

# HOMER SIMPSON: PROTOTIPE *SUPERHERO* BARU AMERIKA

Oleh: Danial Hidayatullah

Fakultas Adab UIN Sunan Kalijaga  
Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta 55281

## Abstract

Hollywood films as one of America's prominent industries that influence world's popular culture can be seen as a cultural discourse. Movie as a popular literature conveys its message in its own unique ways. Myth is one of its messages. This study tries to reconstruct the myth of popular American superhero through an interesting new movie: *The Simpsons*. How the new type of hero is manifested is analyzed in this study to find out the continuities or changes in American's collective dreams so that the new American perspective over heroic mythologies can be understood. Basically this study analyzes as well the possibilities of the meanings conveyed by the media. Textual analysis is conducted to understand not only the meanings of the myth of the superhero perceived by the audience but also the American characters inside the myth. *The Simpsons* seems to offer a new type of hero's myth, which is very distinct from the previous type of popular superheroes as in Batman, Superman, or Spiderman.

**Kata kunci:** mitos; *superhero*; bioskop Amerika; budaya populer.

## A. PENDAHULUAN

Studi terhadap budaya populer semakin merebak dewasa ini, baik tulisan tentang metodologi maupun tema mengenai budaya

populer, bisa dilihat sebagai buktinya. Sebagai bagian dari studi budaya, budaya populer meliputi sekaligus memberi arah baru studi sastra karena studi ini menganalisa sastra sebagai praktek budaya khusus (Culler, 1997: 44). Mintz (1983: 92) juga menyatakan bahwa mempelajari budaya populer saat ini telah menjadi bidang penelitian yang serius, terpandang, dibutuhkan, dan penting. Salah satu dari cabangnya adalah media visual, dalam hal ini sinema atau film. Sebagai representasi budaya Amerika, film atau sinema Amerika adalah merupakan sasaran penelitian yang penting. Dahsyatnya perkembangan kekuatan politik dan ekonomi Amerika terhadap dunia juga membuat semakin besarnya dominasi ataupun pengaruh Hollywood terhadap perkembangan sinema di seluruh dunia (Wollen, 1972: 156). Besarnya industri sinema di Amerika kemudian juga mempengaruhi kehidupan sehari-hari orang Amerika. Besinger pun mengatakan bahwa film mengakar kuat dalam mental maupun kesadaran orang Amerika (1994: 1). Lebih jauh Nachbar dan Groggs menekankan bahwa mengamati film Amerika adalah menyaksikan mimpi, nilai, dan ketakutan-ketakutan orang Amerika, sebagaimana merasakan denyut budaya Amerika (1982:5). Selanjutnya, Metz mengatakan bahwa sebuah film bukan saja sebagai contoh sinema, tetapi juga merupakan contoh budaya (Metz, 1972a: 72) atau sebagaimana yang dinyatakan Bergman bahwa film menjadi sangat bermakna karena film menggambarkan hal-hal yang telah sirna maupun yang didambakan (1971: xii).

Film yang akan dianalisa di sini adalah film animasi kartun *The Simpsons*, khususnya pada karakter Homer Simpson sebagai karakter utamanya. Animasi adalah sebuah proses perekaman satu seri gambar secara cepat kemudian diputar kembali untuk mendapatkan ilusi gerakan gambar secara kontinu. Mainan animasi seperti buku *flip*, sudah dikenal selama berabad-abad, tetapi film animasi masuk ke dalam genre film kartun baru pada awal abad 20, seiring ditemukannya teknologi pembuatan film. Di Amerika sendiri, animasi sering menceritakan tentang lelucon

atau cerita petualangan, sebagaimana film kartun yang pernah diputar setiap Sabtu pagi di Amerika atau yang lebih dikenal sebagai *Saturday Morning Cartoon*.

*The Simpsons* telah disiarkan ke seluruh penjuru Amerika melalui jaringan televisi Fox sebagai serial kartun. Pada akhir 2007, The 20<sup>th</sup> Century Fox, salah satu perusahaan sinema terbesar di Hollywood, mengangkat *The Simpsons* ke layar lebar. Berbeda dengan film kartun lainnya, hal yang paling mengejutkan pada *The Simpsons* adalah bahwa film ini tidak memanjakan fantasi anak-anak. Rumitnya, tema yang diceritakan membuat film ini sangat unik. Tema-tema yang diusung dalam film ini meliputi banyak aspek dalam pengalaman Amerika. Beberapa di antaranya adalah mengenai isu-isu yang tidak pernah masuk dalam tema film-film kartun sebelumnya, yaitu isu-isu tentang lingkungan, politik, kehidupan domestik, ras, kesehatan, agama, budaya, kapitalisme, manipulasi media, psikologi, kekerasan, agen rahasia, mafia, dan bahkan homoseksualitas yang kesemuanya disajikan pada pemirsanya. Keunikan inilah yang membuat serial ini begitu kontroversial, tidak hanya bagi para penonton di Negara asalnya, tetapi juga di luar negeri. Serial ini tidak hanya harus berhadapan dengan badan sensor, bahkan beberapa di antara episodenya dilarang di beberapa negara, seperti Brasil dan beberapa negara Amerika Latin lainnya. Akan tetapi, di luar itu semua karakter Homer Simpson menjadi sebuah ikon fiktional baru dan paling berpengaruh di televisi. "The Sunday Times", harian terbesar di Inggris, menyebutnya sebagai "kreasi komik terbesar sepanjang masa". "TV Guide", majalah TV di Amerika, menempatkannya di urutan ke dua dalam tokoh kartun terbesar dan terpilih sebagai karakter televisi terbesar sepanjang masa oleh pemirsa Channel 4. Pada tahun 2000, Homer bersama seluruh anggota keluarganya masuk ke dalam Hollywood Walk of Fame ([http://en.wikipedia.org/wiki/Homer\\_Simpson#Role\\_in\\_The\\_Simpsons](http://en.wikipedia.org/wiki/Homer_Simpson#Role_in_The_Simpsons)).

Padatnya tema pada versi layar lebar membedakannya dengan versi seri televisi. Relevansi terhadap isu-isu mutakhir

dunia maupun Amerika membuat versi layar lebar menjadi lebih menarik untuk dianalisa, selain dalam hal sensor untuk versi layar lebar juga tidak seketat untuk versi serial televisi.

Aksi-aksi heroik Homer Jay Simpson bisa dikategorikan sama dengan aksi-aksi heroik sang Superman, Batman, Spiderman, ataupun *superhero* lainnya. Di dalam kamus *Webster's New World*, *hero* atau pahlawan didefinisikan sebagai: (1) seseorang yang dikagumi karena kualitas atau pencapaiannya dan dianggap sebagai ideal atau model; (2) orang yang dikagumi karena keberaniannya, kebajikannya, atau kekuatannya, khususnya dalam perang; (3) figur sentral dalam suatu peristiwa atau periode penting, dihormati karena kualitasnya yang luar biasa. Aksi heroik Homer Simpson ketika menyelamatkan kota Springfield dari malapetaka bisa dikategorikan dalam definisi di atas.

*The Simpsons* menceritakan tentang keluarga Amerika biasa yang tinggal di sebuah kota kecil bernama Springfield. Dalam perkembangan ceritanya, hubungan yang kompleks antar warga Springfield masuk dalam alur penceritaan. Hal ini juga membuat *The Simpsons* menjadi lebih menarik. Banyaknya warga Springfield yang terlibat dalam alur atau plot menjadi cermin dari hal tersebut. Keluarga Simpson sendiri memiliki enam anggota keluarga; Homer Simpson, Marge Simpson, Bart Simpson (anak pertama, 13 tahun), Lisa Simpson (11 tahun), Maggie Simpson (anak ketiga dan terakhir, 1 tahun), dan si kakek, sedangkan warga Springfield di antaranya adalah; si Badut (Krusty), Sang Wali kota Quirby, Barney, Selma, Patty, Moe (si Bartender), Kepala Polisi Wiggum, Cletus, Professor Firk, Apu (si pemilik toko kelontong keturunan India), Lou, Dr. Nick, Pak Burn (konglomerat kota itu), Smithers, Ned Flander (tetangga sebelah Homer), Larry, Skinner (kepala sekolah), Otto, Dr. Hilbert, Fat Tony (gembong mafia keturunan Italia), dan anak-anak teman Bart dan Lisa Simpson. Adapun karakter lainnya dalam film ini adalah Presiden Amerika, Arnold Schwarzeneger, dan Kepala National Security Agency (Agen Rahasia Nasional), Russ Cargill.

Untuk sebuah film kartun layar lebar, banyaknya karakter menjadikannya sebuah film kolosal. Bahkan, menurut penulis untuk sebuah film, banyaknya karakter membuat film tersebut menjadi sangat rumit meskipun fokus alur cerita tetap pada kisah keluarga Simpson.

## **B. JENIS HEROISME YANG TIDAK BIASA**

Dedikasi dan keberanian adalah kualitas standar pada heroisme Amerika selama ini. Berjuang bagi kemanusiaan dan kebenaran merupakan komitmen dari heroisme tersebut. Contoh yang paling mudah dijumpai adalah pada seri *superhero* Batman, Superman, maupun Spiderman. Akan tetapi, kualitas semacam itu tidak terdapat pada karakter Homer Simpson. Dalam hal ini, Aristotle (1960) dalam risalahnya "Poetics", mungkin masih relevan dengan menyebut bahwa dalam komedi, karakter-karakternya digambarkan lebih buruk (*uglier*) ketimbang kenyataannya, sebagaimana Homer Simpson tergambar menjadi karakter yang jenaka dan tidak begitu serius, serta tidak masuk ke dalam kualitas heroisme. Dari sini, komedi bisa dikatakan merayakan kecacatan sang *superhero*.

Sebagai film kartun komedi, *The Simpsons* memiliki sisi-sisi yang sangat tidak biasa. Tidak seperti film-film kartun sebelumnya, sisi nyata kehidupan Amerika digambarkan dengan sangat realistis dan membuat film ini tidak seharusnya dikonsumsi anak di bawah umur. Secara teoretis bentuk dari film kartun sendiri merupakan deformasi dan distorsi dari karakterisasi selain itu alur atau plot cerita membuat *The Simpsons* menjadi jauh lebih buruk (*uglier*) dari aslinya yang pada akhirnya memunculkan kelucuannya.

Kekayaan, kemasyhuran, dan kekuasaan, yang juga merupakan definisi kesuksesan Amerika, juga tidak terdapat pada karakter Homer Simpson, apalagi sensasi selebritas seperti yang dimiliki oleh Batman, Spiderman, maupun Superman. Christopher Lasch mengungkapkan,

*"...in a society in which the dream of success has been drained of any meaning beyond itself, men have nothing against which to measure their achievements except the achievements of others."*

'...dalam suatu masyarakat, di mana mimpi kesuksesan telah kekeringan makna melebihi dirinya sendiri, manusia tidak lagi memiliki tolok ukur terhadap pencapaiannya kecuali dari kesuksesan orang lain.'

Superman, Batman, dan Spiderman adalah beberapa figur yang menjadi tolok ukur sebuah kesuksesan. Bagi mereka, rekognisi publik merupakan hal yang sangat krusial untuk dijadikan apresiasi dari kesuksesan mereka. Kostum yang mereka kenakan bisa jadi merupakan indikasi dari dua hal. *Pertama*, tanda, agar mereka berbeda dari orang biasa dan agar mudah dikenali – dari bentuknya yang aneh maupun warnanya yang mencolok – walaupun pada mulanya maksud mereka mengenakan kostum tersebut adalah untuk menutupi identitas mereka yang sebenarnya. Inilah ujung kontradiksinya. *Kedua*, kostum penutup identitas tersebut bisa mengacu pada tanda *innocence* 'tak bersalah' ketika mereka melakukan penghukuman terhadap lawan-lawan mereka.

*"...the costume is an integral identifying factor in the superheroes appeal due to way we actually perceive and recognize imagery. We live in a media saturated environment where we are bombarded daily with symbolism within a culture obsessed with consumption...Bright colors are visually striking tones that make us 'sit up' and take attention like advertising campaigns that use bright distinctive icons such as symbols and logos that 'catch' the eye"* ([www.artdesign.herts.ac.uk/learningres/essays/CB2003.pdf](http://www.artdesign.herts.ac.uk/learningres/essays/CB2003.pdf)).

'...kostum merupakan faktor pengenalan yang integral pada daya tarik *superhero* yang disebabkan oleh cara kita menangkap dan mengenali perumpamaan. Kita hidup dalam lingkungan yang jenuh oleh media, yang kita dibombardir tiap harinya oleh simbolisme dalam suatu budaya yang terobsesi dengan konsumsi...Warna-warna cerah secara visual merupakan warna yang mencolok yang membuat kita menegakkan posisi duduk kita dan menarik perhatian seperti layaknya iklan yang menggunakan ikon cerah yang berbeda dengan yang lain sebagai simbol dan logo yang menarik perhatian.'

Sekali lagi, popularitas dan kemasyhuran adalah mitos dalam karakter *superhero*. Selain kostum yang mencolok warna dan bentuknya, kesempurnaan bentuk tubuh juga menjadi indikator pada idealisme stereotip tersebut. Seperti boneka Barbie, *superhero* harus memberi kesan pemirsanya lewat penampilannya. Tidak demikian halnya dengan Homer Simpson, ia adalah antitesis dari *superhero* modern; ia tidak memiliki penonton untuk dibuat kagum. Superman, Batman, dan Spiderman, di lain pihak, memiliki unsur keselebritisan yang melekat sangat kuat. Supaya mudah dikenali dan berbeda, *superhero* membutuhkan sesuatu. Kostum yang dikenakan oleh *superhero* biasanya mewakili emblem, makhluk, atau elemen tertentu yang diadopsi, baik sifat maupun perilakunya, sebagai ciri khas yang kemudian disimpulkan menjadi nama *superhero* tersebut ([www.art-design.herts.ac.uk/learningres/essays/CB2003.pdf](http://www.art-design.herts.ac.uk/learningres/essays/CB2003.pdf)).

Kostum *superhero* adalah tanda dari identitas individual – sebuah identitas baru – sebagaimana teman karib yang disingkirkan, kalau tidak, disembunyikan dibalik topeng (Reynold, 1992). Identitas ini, dengan segala pernik kostum yang menyertainya, melebihi yang dikenakan orang kebanyakan ditunjukkan juga dengan pernyataan mengenai siapa mereka, “Saya adalah Spiderman” atau “Saya Batman”. Persona dibalik topeng yang dipakai bukan merupakan sisi diri yang lebih lembut. Melainkan dengan memakai cadar *superhero* menjadi orang yang merasa lebih nyaman. Mereka menjadi seperti yang diidentifikasi (Conway, 2006: 190).

Sebagai bagian dari kostum, wajah juga merupakan bagian yang penting sebagai petunjuk kepribadian seseorang atau sesuatu yang mengarah pada tindakan-tindakan yang mungkin akan dilakukan. Jika Superman, Batman, atau Spiderman memiliki wajah yang tampan, bersih, dan rapi bahkan sangat fotogenik, Homer Simpson sebaliknya, tidak memiliki wajah yang mengesankan walaupun wajahnya juga tidak begitu buruk,

seperti halnya para penjahat atau tokoh antagonis dari para *superhero*.

Karakter Homer Simpson diduga merupakan simbol penolakan pada apa yang dikatakan ideal bagi orang Amerika. Orang Amerika menghabiskan banyak sekali uang untuk produk kosmetik yang dipakai sebagai pewarna rambut atau menyamarkan kerut wajah. *Superhero* yang telah ada selama beberapa dekade pada kenyataannya tidak menunjukkan tanda-tanda penuaan sama sekali, sedangkan Homer dengan kepala botaknya dan wajah yang lusuh berseberangan dengan tipe *superhero* tadi. Kepribadian Homer dan nilai utama dari kelucuan justru terletak pada ketololan dan rendahnya intelegensi, kemalasan, serta emosi yang meledak-ledak. Rendahnya IQ Homer, yaitu hanya 55, juga sering disebut merupakan gen keturunan bawaan.

Amerika dikenal sebagai bangsa yang terobsesi dengan kesempurnaan bentuk tubuh. Walaupun mereka sehari-hari mengonsumsi makanan sampah atau *junk food* mereka masih ingin menjadi langsing dan fit. Majalah, acara televisi, serta film Amerika, menunjukkan bagaimana seharusnya tubuh yang sempurna itu. Ratusan triliun dolar dihabiskan tiap tahunnya oleh orang Amerika untuk membeli obat dan suplemen makanan penunjang penampilan. Amerika juga merupakan pusat industri kebugaran dunia. *Superhero* memiliki kesempurnaan fisik yang selalu dimimpikan oleh orang Amerika: kuat, menarik, fit, dan tidak menua. Para pemuda diajarkan bagaimana untuk selalu fit dalam hal fisik dan bermoral yang baik. Perut buncit, sangat tidak proporsional dan atletik, wajah bengong, kekanak-kanakan, dan pemaarah, hanyalah sebagian dari beberapa karakter Homer.

Para *superhero* sering membingungkan kita – menggunakan istilah Christopher Lasch – “*confusing successful completion of the task at hand with the impression they makes or hope to make on other.*” Yakni, “menyelesaikan tugas yang berada di hadapan mereka dengan harapan bagaimana mereka bisa memberikan kesan pada orang lain”. Nampaknya, *envied than respected* ‘orang menjadi iri



pada mereka ketimbang orang menjadi hormat' menjadi peran yang utama. Bill Moyer menyebutkan bahwa nampaknya hari ini orang Amerika memuja keselebritisan, ketimbang kepahlawanan (1988:132). Dari perannya dalam alur cerita, Homer sering kali terlihat menjadi pecundang, ketimbang pahlawan. Dialah penyebab terjadinya bencana di Kota Springfield. Dialah penyebab *National Security Agency* (NSA) 'Badan Keamanan Nasional' dan *Environmental Protection Agency* (EPA) 'Badan Perlindungan Lingkungan' menjadi geram dan menghukum penduduk kota Springfield. Ketika semua orang di Springfield mencoba menjadi pahlawan bagi lingkungannya Homer malah bertindak sebaliknya. Akan tetapi, dengan bertindak seperti itu Homer justru terlepas dari semua indikator sukses yang palsu yang sebelumnya selalu dimiliki oleh *superhero*. Homer menjadi berada di luar lingkaran para pahlawan. Eric Mazur menyatakan bahwa kemajuan (atau malah kemunduran) yang dibuat oleh Homer menunjukkan bahwa Homer adalah karakter yang bisa melakukan sesuatu dengan benar, walaupun tanpa sengaja (2001: 243).

Menabrak kode-kode ke-*hero*-an adalah ciri khas utama dari karakter Homer Simpson. Homer adalah representasi karakter pekerja kerah putih yang biasanya memiliki sedikit atau bahkan tidak memiliki sama sekali keterampilan kerja. Dalam dunia kapitalistik, posisi pekerja semacam ini sangat jelas, bahwa posisi mereka berada di level terbawah dalam proses produksi. Homer adalah simbol orang kebanyakan di Amerika: kasar, kegemukan, lusuh, tidak terampil, dan alkoholik. Jika Clark Kent (Superman) dan Peter Parker (Spiderman) berprofesi sebagai reporter, yang notabene dekat dengan ke-selebritis-an, dan John Wayne adalah seorang kapitalis tulen Amerika yang dikenal semua orang di kota Gotham, sedangkan Homer adalah potret pekerja kebanyakan yang mencoba bertahan hidup untuk hari ini saja. Batman, Superman, Spiderman, atau *superhero* Amerika lain adalah potret *single-fighter* 'petarung yang berjuang sendirian', dan hal ini bisa dikaitkan dengan mitos "*Marlborough Man*".

Mereka, para *superhero* tersebut, tidak seharusnya dibebani dengan komitmen selain urusan kemanusiaan, seperti rumah tangga, istri, anak, pacar, sahabat, atau urusan domestik lainnya. Para *superhero* itu akan selalu punya masalah yang sama terhadap orang-orang terdekat mereka. Sebagaimana John S. Lawrence mengatakan bahwa hal ini berhubungan dengan ajaran Injil. Kesucian yang ada dalam diri *superhero* tidak boleh dicemari dengan hubungan lain jenis. *Superhero* boleh saja tertarik dengan lawan jenis atau jatuh cinta sekalipun, tetapi mereka akan selalu “diingatkan” bahwa mereka punya urusan yang jauh lebih penting. Jika mereka lebih memilih urusan pribadi mereka, mereka harus menyerahkan kemampuan super mereka atau berhenti memperjuangkan kemanusiaan. Hal ini dicontohkan dengan jelas pada hubungan Clark Kent (Superman) dan kekasihnya Lous Lane (Lawrence, 2002: 44). Clark Kent tidak pernah menikah dengan Louis Lane; Peter Parker (Spiderman) akan selalu memiliki masalah dengan Mary Jane; Bruce Wayne (Batman) tidak akan menikah dengan Rache. Akan tetapi, Homer memiliki keluarga yang cukup harmonis, walaupun harmonis dalam versi Homer.

Homer memiliki hubungan yang kompleks dengan ketiga anaknya. Dia sering berselisih dengan anak pertamanya (Bart) – hal ini menggambarkan hubungan ayah dan anak yang sering dijumpai di masyarakat Amerika— tetapi keduanya sering berbagi pengalaman petualangan dan sering juga keduanya nampak begitu rukun dan harmonis. Homer biasanya tidak begitu memperhatikan Lisa (anak keduanya), tetapi ketika Homer sadar, dia akan memberikan apapun ke Lisa. Homer juga sering melupakan bahwa dia punya Maggie, anak terakhirnya, walaupun Homer juga kadang berusaha mengakrabinya. Meskipun tingkah Homer sering memusingkan keluarganya, tetapi Homer sering menampilkan diri sebagai sosok ayah yang mengagumkan, yang sangat menyayangi keluarga ([http://en.wikipedia.org/wiki/Homer\\_Simpson#Role\\_in\\_The\\_Simpsons](http://en.wikipedia.org/wiki/Homer_Simpson#Role_in_The_Simpsons)).

### C. MITOS HERO

Sebagaimana pada pembahasan sebelumnya, Homer Simpson jauh dari sosok konvensional *superhero* yang ada. Dalam bagian ini, karakter Homer akan dibahas melalui sudut pandang mitologis. Dalam psikologi model Carl Gustav Jung (1936), mitos disebut sebagai mimpi bersama atau kolektif, ekspresi komunal dari satu tujuan, harapan, kecemasan, dan ketakutan budaya. Lebih jauh lagi, Jung mengatakan mimpi di satu sisi adalah mitos personal. Mimpi adalah ekspresi individual dari masalah yang berada dalam alam bawah sadar, dikuatkan ke dalam visi dan diproyeksikan pada layar dalam "teater pikiran" dalam bentuk sebuah film personal.

Menyaksikan dan mengalami sebuah mitos modern dalam bentuk film, menurut Jung, adalah pengalaman yang transendental karena ketika kita mengidentifikasi diri dengan sosok *hero* dan seolah-olah mengalami perjalanannya, kita bertransendensi pada keberadaan kesadaran privat kita sendiri dan berintegrasi dengan sebuah arketipe budaya kolektif (Indick, 2004). Lebih jauh lagi, sebagai sebuah fungsi dari pengalaman menonton film, kita bertransenden pada neurosis (sistem syaraf) individual kita sendiri, membiarkan kita untuk menyatu dengan seluruh pemirsa melalui pengertian bersama, mengintegrasikan pertemuan kolektif kita pada level personal. Genre film *superhero*, yang merupakan puncak dari kepopuleritasan, nampaknya menyatu menjadi bagian dari arketipe *hero* seperti yang digambarkan Jung. Jika para *superhero* itu, sebagaimana yang digambarkan oleh Indick, adalah menjadi pertemuan kolektif sekaligus personal, sebagaimana tiap individu yang menjadi bagian dari penonton mengidentifikasi diri mereka secara pribadi dengan cerita sang pahlawan, sementara sang pahlawan secara simultan menjadi bagian harapan dan idealisme kolektif dari budaya yang menciptakannya (Indick, 2004). Lantas, bagaimana Homer Simpson bisa masuk dalam kategori ini?

Beberapa kajian yang terkenal mengenai arketipe pahlawan milik J.G. von Hahn, Otto Rank, Lord Raglan, dan Joseph

Campbell, digunakan untuk menganalisa karakter Homer Simpson. Pola-pola yang ada dibandingkan dan dipelajari untuk melihat apakah Homer Simpson bisa masuk dalam salah satu pola-pola itu. Salah satu tulisan J.G. von Hahn (1876) yang berjudul *The Aryan Expulsion and Return Formula* 'Formula dalam Cerita Bangsa Aria tentang Pengusiran dan Kembalinya sang Pahlawan' menggambarkan kisah dari empat belas pahlawan pada sudut pandang enam belas kejadian kisah. Para pahlawan itu adalah Perseus, Hercules, Oedipus, Romulus and Remus, Siegfried, Cyrus, Karna, dan Khrisna. Studi Otto Rank (1909) yang berjudul *The Birth of a Hero* 'Lahirnya sang Pahlawan' menggunakan biografi lima belas pahlawan sebagai dasar polanya. Mereka adalah Sargon, Moses, Karna, Oedipus, Paris, Telephus, Perseus, Gilgamesh, Cyrus, Tristan, Romulus, Hercules, Jesus, Siegfried, dan Lohengrin. Model Otto Rank sangat dipengaruhi oleh teori psikoanalitis yang memfokuskan pada peristiwa lahirnya sang pahlawan – dalam hal ini sering menjadi bagian cerita berbingkai atau "backstory" dalam film *superhero* – dan untuk alasan ini, Otto Rank nampaknya memasukan unsur kematian sang pahlawan. Studi Lord Raglan (1956) yang berjudul *The Hero* 'Sang Pahlawan' menggunakan dua puluh dua pahlawan beserta kejadiannya, mereka adalah Oedipus, Theseus, Romulus, Heracles, Perseus, Jason, Bellerophon, Pelops, Asclepios, Dioysos, Apollo, Zeus, dan sebagainya. Model versi Raglan memfokuskan pada tahap akhir cerita para pahlawan itu, kejatuhan dan matinya para pahlawan itu, di mana pahlawan secara ritual bertransformasi dari orang yang fana menjadi legenda yang abadi.

Studi Joseph Campbell (1956) yang berjudul *The Hero with A Thousand Faces* 'Pahlawan dengan Seribu Wajah' dengan sangat jelas merepresentasikan arketipe pahlawan model Jung. Dengan suntingan seminimal mungkin, kesemua pola tersebut di atas dibandingkan untuk dianalisa lebih lanjut. Pola von Hahn mirip dengan pola Otto Ranks kecuali pada tahap ketika terjadi konflik

antara si pahlawan dengan sang ayah. Dalam *Birth of A Hero*, Otto Ranks (1909) menyatakan,

“Sang pahlawan berasal dari orang tua yang tidak bisa, biasanya anak dari sang raja. Kelahirannya didahului dengan kesulitan-kesulitan, kemandulan, atau hubungan rahasia orang tua karena larangan dari luar atau kesulitan lain. Selama atau sebelum kehamilan, ada ramalan berupa mimpi atau ramalan dari seseorang yang menyebabkan kelahiran sang pahlawan tidak diinginkan dan biasanya hal ini mengancam sang ayah (atau yang diwakilinya). Sebagai jalan keluarnya, sang ayah akan menyelamatkan sang anak dengan jalan dihanyutkan ke sungai di dalam sebuah kotak. Kemudian sang jabang bayi akan diselamatkan oleh binatang, atau orang jelata (penggembala) dan kemudian akan disusui oleh binatang itu atau orang desa. Setelah dewasa, sang pahlawan akan menemukan orang tuanya yang sebenarnya walaupun dengan cara yang keras. Kemudian dia akan balas dendam kepada sang ayah atau jika tidak si pahlawan akan diakui. Kemudian si pahlawan akan mendapatkan kehormatannya.”

Dalam *The Hero: A Study in Tradition, Myth, and Drama*, Lord Raglan (1936) menampilkan pola yang serupa, dengan rangkuman sebagai berikut.

Sang ibu dari pahlawan adalah perawan anak sang raja, yang ayahnya juga raja, yang sering kali adalah saudara sang ibu, tapi peristiwa asal sang pahlawan tersebut sangat tidak biasa, dia juga dikenal dengan anak dewa. Pada peristiwa kelahirannya, sebuah usaha untuk membunuh jabang bayi dilakukan biasanya oleh sang ayah atau nenek dari ibu tapi secara ajaib si jabang bayi akan selamat dan dibesarkan oleh orang tua angkat di negeri nan jauh di sana. Kita tidak akan tahu bagaimana cerita pada masa kanak-kanak, tapi menjelang dewasa dia akan kembali ke kerajaan masa depannya. Setelah kemenangannya terhadap sang raja, atau raksasa, naga, atau binatang liar, dia akan menikahi seorang putri, yang sering kali adalah putri pendahulunya, dan menjadi raja. Ketika dia berkuasa, dia membuat hukumnya sendiri, tapi kemudian dia kehilangan simpati dari para dewa atau rakyatnya, kemudian dia diusir dari tahtanya atau dari kota, kemudian dia menemui kematian yang misterius, sering kali di puncak sebuah bukit. Anak-anaknya, jika ada, tidak meneruskan kejayaannya. Jasadnya tidak dikebumikan melainkan dia akan memiliki satu atau beberapa kuburan suci tempat bersemayamnya.

Joseph Campbell (1956) menyimpulkan dalam *The Hero with A Thousand Faces* bahwa jejak standar petualangan mitologis seorang pahlawan adalah penguatan pola yang disajikan dari cerita: perpisahan-inisiasi-kepulangan: yang bisa dinamakan unit terkecil dari mitos-tunggal (monomyth).

Formula mitos-tunggal ini, kemudian disimpulkan olehnya sebagai berikut.

Usaha seorang pahlawan dari dunia nyata saat ini ke dalam suatu wilayah keagungan supernatural: kekuatan yang dahsyat ditemuinya di sana dan kemenangan yang menentukan diraihnya: sang pahlawan kembali dari petualangan misteriusnya dengan kekuatan untuk memberikan kebaikan untuk orang-orang di negerinya...sang pahlawan mitologis, yang berkungkung di gubuk atau purinya di bawa keluar ke ranah petualangan...lalu perjalanan sang pahlawan melalui dunia antah berantah namun bertemu yang dengan anehnya menemui kekuatan, beberapa di antaranya mengancam sang pahlawan dengan hebatnya (test), beberapa memberikan pertolongan ajaibnya (penolong). Ketika sang pahlawan tiba di titik mitologisnya, dia mengalami cobaan yang dahsyat atau mendapatkan ganjarannya. Kemenangan ditandai dengan bersatunya seksualitas sang pahlawan dengan dewi-ibu dunia (pernikahan suci), pengakuan sang ayah terhadapnya (Bapa penebusan), atau ramalan sang pahlawan (*apotheosis*)...tugas terakhirnya adalah kembali...pada pusara kembali, kekuatan transendentalnya harus ditinggalkan; sang pahlawan muncul kembali dari kerajaan teror...kebaikan yang dia bawa menyelamatkan dunia.'

Perbandingan formula-formulanya adalah sebagai berikut.

No	Von Hahn (1876)	Otto Rank (1909)	Lord Ragland (1936)	Joseph Campbell (1956)
1.	Ramalan Munculnya sang Pahlawan	Ramalan lahirnya Sang Pahlawan	Situasi yang tidak wajar atas lahirnya Sang Pahlawan	<b>Babak I. Kedatangan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panggilan berpetualan</li> <li>• Penolakan terhadap panggilan itu</li> <li>• Pertolongan gaib</li> <li>• Melampaui tahap pertama</li> <li>• Perut ikan paus</li> </ul>
2.	Sang ibu adalah putri, Sang Ayah adalah dewa	Kelahiran sang pahlawan dari orang tua berderajat tinggi	Sang ayah gagal mengenyahkan si jabang bayi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jalan ke pengadilan</li> <li>• Bertemu dewi</li> <li>• Wanita sebagai godaan</li> <li>• Penebusan dengan sang Ayah</li> <li>• Apothesis</li> <li>• Kebaikan tertinggi</li> </ul>
3.	Sang pahlawan ditinggalkan (Abandonment)	Sang jabang bayi pahlawan di tinggalkan, diberikan pada orang lain, atau dihanyutkan di sungai dalam sebuah kotak	Sang anak dibesarkan oleh orang tua asuh di negeri nun jauh di sana	<b>Babak II. Inisiasi</b>
4.	Disusui binatang, atau dibesarkan oleh penggembala	Disusui oleh binatang atau oleh perempuan desa	Sang pahlawan berperang melawan raja (sang ayah), raksasa, naga, atau binatang buas dan menang	
5.	Pulang sebagai pemenang, membunuh musuh, dan membebaskan sang ibu	Sang pahlawan tumbuh dewasa, kembali ke tanah sang ayah, & menemukan orang tua sebenarnya	Sang pahlawan menikahi putri (sering kali adalah anak pendahulunya)	
6.	Kematian sang pahlawan yang tak wajar karena perkawinan	Sang pahlawan membalas dendam,	Sang pahlawan menjadi raja dan bertahta, membuat	<b>Babak III. Kembali</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penolakan untuk kembali</li> </ul>

	sedarah atau balas dendam dari pelayan yang terhina atau sang pahlawan membunuh adiknya sendiri	diakui oleh rakyatnya, mengkalim hak lahirnya, menerima tahta dan kehormatan	undang-undang, kehilangan hormat dari dewa-dewa, atau menemui ajal yang misterius. Anak-anaknya (jika ada) tak meneruskan langkahnya. Dikenang sebagai legenda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerbangan ajaib</li> <li>• Pertolongan dari luar</li> <li>• Melampaui tahap kembali</li> <li>• Menguasai dua dunia</li> <li>• Kebebasan untuk hidup</li> </ul>
--	---	--	--	---

Pola pertama milik von Hahn nampaknya terlalu sederhana untuk bisa masuk pada karakter Homer Simpson. Homer sama sekali tidak mengalami satu pun dari pola-pola itu. Namun, ramalan yang terjadi saat ayah Homer Simpson berada di gereja, mirip dengan ramalan dalam pola itu. Sebagaimana pada pola Otto Rank, ramalan kelahiran tidak terjadi pada *The Simpsons*. Penglihatan yang dialami oleh ayah Simpson adalah penglihatan akan kehancuran yang terjadi di Springfield.

Pola von Hahn dalam banyak hal mirip dengan pola milik Otto Rank. Pola yang menyebutkan orang tua yang berasal dari keturunan raja atau berderajat tinggi sama sekali tidak masuk dalam kategori *The Simpson*. Keempat pola pertama milik Lord Raglan tidak bisa dikategorikan juga dalam pola Homer Simpson. Pola Otto Rank sangat cocok untuk cerita Superman di tahun 1978 (Indick, 2004), sementara pola Lord Ragland sangat tepat untuk cerita *The Incredible Hulk* di tahun 2003 (Indick, 2004).

Musuh Batman –Oswald Copplebalt atau lebih dikenal sebagai Penguin– dalam *Batman Return* (1992) bisa dimasukkan sebagai contoh pada pola Lord Ragland maupun von Hahn. Dalam cerita itu dikisahkan bahwa peristiwa kelahiran Penguin sangat traumatis. Karena kecacatan tubuh si jabang bayi Oswald,



kedua orang tuanya menghanyutkannya dalam sebuah kotak dan dia dibesarkan oleh sekelompok penguin. Kemudian, setelah dewasa dia kembali ke tanah kelahirannya –Kota Gotham. Batman, dalam *Batman Forever* (1995), juga merupakan contoh yang tepat untuk model Otto Rank. Sebagaimana diceritakan bahwa orang tua Bruce Wayne –lebih dikenal dengan Batman– termasuk orang terkaya di Kota Gotham. Meninggalnya sang ayah, John Wayne, karena dibunuh oleh perampok ketika Bruce masih berumur tujuh tahun, bisa di lihat sebagai tahap ditinggalkannya sang pahlawan (*abandonment*). Bruce kemudian dibesarkan oleh pelayan setia ayahnya, Alfred, sebagai ayah angkat. Dan, dia kembali ke Kota Gotham untuk membebaskan kejahatan.

*The Simpsons* mungkin bisa dimasukkan ke dalam kategori pola milik Joseph Campbell dengan pola sebagai berikut.

### **1. Babak I: Keberangkatan (Tahap pertama dari lima tahap)**

Alur *The Simpsons* dimulai ketika keluarga itu pergi ke gereja Kota Springfield untuk menghadiri pemakaman sebuah grup punk rock “Green Day”. Seluruh anggota grup itu meninggal karena kecelakaan ketika melakukan pertunjukan di Danau Springfield. Mereka mati tenggelam di Danau Springfield yang tercemar hebat oleh limbah. Di tengah khotbah, sang kakek (dari Bart, ayah dari Homer) kerasukan. Dalam kerasukannya itu, sang kakek berkata, “*a thousand eyes will trap forever because of the twisted tail*” ‘seribu mata akan terjebak selamanya karena ekor yang beruntir’. Seketika itu, Homer sekeluarga pulang karena sang kakek menjadi bertambah buruk kerasukannya. Marge, istri Homer, menjadi penasaran dengan apa yang dikatakan si kakek ketika kesurupan di gereja dan selalu memikirkan hal itu.

Cerita berlanjut dengan kejadian ketika suatu siang Homer mengajak Bart untuk bermain adu keberanian. Homer menantang Bart untuk membeli beberapa hamburger ke Restoran Krusty Burger, tetapi tanpa mengenakan baju atau telanjang dan Bart mau saja ditantang oleh ayahnya. Sesampainya di dekat restoran,

beberapa polisi, yang dikepalai oleh Wiggum, menangkap dan mengikat Bart di tiang listrik depan restoran karena kelakuannya itu. Homer akhirnya menyusul Bart dan mencoba berbicara pada polisi-polisi tadi untuk membebaskan Bart dan setelah bebas Homer mengajak Bart untuk makan di restoran itu. Bart sangat jengkel karena ayahnya tidak membawakan baju apapun untuk Bart, dan Homer melakukannya dengan tanpa rasa bersalah. Kebetulan, keluarga Flander, tetangga sebelah rumah Homer yang terdiri dari seorang ayah dengan dua orang anak laki-laki seumur Bart, tanpa ibu, yang sedang makan di restoran itu membawa baju cadangan untuk anak-anaknya. Ia meminjamkan baju tersebut untuk Bart. Di restoran itu mereka menyaksikan mahkotanya –Badut Krusty yang juga dimainkan oleh pemilik restoran– sedang melakukan sesi foto untuk sebuah iklan restoran itu dengan menggunakan seekor babi. Ketika sesi foto berakhir Krusty menyuruh karyawannya untuk membunuh babi itu dan kemudian dagingnya diolah untuk kelengkapan sajian hamburger khas restoran itu. Homer tidak tega menyaksikan hal itu, kemudian dia menyelamatkan babi itu dengan jalan membawanya pulang dan memeliharanya di rumah.

Ketika dia menunjukkannya pada istrinya, Marge, kemudian ia teringat akan apa yang dikatakan kakeknya ketika kesurupan di gereja tempo hari tentang ekor yang beruntir. Lantas, dia mengingatkan suaminya akan hal itu, tetapi Homer tidak mempedulikannya. Setelah beberapa hari, kotoran babi itu pun menggunung. Homer pun membuat tempat khusus yaitu sebuah *septic tank* menyerupai tabung untuk kotoran itu. Tak lama tabung itu pun penuh dan Homer harus mengatasinya dengan membawa tabung itu ke tempat pengolahan sampah. Di perjalanannya, Homer mendapat telepon dari seorang teman yang mengabarkan bahwa di Restoran Krusty ada pembagian donat gratis karena departemen obat dan makanan Kota Springfield akan menutup restoran itu karena alasan kesehatan. Seperti yang lain, Homer sangat gembira akan hal itu dan tidak tahan untuk segera ikut mengganti agar mendapatkan donat

gratis tersebut. Tidak ingin kehabisan donat dan untuk menghemat waktu, dengan sangat tergesa-gesa dan gugup, Homer membuang tabung kotoran itu di Danau Springfield.

Tentu saja, tabung kotoran itu semakin mencemari danau yang sudah sangat tercemar itu. Bahkan karena hal itu, beberapa hewan penghuni habitat sekitar danau mengalami mutasi. Ketika Badan Keamanan Nasional (NSA: *National Security Agency*) mengetahui hal ini, mereka mengisolasi dan menutup Springfield dari dunia luar untuk menghindari penyebaran mutasi yang lebih luas lagi. Dengan persetujuan Presiden Arnold Schwarzeneger, Springfield diisolasi dengan mangkuk raksasa yang ditutupkan menyelubungi kota itu. Tidak ada yang bisa masuk maupun keluar dari kota itu dan mangkuk kaca raksasa itu tidak bisa ditembus dan dirusak dengan apapun. Namun, keluarga Simpson bisa keluar dari isolasi mangkuk raksasa itu karena tanpa sengaja Magi, anak terakhir Homer, yang berumur dua tahun itu menemukan lubang di belakang rumah yang menghubungkan ke sebuah area di luar mangkuk raksasa, ketika seluruh penduduk Springfield mengetahui bahwa semua yang terjadi itu adalah akibat ulah Homer. NSA pun menjadikan Homer sebagai buron nomor satu di Amerika. Untuk menghindari kejaran, Homer membawa keluarga ke negara bagian Alaska. Dan, mereka berencana menetap di sana. Akan tetapi, sesampainya di sana, keluarga Simpson mengetahui dari televisi bahwa NSA berencana menghilangkan Springfield beserta isinya dari wilayah Amerika. Karena merasa bertanggung jawab, Bart, Lisa, Maggie, dan sang ibu, Marge, memutuskan untuk kembali ke Springfield dan menyelamatkan kota. Namun, Homer tidak setuju dengan keputusan itu karena di Alaska dia sudah merasa mendapatkan apa yang ia inginkan, yaitu kehidupan yang damai. Keputusan ini membuat Homer ditinggal sendirian oleh keluarganya yang sudah bulat tekadnya untuk menyelamatkan Springfield dan Marge mengancam akan menceraikan Homer karena keegoisan Homer.

## 2. Babak II: Inisiasi (Tahap enam s.d. sebelas)

Kecintaan Homer terhadap keluarga memaksa dia untuk menyusul keluarganya walaupun dia belum memutuskan untuk menolong warga Springfield. Dalam perjalanan pulang, Homer diserang oleh beruang grizzly yang ganas. Dalam keadaan itu, tiba-tiba muncul seorang perempuan tua suku Indian (perempuan tua ini bisa dikategorikan sebagai dewi penolong) yang menyelamatkannya dari beruang ganas tadi. Dari wanita itu juga, Homer mendapatkan pencerahan batin yang luar biasa, yang kemudian disebut Homer sebagai pengalaman yang terhebat dalam hidupnya. Pencerahannya adalah bahwa untuk menyelamatkan keluarganya, dia harus menyelamatkan Springfield. Marge, istri Homer, dalam hal ini bisa dikategorikan sebagai perempuan "penggoda." Dia memainkan peran perempuan tradisional dari wanita yang terungkung (*maiden in distress*). Russ Cargill, sang kepala agen, bisa dikategorikan sebagai "sang ayah". Hal ini bisa dilihat dari simbol ketika Russ Cargill muncul dalam TV raksasa di dinding mangkuk kaca raksasa yang menutup di atas kota Springfield. Wujudnya yang besar bak raksasa sangat kontras dengan penduduk Springfield yang kala itu menyaksikan TV raksasa yang nampak sangat kecil. Posisi Russ Cargill sebagai agen pemerintah juga bisa dijadikan petunjuk tanda bahwa perannya adalah sebagai "sang ayah" karena pemerintah selalu memiliki sudut pandang bahwa rakyatnya adalah orang yang "harus" diatur, karena ketidakteraturannya. Homer melalui *apotesisnya*, ketika dia bertemu dengan sang wanita Indian, yang kemudian darinya Homer mendapatkan pencerahan yang dalam keadaan tidak sadar.

Sebagaimana dalam mitos *hero* atau pahlawan, kisah Homer berpangkal pada hubungan dengan "sang ayah". Dalam hal ini, Homer harus menyelaraskan dengan figur ayah yang baik (Homer sebagai ayah yang dikagumi oleh Bart) selain harus melenyapkan figur ayah yang negatif atau buruk (dalam hal ini

hubungan Homer dan warga Springfield lainnya dengan Russ Cargill).

Pada babak sebelumnya, Homer adalah idola Bart, tetapi karena perhatian Homer lebih banyak tercurah pada peliharaannya (setelah kejadian di Restoran Krusty) maka Bart berpaling ke keluarga Flander, yang biasanya sering diejek oleh Bart sendiri dan Homer sebagai keluarga pecundang. Tindakan Homer dengan membuang tabung kotoran ke danau yang kemudian menyebabkan bencana, dan tindakan Homer yang menolak untuk kembali dan menolong warga Springfield, membuat Bart semakin benci dengannya. Akan tetapi, penebusan Homer pada klimaks cerita dengan menyelamatkan kota Springfield dan berkumpul kembali dengan keluarganya membuat figur Homer menjadi positif.

Pada bagian akhir cerita, Homer mengalami pencerahan keduanya, yang dalam istilah Campbell disebut dengan "*ultimate boon*" atau kebaikan tertinggi. Pencerahan keduanya adalah bentuk perwujudan kekuatan, yaitu mengubah "*curse*" (sumber masalah) menjadi "*gift*" (jalan keluar) untuk mengubah dunia yang pada akhirnya menjadi takdir Homer.

#### D. PENUTUP

Homer adalah potret *hero* atau pahlawan yang unik, yang berbeda dengan stereotip *hero* Amerika sebelumnya. Dalam satu sisi, secara fisik maupun tingkah laku dan pola pikir, Homer sangat tidak konvensional walaupun dalam hal tertentu dia masih dalam bayang-bayang mitos pahlawan klasik. Namun, hal inilah yang pada akhirnya justru memberikan suatu sensasi yang ironis pada karakter Homer. Diduga, hal ini, *pertama*, merupakan sindiran terhadap stereotip pahlawan klasik. *Kedua*, karakter Homer merupakan representasi golongan masyarakat mayoritas yang marginal yang juga jauh dari idealisme Amerika, baik secara fisik maupun mental dan intelektual. Karakter pahlawan Amerika pada umumnya sangat dekat dengan keselebritisan. Hal ini bisa

jadi menjadi cermin idealisme orang Amerika saat ini. Karakter Homer menuju pada arah yang sebaliknya. Menurut penulis, justru di sinilah letak kelebihan dari karakter ini, karena selain berbeda, karakter ini menunjukkan bahwa untuk melakukan sesuatu yang luar biasa tidaklah selalu dibutuhkan kostum yang mencolok, baik secara denotatif maupun konotatif. Kesalahan-kesalahan yang dilakukannya menunjukkan betapa normalnya dia sebagai manusia. Untuk menjadi pahlawan, ia tidak harus mengubah dirinya menjadi orang lain, melainkan menjadi dirinya sendiri. Curahan cinta dan kasih sayang Homer pada keluarganya bisa jadi menunjukkan sesuatu yang selama ini hilang dalam diri *superhero* dan orang Amerika. Mitos *single fighting* bukan lagi sebagai kualitas yang harus dimiliki oleh seorang pahlawan saat ini. Nilai-nilai yang jauh lebih penting dari itu yang seharusnya dimiliki oleh seorang pahlawan, seperti nilai keluarga, kasih sayang, dan cinta, sehingga membuat sosok pahlawan menjadi semakin utuh. Homer adalah sosok keagungan orang biasa di kehidupan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aristotle. "Poetics". in Richard Levin. 1960. *Tragedy: Plays, Theory, and Criticism*. Hartcourt Brace Jovanovich, Inc. Atlanta.
- Basinger, Joanne. 1994. *American Cinema: One Hundred Years of Filmmaking*. New York: Rizzoli International Publication Inc.
- Bergman, Andrew. 1971. *We're in the Money: Depression America and Its Film*. New York: Harper And Row.
- Campbell, Joseph. 1956. *The Hero with A Thousand Faces*. New York, Princeton.
- \_\_\_\_\_ and Bill Moyers (ed.). 1990. *The Power of Myth*. New York: Doubleday.
- Conway, Gerry (ed.). 2006. *Webslinger*. Dallas, TX: BenBella Books, Inc.
- Culler, Jonathan. 1997. *Literary Theory*. New York: Oxford University Press.
- <http://www.art-design.herts.ac.uk/learningres/essays/CB2003.pdf>. Diakses tanggal 27 Agustus 2007.
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Homer\\_Simpson#Role\\_in\\_The\\_Simpsons](http://en.wikipedia.org/wiki/Homer_Simpson#Role_in_The_Simpsons). Diakses tanggal 27 Agustus 2007.
- Indick, William. 2004. "Classical Heroes in Modern Movies: Mythological Patterns of the Superhero". *Journal of Media Psychology*, Volume 9, November 18, No. 3, Fall.
- Jung, Carl G. "Archetypes and the Collective Unconscious". (In *Collected Works*, Vol. 9), 1936.
- Lasch, Christopher. 1978. *The Culture of Narcissism: American Life In An Age of Diminishing Expectation*. New York: W.W. Norton & Co.

- Lawrence, John Shelton, and Jewett, Robert. 2002. *The Myth of the American Superhero*. Grand Rapids, MI: Wm. B. Eerdmans Publishing Co.
- Mazur, Eric Michael and Kate McCarthy. 2001. *God in Details: American Religion in Popular Culture*. New York: Routledge.
- Metz, Christian, 1972. *Film Language: A Semiotics of The Cinema*. Translated by Michael Taylor. New York: Oxford University Press.
- Mintz, Lawrence E. 1983. "Recent Trends In The Study of Popular Culture Since 1971". *American Studiest International*. No. 5, Vol. XXI, 92.
- Nachbar, John G. and Sam L Grogg, Jr. 1982. "Introduction" in Michael T. Marsden, John G Nachbar, and Sam L. Grogg, Jr. (eds). *Movies as Artefacts*. Chicago: Nelson-Hall.
- Raglan, Lord. 1956. *The Hero: A Study in Tradition, Myth, and Drama*. New York: Vintage Book.
- Rank, Otto. 1932. *The Birth Of A Hero*. New York: Vintage Book
- Reynolds, Richard. 1992. *Superheroes: A Modern Mythology*. Jackson, MS: The University Press of Mississippi.
- The Simpsons Movie: A Look Behind The Scenes*. Dir. Matt Groening, Mike Scully, Al Jean, James L Brooks, David Silverman. 2007.
- The Simpsons: Movie*. Dir. David Silverman. Twentieth Century Fox. 2007.
- Von Hahn. J.G. 1876. "The Aryan Expulsion and Return Formula" in *Sagwissenschaftliche Studien* (Transl. by H. Wilson) in J.C Dunlop *History of Prose Fiction*. London: Bell.
- Wollen, Peter. 1972. *Signs and Meaning in the Cinema*, Bloomington and London: Indiana University Press.