

Mitos dalam Film Gundala (Analisis *Monomyth* Joseph Campbell)

Dicky Hidayat¹, Adinda Maharani Putri²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom
Bandung 40257, Jawa Barat, Indonesia
dickyhidayat@telkomuniversity.ac.id

15 November 2022, 16 November 2022, 18 November 2022

Abstract — *Adaptations from comics to movies have been done a lot. In particular, Gundala comics have been adapted twice, in 1981 with director Lilik Sudjio and in 2019 with director Joko Anwar. This phenomenon shows that this local superhero story based on comics by comic artist Harya Suraminata or Hasmi has a narrative structure that always captivates the hearts of fans from generation to generation. This study aims to examine how the narrative structure of Joko Anwar's Gundala film, so that it is known the existence of myths that work behind the narrative structure of the film. This descriptive qualitative research is carried out using a narrative approach. The data are obtained through observation of the object of research and literature study. The data were analyzed using Joseph Campbell's Monomyth Theory, carried out with stages of data reduction, data display and conclusion drawing/verification from Milles and Huberman. The results showed that Gundala film applied 15 of the 17 stages of the monomyth. This shows that the monomyth approach in Gundala is used to strengthen the attributes of Gundala's figure as a "Hero", at the same time perpetuating the myth of the monomyth itself.*

Keywords: *Film, Gundala, Narrative, Monomyth*

Abstrak — Adaptasi dari media komik ke film telah banyak dilakukan. Khususnya komik Gundala telah dua kali mengalami adaptasi, yaitu pada tahun 1981 dengan sutradara Lilik Sudjio dan pada tahun 2019 dengan sutradara Joko Anwar. Fenomena ini menunjukkan bahwa kisah super hero lokal yang diangkat dari komik karya komikus Harya Suraminata atau Hasmi ini memiliki struktur narasi yang senantiasa memikat hati penggemarnya dari generasi ke generasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana struktur narasi film Gundala karya Joko Anwar, sehingga diketahui keberadaan mitos yang bekerja dibalik struktur narasi film tersebut. Penelitian kualitatif deskriptif ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan naratif. Data-data didapat melalui observasi terhadap obyek penelitian dan studi literatur. Data-data dianalisis menggunakan Teori *Monomyth* dari Joseph Campbell, dilakukan dengan tahapan *data reduction*, *data display* dan *conclusion drawing/verification* dari Milles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film Gundala menerapkan 15 dari 17 tahapan *monomyth*. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan *monomyth* pada film Gundala ini dipergunakan untuk memperkuat atribut sosok Gundala sebagai seorang "Hero", sekaligus melanggengkan mitos tentang *monomyth* itu sendiri.

Kata Kunci: *Film, Gundala, Naratif, Monomyth*

PENDAHULUAN

Adaptasi dari suatu bentuk karya seni ke dalam bentuk karya seni yang lain saat ini sudah sangat lazim dilakukan. Menurut Pascal (2022) adaptasi merujuk pada bentuk pengulangan tanpa replikasi, sehingga sebuah adaptasi harus berdiri sendiri sebagai objek budaya yang otonom dan dinilai apakah menjadi sesuatu yang lebih baik atau buruk. Linda Hutcheon (2006) mendefinisikan adaptasi sebagai membuat ulang dengan variasi tanpa meniru atau menjiplak. Hutcheon berpendapat mengacu sepenuhnya pada teks sumber tidak lagi produktif, karena hanya akan merugikan dan membosankan (Hutcheon, 2006).

Hutcheon (2006) membagi adaptasi menjadi 3 perspektif berbeda yaitu: 1) Produk, artinya transposisi dari satu media ke media lainnya, misalnya adaptasi dari novel ke film. 2) Proses kreasi, yaitu proses adaptasi yang di dalamnya terdapat proses interpretasi-ulang dan kreasi-ulang sebagai usaha menyelamatkan sumber aslinya. 3) Proses resepsi, merupakan tanggapan dari manuskrip atau teks yang terdapat pada memori kita yang bukan berasal dari sumber asli melainkan dari medium yang lain.

Bentuk adaptasi yang sering kita temukan adalah adaptasi komik ke film. Hal ini menunjukkan bahwa adaptasi komik ke dalam film sangat menguntungkan dan menarik khalayak, karena dapat merepresentasikan setiap teks menjadi media lain (Frank, 2015). Salah satu tantangan signifikan dalam mengadaptasi buku komik ke film adalah perbedaan antara narasi serial dari bentuk buku komik dan bentuk narasi film yang tertutup secara tradisional.

Adaptasi komik ke film yang paling melekat dalam benak para pencinta film tentunya film-film yang diproduksi oleh Marvel Cinematic Universe (MCU), yaitu *franchise* Amerika Serikat yang memproduksi beragam film super hero dalam semesta bersama. MCU diproduksi oleh Marvel Studios berdasarkan karakter-karakter yang terdapat dalam komik-komik Amerika Serikat terbitan Marvel Comics, seperti Captain America, Iron Man, Hulk, Thor, Ant Man, Hawkeye, Spider Man, Doctor Strange, Black Panther, Captain Marvel, dan lain-lain (CNBC Indonesia, 2022). Selain film-film yang diproduksi oleh MCU tersebut, tentunya tidak dapat dikesampingkan juga film-film adaptasi dari Detective Comics (DC) dengan karakter-karakter mereka yang melegenda seperti Superman, Batman, Wonder Woman, Aquaman, The Flash, Shazam, dan lain-lain.

Fenomena tersebut selanjutnya diikuti oleh para sineas Indonesia. Dengan model serupa dari tanah air muncul Bumilangit Studios, yang pada tahun 2019 bekerja sama dengan Screenplay Films dan Legacy Pictures, menghadirkan film adaptasi pertama mereka berjudul *Gundala*, dengan sutradara Joko Anwar. Sebelumnya, Cancer Mas Film pernah membuat film *Gundala Putra Petir* yang dirilis pada 1981 dengan sutradara Lilik Sudjio. *Film Gundala ini* merupakan adaptasi dari komik Gundala yang dibuat pertama kali pada tahun 1969 oleh Harya Surawinata atau Hasmi.

Adaptasi dari komik ke dalam film maupun dari film ke dalam komik saat ini telah banyak menarik perhatian para peneliti. Pada penelitian terdahulu, Saktiningrum (2020) meneliti aspek sosial dan ekonomi yang terlibat dalam proses adaptasi buku komik *X-Men: First Class* sebagai teks sumber, dan menjadikan versi film sebagai teks sasaran. Saktiningrum menemukan bahwa pada film tersebut telah terjadi perubahan plot, alur cerita, serta karakter untuk memenuhi harapan pasar yang ditargetkan dari film tersebut. Hal ini juga didukung oleh mereka yang terlibat dalam proses dan isu-isu sosial yang terjadi pada saat proses adaptasi tersebut terjadi, serta isu-isu sosial yang tergambar dalam teks-teks sumber.

Penelitian Manoj (2018) mengungkapkan bahwa komik tidak dapat sepenuhnya dapat diadaptasi ke media lain. Dunia imajiner komik ketika diterjemahkan ke dalam film mendapatkan respons yang berbeda dari penggemarnya. Hanya karakter komik seperti Batman, Superman, dan Spiderman yang memiliki daya tarik universal bagi penggemarnya, yang dapat

diadaptasi ke genre lain, terlepas dari itu menjadi karya sastra atau komik. Dengan demikian, suatu medium dapat diubah menjadi medium apa saja jika pesan bersifat universal.

Penelitian adaptasi dari film ke komik dan game dilakukan oleh Wijayanti (2017). Penelitiannya mengungkapkan bahwa pada adaptasi film Pendekar Tongkat Emas menjadi komik dan game telah terjadi pergeseran ideologi gender. Gagasan feminisme pada film tersebut kembali dikalahkan oleh dominasi patriarki ketika diadaptasi menjadi komik dan game. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gagasan feminisme yang dibangun kuat melalui penggambaran karakteristik, peran sosial, kebebasan, dan kekuasaan perempuan dalam film, berubah menjadi ideologi patriarki ketika diadaptasi ke dalam komik dan game. Hal ini tidak terlepas dari peran sineas, komikus, dan pembuat game.

Film merupakan media yang berisi serangkaian citra fotografi yang menyebabkan ilusi gerak dan tindakan. Film merupakan media yang sengaja dibuat agar dapat memberikan efek kepada penonton melalui pesan yang disampaikan dalam alur cerita yang disajikannya (Danesi, 2010). Secara umum sebuah film terdiri dari dua elemen pembentuk yaitu elemen sinematik dan elemen cerita (narasi). Elemen sinematik merupakan aspek teknis pembentuk film, sementara unsur narasi merupakan cerita dan tema dari sebuah film. Cerita tersebut dibuat menjadi skenario yang di dalamnya terdapat tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu serta lainnya (Pratista, 2017).

Film fiksi merupakan jenis film dengan struktur narasi yang jelas, sedangkan pada film dokumenter dan eksperimental tidak terdapat struktur narasi (Pratista, 2017). Narasi itu adalah penyajian suatu peristiwa atau rangkaian peristiwa, nyata atau fiksi, yang dikomunikasikan oleh satu atau lebih narator kepada satu atau lebih *naratee* (Eriyanto, 2015). Narasi juga merupakan penyajian peristiwa atau rangkaian peristiwa. Peter Abbott juga mengungkapkan bahwa sebuah teks akan dianggap narasi jika terdapat banyak peristiwa atau rangkaian peristiwa (Eriyanto, 2015). Analisis naratif memperlakukan teks sebagai sebuah cerita di mana dalam cerita terdapat alur, latar, tokoh dan tokoh. Cerita tidak ada hubungannya dengan fakta atau fiksi. Mendongeng hanyalah bagaimana menceritakan kisah, bagaimana peristiwa disajikan atau diceritakan kepada penonton. Dengan menyajikan peristiwa dalam bentuk narasi, lebih mudah dipahami oleh pemirsa (Eriyanto, 2015).

Dalam pengertian umum, mitos dipahami sebagai cerita atau kepercayaan yang secara implisit salah, manipulatif, dan takhayul. Selain itu, mitos juga dipahami sebagai cerita rakyat berbentuk prosa yang diyakini kebenarannya dan dianggap sakral oleh masyarakat yang mendukungnya. Cerita terjadi di masa lalu, di dunia lain atau di dunia yang tidak kita kenal sekarang, dengan karakter yang menjadi dewa atau setengah dewa (Danandjaja, 2007).

Joseph Campbell (2020) dalam bukunya yang berjudul *The Hero with a Thousand Faces*, menyatakan bahwa mitos dan agama adalah kerangka teoretis yang dapat mendukung secara intelektual sebuah penelitian. Selanjutnya Campbell menyatakan bahwa mitos bersifat abadi, di mana konstruksi mitos diproduksi dan diinspirasi oleh transenden dan energi serta menyelaraskan dunia dengan cerita-cerita. Pendapat Campbell ini menegaskan bahwa manusia senantiasa membangun mitos (Aji, 2021).

Joseph Campbell menyatakan bahwa konstruksi seorang pahlawan dalam mitologi pada agama-agama besar memiliki kesamaan dalam tahapan struktur narasinya atau *monomyth*. Campbell menyebut tahapan-tahapan tersebut dengan istilah *nuclear units*. Campbell menyimpulkan bahwa mitos kepahlawanan pada dasarnya adalah perjalanan seorang pahlawan yang berkelana dari dunia biasa ke wilayah keajaiban supernatural, di mana kekuatan luar biasa ada di sana, kemenangan yang menentukan didapatkan, dan pahlawan kembali dari misterinya berpetualang dengan kekuatan untuk memberikan anugerah pada sesamanya (Wahyuni, 2018).

Tabel 1. Tahapan struktur narasi *monomyth* Joseph Campbell (*Nuclear units*)

A. Keberangkatan (<i>Departure</i>)
1. Panggilan untuk Bertualang
2. Penolakan Panggilan
3. Bantuan Supernatural
4. Melintasi Ujian Pertama
5. Perut Ikan Paus
B. Ujian (<i>Initiation</i>)
6. Jalan Uji Coba
7. Pertemuan dengan Dewi
8. Wanita sebagai Godaan
9. Penebusan dengan Bapak
10. Manusia Setengah Dewa
11. Anugerah Sesungguhnya
C. Kembali (<i>Return</i>)
12. Penolakan untuk kembali
13. Penerbangan Ajaib
14. Penyelamatan dari Luar
15. Melintasi Ujian Kembali
16. Penguasa Dua Dunia
17. Kebebasan untuk Hidup

Penelitian ini membahas tentang adaptasi komik Gundala ke dalam media film. Film Gundala sangat layak untuk dikaji karena bersumber dari komik yang menjadi pelopor komik super hero di Indonesia. Komik Gundala pertama kali diadaptasi ke dalam film pada tahun 1981 dengan sutradara Lilik Sudjio, dan kedua pada tahun 2019 dengan sutradara Joko Anwar. Fenomena yang menarik ini menunjukkan bahwa kisah super hero lokal yang diangkat dari komik karya komikus Harya Suraminata atau Hasmi ini memiliki struktur narasi yang senantiasa memikat hati para penggemarnya dari generasi ke generasi. Film Gundala versi Joko Anwar hadir ditengah-tengah maraknya peredaran film-film adaptasi dari Marvel Cinematic Universe (MCU). Tentunya perlu perhitungan yang matang dan penggarapan yang serius, termasuk dari aspek narasi agar film ini dapat menarik minat masyarakat untuk menyaksikannya. Film Gundala telah banyak dikaji oleh para peneliti namun belum ditemukan penelitian yang mengkaji dari aspek narasi, khususnya aspek mitos yang terkandung di dalamnya.

Pertanyaan dari penelitian ini adalah bagaimana struktur narasi Film Gundala, serta bagaimana mitos yang terdapat pada Film tersebut menurut Teori Narasi *Monomyth* Joseph Campbell?. Berdasarkan pertanyaan tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk 1) Mendeskripsikan struktur narasi Film Gundala, 2) Menganalisis nilai mitos pada Film Gundala menurut Teori Narasi *Monomyth* Joseph Campbell.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode Kualitatif Deskriptif. Metode penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang berdasarkan pada filsafat post-positivisme, di mana subjek diuji dalam kondisi alami dan peneliti adalah instrumen kunci (Sugiyono, 2017). Sedangkan metode penelitian deskriptif adalah suatu metode yang mempelajari status sekelompok orang, suatu objek, suatu keadaan, suatu sistem pemikiran atau suatu golongan peristiwa pada masa sekarang dengan tujuan untuk menguraikan secara sistematis, faktual dan akurat, gambaran atau gambaran dari peristiwa, sifat – sifat dan hubungan antara fenomena yang diteliti (Nazir, 2014). Dengan demikian metode penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengkaji suatu objek, suatu kondisi, sekelompok orang atau fenomena lain

dengan kondisi yang alami atau aktual, untuk mendapatkan gambaran yang sistematis, realistis dan akurat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan naratif dari Teori *Monomyth* Joseph Campbell. Obyek dari penelitian adalah film Gundala yang diproduksi pada tahun 2019 dan disutradarai oleh Joko Anwar. Unit analisis dari penelitian adalah sejumlah adegan dan dialog pada film Gundala yang di dalamnya terdapat representasi nilai-nilai mitos berdasarkan Teori *monomyth* dari Joseph Campbell.

Data-data dikumpulkan dengan cara: 1) Observasi, yaitu melakukan pengamatan terhadap semua adegan dan dialog yang terdapat dalam film Gundala, 2) Studi pustaka terhadap buku dan jurnal tercetak maupun *online*, untuk mencari berbagai teori yang relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Data selanjutnya dianalisis dengan menggunakan tahapan analisis data kualitatif dari Miles & Huberman (2007), yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/verification*).

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Film Gundala menceritakan tentang Sancaka (Abimana Aryasatya), yang berjuang di tengah kerasnya hidup setelah kedua orang tuanya meninggal. Berbagai masalah muncul dan harus ia hadapi, sementara kota tempat tinggalnya semakin tidak aman dan ketidakadilan ada di mana-mana. Sancaka yang bekerja sebagai penjaga keamanan berkenalan dengan Wulan (Tara Basro), saat gadis itu diganggu oleh sekelompok preman.

Dalam perkelahian melawan para preman yang balas dendam, Sancaka dijatuhkan dari puncak gedung. Saat Sancaka tak berdaya, sekonyong-konyong kilatan petir menyambar tubuhnya dan membangunkan Sancaka dari pingsannya. Kejadian ini merupakan momen yang sangat berpengaruh dalam kehidupan Sancaka selanjutnya. Sambaran petir tersebut memberi Sancaka kekuatan super yang sangat luar biasa. Semenjak kejadian tersebut Sancaka memutuskan untuk menjadi sosok pahlawan pembela kebenaran dan membantu siapa pun yang sedang dalam kesulitan.



Gambar 1. Poster Film Gundala

Analisis narasi fokus pada bagian teks yang menceritakan sebuah cerita dengan tujuan mendidik pembaca dan pendengarnya. Pada analisis teks naratif juga dianggap sebagai bentuk teks yang objeknya bertujuan untuk menghibur dan menangani pengalaman nyata atau imajinatif dengan berbagai cara (Febiyani et al., 2022). Analisis narasi terhadap film Gundala

dengan menggunakan pendekatan *monomyth* dari Joseph Campbell akan dibahas secara terperinci pada sub bab-sub bab berikut di bawah ini.

1. Panggilan untuk bertualang

Pada *monomyth* Joseph Campbell (2020) bagian ini juga dikenal sebagai panggilan untuk bertindak yang dapat mengambil banyak bentuk. Bagian ini dapat berupa gangguan terhadap kehidupan sehari-hari sang pahlawan, ancaman bagi penghidupannya, orang-orang yang dicintainya, atau komunitasnya. Panggilan untuk bertindak merupakan sesuatu yang tidak dapat ditolak oleh pahlawan, tidak peduli seberapa besar keinginannya untuk menolak. Merupakan gangguan terhadap dunianya yang biasa, menuju sebuah tantangan yang harus diterima.

Pada film Gundala elemen narasi bagian ini diawali ketika Sancaka, anak seorang buruh pabrik yang hidup kekurangan, berjuang untuk bertahan hidup di tengah kemiskinan. Sancaka sangat senang dalam mengutak-atik peralatan listrik, tetapi ia sangat takut dengan petir dan badai yang seakan-akan selalu memburunya.

2. Penolakan Panggilan

Adanya perasaan takut meninggalkan kenyamanan pada diri sang pahlawan, menjadi bagian dari penolakan panggilan untuk menerima ajakan untuk bertindak. Menurut Campbell (2020) tugas sebagai pahlawan yang memiliki kekuatan tampaknya menakutkan. Pada tahap perjalanan ini, karakter pahlawan ragu-ragu untuk menerima tantangan. Dalam beberapa cerita, ini dapat mengakibatkan semacam penderitaan atau hukuman bagi sang pahlawan. Respons pahlawan yang sangat manusiawi terhadap rasa takut dan hal yang tidak diketahui membuatnya lebih dapat diterima oleh penontonnya.

Pada film Gundala elemen narasi bagian ini dimulai ketika ayah Sancaka dalam sebuah aksi buruh ditikam oleh rekan-rekannya yang telah disuap oleh pemilik pabrik. Sang ayah meninggal dalam pelukannya Sancaka. Dalam kemarahannya tiba-tiba Sancaka disambar oleh petir, dan meretakkan tameng pasukan bersenjata yang dipegangnya. Semua orang yang ingin menolong terpental oleh sengatan petir dari tubuh Sancaka.

3. Bantuan Supranatural

Setelah pahlawan menerima ajakan untuk bertindak, tahap selanjutnya adalah adanya peran pemandu atau pembantu magis datang kepadanya. Bantuan supernatural ini akan berfungsi sebagai figur mentor dan memberi pahlawan alat fisik atau metaforis yang diperlukan untuk memulai perjalanan (Campbell, 2020).

Pada film Gundala elemen narasi ini terdapat peristiwa ketika Sancaka hidup menggelandang dan hidup dari mengamen di jalan-jalan Jakarta. Sancaka diselamatkan oleh Awang, seorang anak jalanan yang lebih tua darinya, ketika ia dikejar dan dipukuli oleh sekelompok anak jalanan. Sancaka akhirnya tinggal bersama Awang yang kemudian melatihnya ilmu bela diri.

4. Melintasi Ujian Pertama

Menurut Campbell (2020) bagian ini dimulai ketika pahlawan secara resmi memulai perjalanannya, saat dia melewati ambang pintu ke dunia yang berbeda dari yang dia kenal. Langkah dalam perjalanan pahlawan ini dapat mengundang bahaya dan hal yang tidak diketahui.

Pada film Gundala elemen narasi bagian ini ditunjukkan pada saat Sancaka dewasa telah bekerja sebagai seorang petugas keamanan dan bekerja paruh waktu sebagai teknisi di sebuah pabrik percetakan. Sancaka dihadapkan pada lingkungan yang keras, di mana ia hidup di kawasan perkampungan di tengah hiruk pikuk kota dengan tingkat kriminalitas yang tinggi.

Sancaka yang sebatang kara pada saat dewasa mampu bertahan hidup, sekalipun dalam keterbatasan.

5. Dalam perut Ikan Paus

Menurut Campbell (2020) bagian ini menjadi titik tidak bisa kembali. Setelah pahlawan melewati ambang pertama, dia memasuki rintangan nyata yang pertama dalam perjalanan. Langkah ini melambangkan perpisahan terakhir antara pahlawan dan versi dirinya dan dunia yang pernah mereka kenal.

Pada film Gundala elemen narasi bagian ini dimulai ketika Sancaka membantu Wulan untuk melawan beberapa preman yang menggagunya. Dalam perkelahian tersebut Sancaka dijatuhkan dari puncak gedung. Saat Sancaka tak berdaya, sekonyong-konyong kilatan petir menyambar tubuhnya dan membangunkan Sancaka dari pingsannya. Sambaran petir tersebut memberi Sancaka kekuatan super.

6. Jalan Uji Coba

Pada tahap ini protagonis menjalani serangkaian tantangan dan ujian yang akan memulai transformasinya menjadi pahlawan sejati yang diinginkannya. Adakalanya pahlawan gagal dalam beberapa tes ini sebelum berhasil mengatasi semuanya, dan pada akhirnya membangun karakter, memperkuat, dan membangun kepercayaan diri (Campbell, 2020).

Pada film Gundala elemen narasi bagian ini terdapat pada adegan Sancaka yang sedang bekerja di pabrik pada malam hari, diserang oleh para preman yang hendak membalas dendam. Kondisi ini merupakan ujian bagi kemampuan Sancaka dalam ilmu bela diri. Sekalipun Sancaka mengalami kekalahan dan dijauhkan dari puncak gedung, akibat sambaran petir Sancaka bangkit dengan kekuatan super dalam dirinya.

7. Pertemuan dengan Dewi

Pada *monomyth* Joseph Campbell (2020) bagian ini adalah momen di mana pahlawan berteman dengan sekutu atau pemandu, yaitu orang atau entitas yang membantu pahlawan melanjutkan perjalanan mereka.

Pada film Gundala elemen narasi bagian ini adalah peran Wulan yang sangat intens mendorong Sancaka melakukan perlawanan terhadap ketidakadilan. Wulan juga menjadi sosok pemimpin bagi sekelompok pedagang pasar yang bangkit melawan para preman yang selama ini selalu mengganggu mereka.

8. Wanita sebagai Godaan

Pada tahap ini pahlawan tergoda untuk menyerah pada misinya. Meski secara klasik digambarkan sebagai perempuan, karena pahlawan aslinya adalah laki-laki yang tergoda oleh nafsu, tahap ini tidak harus diwakili oleh godaan perempuan bisa juga terwujud dalam berbagai bentuk (Campbell, 2020).

Pada film Gundala elemen narasi bagian ini terdapat pada adegan di mana Wulan menjadi sosok wanita yang membujuk Sancaka untuk membantunya mempertahankan pasar. Namun Sancaka menolak bergabung dengan kelompok Wulan, karena ia belum yakin dengan kemampuannya.

9. Penebusan dengan Bapak

Momen ini merupakan titik balik utama dalam plot. Pada saat inilah sang pahlawan menghadapi tujuan sebenarnya dari perjalanannya. Semua yang telah dia alami sejauh ini telah membawa sang pahlawan ke momen perhitungan dengan orang atau entitas yang memegang kekuasaan yang mengatur hidupnya (Campbell, 2020).

Pada film Gundala elemen narasi ini terdapat pada adegan kejadian pasar yang dibakar, yang menjadikan Wulan dan para pedagang pasar putus asa. Sancaka merasa iba untuk membela mereka atas ketidakadilan.

10. Manusia Setengah Dewa

Sebagai hasil dari konfrontasi mereka dengan "Bapak" simbolis, sang pahlawan menjadi sepenuhnya sadar akan kekuatan, tujuan, atau keterampilan mereka selama pendewaan atau klimaks. Pengetahuan yang baru ditemukan ini adalah kunci keberhasilan utama sang pahlawan (Campbell, 2020).

Pada film Gundala elemen narasi bagian ini terdapat pada momen di mana Pak Agung dan Tedy membantu Sancaka berlatih menggunakan kekuatan petir yang ada di dalam dirinya dan membuat kostum darurat untuk Sancaka.

11. Anugerah Sesungguhnya

Tahap ini merupakan langkah terakhir dari tahap inisiasi, di mana selama fase ini pahlawan mencapai tujuan yang ingin dicapainya. Menurut Campbell (2020) semua yang telah dialami sang pahlawan telah membawanya ke momen kemenangan. Sering kali pencapaian ini digambarkan sebagai perolehan beberapa item magis yang memberikan keabadian pahlawan atau kekuatan teladan.

Pada film Gundala elemen narasi bagian ini terdapat pada momen di mana Sancaka dan Wulan mendapat informasi dari seorang preman yang membelot, bahwa Adi Sulaiman seorang pemain biola terkenal, ada di pasar pada saat kebakaran terjadi. Saat Sancaka meminta alasan mengapa ia membakar pasar, Adi menyerang Sancaka dengan busur biolanya. Adi ternyata adalah satu anak buah Pengkor yang berjudul Sang Penggubah. Dalam perkelahian tersebut Adi menemui ajalnya, tertabrak oleh bus yang kebetulan lewat.

12. Penolakan untuk Kembali

Menurut Campbell (2020) bagian ini menjadi awal tahap Kembali dari perjalanan pahlawan. Selama langkah ini, sang pahlawan sekarang enggan untuk kembali ke kehidupan yang pernah mereka kenal. Perjalanan telah mengubah mereka dan mereka ragu untuk kembali ke dunia yang pernah mereka huni.

Pada film Gundala tidak ada narasi yang secara spesifik menceritakan tahapan ini.

13. Penerbangan Ajaib

Menurut Campbell (2020) meskipun pahlawan telah menyelesaikan pencarian mereka, beberapa kekuatan alternatif mungkin masih mengejar atau memburu mereka. Langkah ini adalah kesempatan pahlawan untuk menghindari mereka dan kembali dari perjalanan mereka.

Pada film Gundala elemen narasi bagian ini terdapat pada momen di mana kematian Adi membuat Pengkor dan rekan-rekannya marah. Pengkor melepaskan pasukan "anak yatim piatu" yang ternyata telah menjadi mata-mata di banyak posisi di seluruh negara. Sekalipun mereka memiliki berbagai kekuatan dan kesaktian namun Sancaka berhasil mengalahkan mereka.

14. Penyelamatan dari Luar

Menurut Campbell (2020) tahap ini sama seperti pahlawan menerima bantuan dari "dewi" selama tahap Inisiasi, mereka menerima bantuan dari sekutu atau pemandu untuk kembali ke rumah dengan selamat.

Pada film Gundala pemandu atau sekutu ini bukan seorang perempuan melainkan sosok Ridwan yang sebelumnya diselamatkan oleh Sancaka. Ridwan memberitahu Sancaka

mengenai kejahatan yang dilakukan Pengkor mengenai distribusi obat. Kemudian Ridwan menyuruh Sancaka mencari dan menghentikan Pengkor.

15. Melintasi Ujian Kembali

Menurut Campbell (2020) pahlawan menyeberang kembali ke dunia biasa yang pernah mereka tinggalkan.

Pada film Gundala tidak ada narasi yang secara spesifik menceritakan tahapan ini.

16. Penguasa Dua Dunia

Menurut Campbell (2020) Pahlawan yang berhasil menyelesaikan pencarian mereka, sekarang menjadi orang yang berubah. Dia dapat menyesuaikan diri kembali ke dunia yang pernah dia kenal, serta berkembang dalam bidang tantangan dan petualangan baru ini.

Pada film Gundala elemen narasi bagian ini terdapat pada momen di mana Sancaka menyusul sebuah mobil untuk menghentikan distribusi obat penawar racun.

17. Kebebasan untuk Hidup

Pada tahap akhir perjalanan sang pahlawan ini, sang protagonis akhirnya bisa hidup bebas. Menurut Campbell (2020) pada tahap ini pahlawan telah menyelesaikan tugas mereka, telah lolos dari bahaya besar, menghindari kematian, berkembang menjadi orang yang lebih baik, dan telah mendapatkan kebebasan untuk hidup dengan nyaman dan damai.

Pada film Gundala elemen narasi bagian ini terdapat pada momen di mana Sancaka menggunakan kekuatan petirnya untuk menghancurkan semua botol obat penawar racun yang ada di kota.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian dengan menggunakan Teori *Monomyth* dari Joseph Campbell, ditemukan bahwa pada film Gundala terdapat 15 dari 17 tahapan perjalanan seorang pahlawan. Ini menunjukkan bahwa film Gundala menerapkan mitos *monomyth* pada narasinya. Pendekatan Campbell mengarah pada berbagai mitos yang secara metaforis merepresentasikan perjalanan spiritual, psikologis, atau fisik seseorang. Dalam film Gundala konsep *hero journey* ini merepresentasikan perjalanan Gundala yang transformatif, dari seorang manusia biasa menjadi sosok seorang pahlawan. Penggunaan pendekatan *monomyth* pada film Gundala ini memberikan legitimasi bagi sosok Gundala sebagai seorang “Hero” sekaligus melanggengkan mitos “The Hero's Journey” itu sendiri.

Pendekatan *monomyth* dari Joseph Campbell menjelaskan mitos perjalanan seorang pahlawan. Mitos ini banyak digunakan para sineas dalam mengembangkan sosok pahlawan dalam sebuah film, sebagaimana sutradara George Lucas menggunakan mitos ini ketika membuat film Star War. Hal ini menunjukkan mitos tersebut masih sangat relevan dan efektif digunakan untuk membangun tokoh pahlawan atau jagoan dalam sebuah film. Diharapkan dimasa yang akan datang semakin banyak film nasional bertema super hero lokal Indonesia, yang diadaptasi dari komik dan mengusung budaya lokal Indonesia dengan berbagai kekayaan tradisinya. Namun demikian, perlu penelitian yang lebih mendalam untuk mengkaji bagaimana implikasi dari film Gundala, khususnya dalam menanamkan jiwa kepahlawanan, kepada generasi milenial di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. I. (2021). Keberangkatan Jaka Sembung Dalam Komik Pendekar Gunung Sembung (1969): Kajian Monomyth. *Jurnal DEKAVE*, 1(2), 66–77.
- Campbell, J. (2020). *The Hero with a Thousand Faces* (Third Edit). Joseph Campbell Foundation.
- Danandjaja, J. (2007). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, Dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Danesi, M. (2010). *Pesan, Tanda dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Eriyanto. (2015). *Analisis Naratif, Dasar-Dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita media*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Febiyani, B. M., Karima, F. H., & Widiyanto, M. W. (2022). An Analysis of Moral Values in Cinderella Movie and Its Contribution in Narrative Text. *2nd English Teaching, Literature, and Linguistics (ETERNAL) Conference*, 81–95.
- Frank, K. M. (2015). *From Serials to Blockbusters: Media Industry Approaches to Comic-to-Live-Action Adaptations and Race*. University of Michigan.
- Hutcheon, L. (2006). *The Theory of Adaptation*. London: Routledge.
- Manoj, S. (2018). Adapting Comics to Film: Not a Cakewalk. *An International Refereed/Peer-Reviewed English e-Journal*, 3(5), 464–469.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2007). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Pascal, M. (2022). A Conversation with Linda Hutcheon on Film Adaptation. *L'Adaptation Cinématographique - Approches Théoriques*, 1(1), 1–5.
- Pratista, H. (2020). *Memahami Film (edisi Kedua)*. Yogyakarta: Montase Press.
- Prokhorov, A. (2021). The Hero's Journey and Three Types of Metaphor in Pixar Animation. *Metaphor and Symbol*, 1–12. <https://doi.org/10.1080/10926488.2021.1919490>
- Saktiningrum, N. (2020). Intermedial Transformation in Comic Book Movie Adaptation of X-Men: First Class. *NOBEL: Journal of Literature and Language Teaching*, 11(1), 1–15. <https://doi.org/10.15642/NOBEL.2020.11.1.1-15>
- Saptanto, D. D., & Dewi, M. K. (2020). Gundala and Gatotkaca in the concept of modern Indonesian superheroes: Comparative analysis of the Indonesian and American superheroes. *EduLite Journal of English Education, Literature, and Culture*, 5(1), 136–147.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Bandung: Alfabeta.
- Wahyuni, S. R. (2018). Joseph Campbell's Monomyth in Agatha Christie's Novel Murder on the Orient Express. *AICLL: The 1st Annual International Conference on Language and Literature*, 851–863. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i4.1992>
- Wijayanti, R. I. (2017). Pergeseran Ideologi Gender Dalam adaptasi Film ke Komik dan Game Pendekar Tingkat Emas. *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 3(1), 83–93. <https://doi.org/10.17509/rb.v3i1.11528.g7451>