

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film menjadi sebuah industri yang berkembang pesat dan diminati berbagai kalangan dan usia khususnya di abad ini. Setiap tahunnya ratusan bahkan ribuan film yang dirilis dan di tayangkan di berbagai media, ini menunjukkan bagaimana masyarakat sangat menggemari menonton film. Selain itu banyak rumah produksi besar seperti Disney, Sony Pictures, hingga Warner Bros yang berlomba-lomba menciptakan film terbaiknya apalagi industri film sangat menguntungkan dan menjanjikan. Film menjadi salah satu bidang industri kreatif karena memiliki potensi besar pada pengembangan ekonomi kreatif (Putri, 2017). Pada film sendiri terdapat berbagai genre sehingga masyarakat dapat memilih tontonan yang disukainya, dari tahun ke tahun juga genre film berkembang tak hanya tentang komedi, romantis atau *action*. Banyak genre baru hadir dari kreativitas para penggiat film salah satunya genre *superhero*.

Genre *superhero* biasa nya memiliki tema tentang seseorang yang memiliki kekuatan dan melawan kejahatan untuk menegakkan keadilan. Dalam buku Peter Coogan yang berjudul "*The Definition Of Superhero*" menjelaskan perbedaan genre *superhero* dengan genre lain karena beberapa faktor seperti misi, kekuatan, identitas dan kostum (Coogan, 2006). Genre *superhero* juga menggabungkan berbagai genre seperti aksi, fantasi dan moralitas, hal inilah yang membuat banyak orang suka dengan tema *superhero* atau kepahlawanan. Film pahlawan super mempromosikan gagasan perdamaian, keamanan, dan kebebasan (Ellis, 2024). Selain itu terdapat penelitian yang dilakukan Universitas Kyoto mengatakan kalau sejak bayi manusia senang melihat seseorang bertindak heroik, sehingga genre *superhero* banyak diterima disetiap umur baik dari anak-anak sampai dewasa (Wira, 2022). Dapat disimpulkan banyak orang yang menyukai genre ini karena sesuai dengan kepribadian manusia yang suka menolong sesama dan saling membantu. Tetapi genre *superhero* juga tak lepas dari kritik segelintir orang dan dari beberapa penggiat film.

Banyak penggiat film yang menganggap genre *superhero* bukanlah sesuatu yang istimewa. Salah satunya pernyataan dari Martin Scorsese yang menganggap film *superhero* bukanlah “cinema” dan dirinya hanya menganggapnya sebagai wadah alih komik kedalam bentuk adaptasi film (Scorsese, 2019). Inilah salah satu bukti kalau masih banyak yang menganggap genre *superhero* dipandang sebelah mata. Namun terdapat pendapat berbeda yang diungkapkan oleh Liam Burke dalam buku “*The Comic Book Film Adaption*”. Ia melihat fenomena adaptasi film *superhero* sebagai gebrakan sinema Hollywood dan dimasa yang akan datang akan makin banyak film bertema sama (Burke, 2015). Selaras yang disampaikan oleh Liam Burke, Christopher Nolan juga berpendapat dengan hadirnya film *superhero* membuat keseimbangan pada industri film khususnya Hollywood (Edwards, 2023). Terlepas dari permasalahan genre *superhero* di masa sekarang, banyak masyarakat yang menyukai film *superhero* karena desain karakternya.

Salah satu karakteristik dari film *superhero* yang membuat genre tersebut unik terdapat pada desain karakternya, bagaimana setiap karakter utama pada film-film *superhero* memiliki kostum yang ikonik dan identik terhadap karakter mereka sebagai *superhero* atau supervillain. Banyak *superhero* yang ikonik mengambil nilai-nilai simbolis untuk menjaga relevansi dan kepopuleran di masa kini (Mahmutovic, 2022). Dalam buku “*The Superhero Costume*” milik Barbara Brownie dan Danny Graydon menjelaskan kostum yang merupakan salah satu dari unsur desain karakter memiliki peranan lebih dan bukan hanya sebagai pakaian yang dipakai untuk menutupi tubuh (Brownie & Graydon, 2016). Dijelaskan kalau kostum memiliki peranan penting untuk memberikan identitas dari *superhero*, bentuk contoh lain adalah kostum Captain America yang memiliki simbol bintang dengan garis-garis berwarna merah putih biru yang melambangkan warna bendera Negara Amerika Serikat dan memiliki arti patriot dan nasionalis. Selain sebagai identitas, kostum juga menunjukkan sisi lain dari *superhero* tersebut yang memiliki kehidupan normal sehingga timbul dua kepribadian yang berbeda saat memakai kostum dan tidak. Hal inilah yang membuat

desain karakter dalam *superhero* menjadi berbeda dengan film biasanya. Bahkan film *superhero* juga dapat memengaruhi budaya di masyarakat.

Film *superhero* memiliki pengaruh terhadap budaya populer dan gaya hidup masyarakat di masa sekarang, apalagi di kalangan penggemar. Film *superhero* produksi Amerika memiliki banyak sekali penggemar dari berbagai kalangan masyarakat oleh sebab itu film *superhero* sangat mempengaruhi gaya hidup masyarakat mulai dari cara berpakaian hingga cara berpikir yang berusaha mendekati para figur-figur *superhero* yang mereka sukai (Nugroho et al., 2017). Salah satu contoh populernya desain karakter *superhero* yang dapat kita temui adalah *costume roleplay* (cosplay). Fenomena ini menunjukkan bagaimana masyarakat menghargai desain karakter *superhero*, termasuk karakter ikonik seperti Batman yang terus relevan di berbagai kalangan.

Batman awalnya merupakan karakter komik buatan Bob Kane dan Fill Finger di Tahun 1939 dan diterbitkan oleh DC Comics. Ide jubah Batman berasal dari gambar pesawat layang karya Leonardo da Vinci yang ia rancang, "*ornithopter*," yang dilengkapi sayap seperti kelelawar. Ide sosok heroik sebaliknya yang mengenakan kostum gelap dan menyeramkan seperti penjahat berasal dari karakter-karakter majalah Pulp seperti Zorro karya Johnston McCulley dan The Shadow karya Walter Gibson (Reinhart, 2013). Batman sendiri memiliki desain karakter yang ikonik mulai dari kostum nya yang memiliki logo kelelawar, topeng dengan telinga yang runcing warna dengan dominasi gelap. Dari beberapa contoh yang disebutkan Batman memiliki desain karakter berbeda dari *superhero* kebanyakan yang rata-rata memiliki warna cerah dan lebih bersahabat. Bahkan dari siluetnya, orang-orang dapat mengenali Batman karena desain yang mencolok. Tak hanya desain karakternya saja yang berbeda dari umumnya *superhero*, penokohan atau sifat Batman juga memiliki perbedaan dengan *superhero* lain.

Batman memiliki sifat yang pendiam, dingin dan selalu punya cara sendiri untuk menyelesaikan kejahatan dan masalah di kota, Batman juga tidak memiliki kekuatan khusus seperti *superhero* lain tetapi Batman menggunakan kepintaran, tekad yang kuat dan keterampilan bela dirinya.

Batman telah mewakili dikotomi yang telah hilang dari komik *superhero* - pahlawan noir yang gigih, cakap, dan rela berkorban seperti yang dibayangkan semua orang, bercampur dengan kegelapan dan kesulitan mendalam yang mungkin dirasakan semua orang (Anderson, 2022). Dijelaskan juga di dalam salah satu thesis milik Kristoffer Strand yang mengatakan Batman tidak memiliki kekuatan khusus seperti Superman dan Thor yang memiliki kekuatan super dari lahir seperti terbang atau mengendalikan petir, tetapi karena hasil latihan yang keras dan menjadikannya lebih kuat, cepat dan terampil contohnya pada film *Batman Begins* (Strand, 2022). Sehingga dari berbagai alasan itulah karakter Batman banyak disukai dan populer di masyarakat.

Bukti bahwa Batman merupakan *supehero* yang populer ada di salah satu artikel yang dilansir oleh *jalandikus.com* menuliskan kalau Batman merupakan sepuluh *seperhero* terbaik sepanjang masa setara dengan Superman dan Spider-man (Prima, 2019). Beberapa website lain juga mengatakan kalau Film Batman merupakan salah satu adaptasi film *superhero* terbaik, menurut IGN.com film Batman dapat membawakan penggambaran suasana yang gelap dan mampu menampilkan keakuratan dari komiknya sendiri (Collura, 2012). Bukti lainnya ialah hampir semua Film Batman masuk kedalam 100 film *superhero* terlaris sepanjang masa dengan pendapatan terbesar dimiliki film “The Dark Night Rises (2012)” yang menempati posisi 13 dan film terakhir yang rilis yaitu “The Batman (2022)” ada di posisi 30. Ini menunjukkan alasan banyaknya adaptasi *live action* film Batman mulai dari *solo movie*, *reboot* sampai ke *trilogy* dan memperlihatkan juga perbandingan dengan film adaptasi *superhero* lain yang bisa dihitung jari.

Terdapat penelitian jurnal milik Nicola Camoglio yang menjabarkan bagaimana Batman bisa terus mendapatkan adaptasi baik dalam bentuk film atau media seni bergerak lainnya. Menurutnya karakter Batman bisa memiliki adaptasi dalam banyak cara berbeda mulai dari cerita yang gelap sampai konsep yang berwarna, selain itu faktor sutradara, kebutuhan industri dan permintaan konsumen atau penggemar membuat Batman selalu bisa memiliki

adaptasinya (Camoglio, 2023). Namun dalam penelitian ini tidak fokus tentang pengkajian transformasi desain karakter baik secara visual ataupun penokohan. Sehingga perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian ini penting karena untuk mengetahui bagaimana tiap adaptasi live action film Batman bisa terus ada dengan berbagai transformasi desain karakternya. Oleh karena itu, dengan banyaknya film adaptasi *superhero* yang hadir sekarang, masih belum banyak kajian yang meneliti khusus tentang desain karakter dalam film *superhero*, analisis ini juga bertujuan untuk lebih memahami pentingnya desain karakter dalam film dan bagaimana desain karakter itu sendiri dapat mempengaruhi tema dan jalan cerita film. Urgensi penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam memperkaya kajian film, khususnya dengan menghadirkan perspektif baru mengenai transformasi desain karakter sebagai salah satu elemen penting yang membentuk identitas, daya tarik, serta keberlangsungan sebuah film adaptasi *superhero*.

Data-data tersebut menunjukkan bagaimana Film adaptasi *live action* Batman terus hadir dan populer dimasyarakat. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana eksistensi desain karakter batman pada film *live action* yang selalu bertahan dari masa ke masa tanpa mengubah keikoniknya. Selain itu penulis juga mencari apakah adanya perbedaan ataupun persamaan dari desain karakter Batman dalam tiap filmnya karena memiliki aktor dan sutradara yang berbeda. Selain itu, penulis juga akan menganalisa perkembangan dari masa ke masa desain karakter Batman. Dari latar belakang yang telah penulis sampaikan, maka dari itu penulis mengajukan pengkajian dengan judul: **“STUDI TRANSFORMASI DESAIN KARAKTER BATMAN PADA ADAPTASI FILM LIVE ACTION”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dijelaskan. Dibawah ini rumusan masalah dari transformasi desain karakter Batman pada tiap film adaptasi *live action*. Untuk mengerucutkan rumusan masalah maka diturunkan dalam tiga pertanyaan sebagai berikut:

1.2.1. Bagaimana Representasi Visual Dalam Desain Karakter Batman Pada Adaptasi Film *Live Action* Menggunakan Teori Manga Matrix?

1.2.2. Bagaimana Karakterisasi Penokohan Desain Karakter Batman Pada Adaptasi Film *Live Action* Menggunakan Teori Orson Scoot Card?

1.2.3. Bagaimana Analisis Hermeneutik Desain Karakter Batman Pada Adaptasi Film *Live Action* Menggunakan Pendekatan Paul Ricoeur?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan menjadi bahan analisis sumber informasi transformasi desain karakter Batman pada tiap film adaptasi *live action*. Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1.3.1. Mengetahui Representasi Visual Dalam Desain Karakter Batman Pada Adaptasi Film *Live Action*

1.3.2. Mengetahui Karakterisasi Penokohan Dalam Desain Karakter Batman Pada Adaptasi Film *Live Action*

1.3.3. Mengidentifikasi Analisis Hermeneutik Desain Karakter Batman Pada Adaptasi Film *Live Action*

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, penulis berharap agar memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat yang diharapkan penulis pada penelitian ini sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan dalam analisis visual yang berhubungan dengan desain karakter. Selain itu diharapkan juga teori Orson Scoot Card, Manga Matrix dan Hermeneutika Paul Ricoeur dapat digunakan dalam lebih banyak penelitian dan pengkajian khususnya dalam desain karakter dan penokohan. Penulis juga berharap tulisan ini dapat membuka lebih banyak penelitian yang membahas film *superhero*.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk mengetahui bagaimana membuat tokoh dengan desain karakter yang ikonik dan konsisten, adapun beberapa manfaat lain sebagai berikut:

a. Untuk Akademisi dan Peneliti

Diharapkan menjadi acuan dalam penelitian desain karakter khususnya yang membahas transformasi dengan teori-teori yang digunakan sehingga dapat digunakan dalam penelitian lain.

b. Untuk Penggiat Film

Diharapkan menjadi acuan dalam pembuatan karakter atau tokoh di dalam film sehingga memiliki kekhasan dan menjadi kajian dalam memperdalam tokoh sebelum suatu karya dibuat.

c. Untuk Masyarakat Umum

Diharapkan menambah wawasan khususnya dalam penelitian desain karakter ini sehingga lebih banyak masyarakat umum yang menyadari pentingnya desain karakter dalam suatu film dan memiliki pengaruh yang besar dan makna yang mendalam.

1.5 Sistematika Penulisan

Berikut ini merupakan uraian sistematika penulisan pada Studi Transformasi Desain Karakter Batman pada Adaptasi *Live Action* diantaranya meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I Memuat Latar Belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Pada Bab II Menyajikan beberapa deskripsi teori mengenai desain karakter, penokohan dan hermeneutik, selain itu memaparkan penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab III Membahas mengenai langkah-langkah penelitian atau tahapan yang mencakup pendekatan kualitatif, analisis konten, teknik pengumpulan data dan alur penelitian

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV Dijabarkan analisis atau pembahasan dan diskusi atas data penelitian yang diperoleh berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data

seuai fakta di lapangan. Memaparkan analisis deskriptif yang menjawab pertanyaan yang dirumuskan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Pada Bab V Penulis membuat kesimpulan dan mengajukan saran yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya mengenai Studi Transformasi Desain Karakter Batman pada Adaptasi *Live Action*.