunuh di dalam kubah itu.

Sejak tidak adanya Metroman, sosok yang selalu menyelamatkan kota tersebut, Megamind dapat menguasai kota tersebut dan melakukan apapun yang diinginkannya. Namun, setelah beberapa saat, Megamind mulai merasa jenuh dengan keadaan di mana tidak ada orang yang berusaha melawannya. Suatu malam, ia pun mengunjungi museum Metroman. Tapi, tak disangka ia bertemu dengan Roxanne sehingga ia menyamar dalam rupa kurator museum tersebut, Bernard, dan terlibat dalam pembicaraan dengan perempuan itu. Megamind pun terinspirasi untuk membuat sosok pahlawan lain dari DNA Metroman. Namun, karena ia terkejut saat Roxanne mampu menemukan markasnya, Megamind salah menembakkan kekuatannya dan mengenai rekan kerja Roxanne, yaitu Hal.

Megamind pun menyamar menjadi *space dad* untuk Hal dan melatih serta mengarahkannya untuk menjadi pahlawan, yang dinamai Titan. Sementara itu, ia juga menyamar menjadi Bernard dan terus menjalin hubungan dengan Roxanne. Ternyata Titan menyukai Roxanne, namun Roxanne memilih Bernard. Titan yang cemburu akhirnya mulai melakukan tindak kejahatan dan tidak menjadi pahlawan seperti yang dibayangkan Megamind. Penyamaran Megamind sebagai Bernard pun terbuka, sehingga ia ditinggalkan oleh Roxanne. Megamind kembali menjadi sosok yang jahat dan berusaha untuk melawan Titan. Namun, Ternyata Titan mempunyai kekuatan yang lebih besar dan hampir tidak bisa dikalahkan, bahkan dengan tembaga yang merupakan kelemahan Metroman.

Megamind yang hampir putus asa mendatangi Roxanne dan berusaha mencari kelemahan Metroman yang lain. Mereka pun mendatangi gedung sekolah lama Megamind dan Metroman. Ternyata tempat itu sangat terawat dan mereka bertemu

dengan Metroman yang tampak berantakan. Metroman pun menceritakan kejadian pada saat ia seharusnya terbunuh. Selama ini, ia ternyata memalsukan kematiannya karena merasa bosan dan lelah menjadi pahlawan, ia ingin melakukan hal lain yang disukainya. Mendengar hal itu, Megamind semakin kehilangan harapannya untuk dapat mengalahkan Titan dan ia pun menyerahkan dirinya ke penjara.

Tapi, ternyata asisten yang juga teman baiknya, Minion, datang ke penjara untuk mengeluarkannya. Mereka pun bekerja sama untuk melawan Titan. Minion menyamar menjadi Megamind dan melawan Titan pertama kali. Namun Megamind berhasil dikalahkan, kemudian keluarlah Megamind dengan sosok Metroman. Ia tak perlu waktu lama untuk mengusir Titan, namun kesalahan penyebutan “Metrocity” membuat Titan kembali. Namun, Megamind berhasil menemukan senjata yang dapat menarik kekuatan super dari Titan. Akhirnya, Titan pun dapat dikalahkan dan Megamind menjadi pahlawan baru bagi kota itu.

