

Wacana Tanding Film Gundala Hegemoni Hollywood

I Komang Arba Wirawan¹, Nyoman Lia Susanthi², dan Made Rai Budaya Bumiarta³

Television and Film Program Study, Faculty of Arts and Design,
Indonesian Arts Institute of Denpasar, Bali, Indonesia

arbawirawan@isi-dps.ac.id

liasusanthi@isi-dps.ac.id

Film laga Indonesia mencatat rekor sejarah di tahun 2019. Film superhero Gundala: (2019) bisa menjadi rekor dan wacana tanding untuk menyaingi film superhero Amerika Hollywood yang mendominasi perfilman Indonesia. Terinspirasi dari sosok spiritual Ki Ageng Selo. Menurut legenda, Ki Ageng Selo dipercaya dapat menangkap kilat. Oleh karena itu, nama Gundala diambil dari kata gundolo yang berarti kilat. Gundala adalah karakter yang diciptakan oleh komikus Hasmi: (1969). Gundala berhasil menjadi counter-discourse film Hollywood. Dengan alur maju mundur yang seru, konflik diciptakan oleh Joko Anwar sebagai sutradara dan penulis naskah. Data primer untuk penelitian ini adalah film Gundala. Film ini dianalisis dengan teori counter-discourse (Foucault), dan teori film *Mise En Scene* (Roland Barthes) untuk menggambarkan aspek visualnya. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif terhadap unsur dan struktur pembentuk Gundala untuk menumbangkan wacana dominan film superhero Hollywood. Dengan penelitian ini diharapkan komik atau kearifan lokal dapat digali sebagai salah satu sumber penciptaan film bergenre superhero. Dominasi film nasional Hollywood bisa diminimalisir dengan meningkatkan kualitas film bergenre superhero Indonesia.

Kata kunci: Mise En Scene Film Gundala

Disampaikan pada Bali-Dwipantara Waskita (Seminar Nasional Republik Seni Nusantara) 2021
27 - 29 Oktober 2021

PENDAHULUAN

Terdapat beberapa penelitian yang terkait film superhero, Aulia (2017), Lukman (2020), Rachmat (2020), mengkaji representasi kostum superhero dalam film “Gundala” dan kesuksesan “The Avengers”. Kemajuan teknologi digital film *superhero* membuat percepatan dalam pola produksi, distribusi konsumsi dan dominasi film di dunia (Ferninandis et al., 2020). Dominasi film *superhero Hollywood* di dunia menjadi film terlaris seperti film *Captain America: Civil War*. Film produksi Marvel-Disney (2016) berhasil meraih pendapatan sebesar 15 triliun, dengan biaya produksi 3 triliun. Data ini menunjukkan dominasi film *Hollywood* dengan banyaknya penonton sehingga memperoleh pendapatan sampai lima kali lipat. Dominasi ini menunjukkan produksi film *Hollywood* berkualitas menguasai pasar cinema dunia, termasuk Indonesia. Masyarakat penonton film di Indonesia lebih tertarik menonton film asing, khususnya produksi *Hollywood*. Ketika pandemi melanda dunia penonton film beralih ke *platform* berbayar seperti Netflix, dan Video, sebagai media untuk memuaskan penonton di ruang privat. Harapan karya film yang dapat menjadi tuan rumah di negerinya sendiri dieksplorasi yang bersumber dari komik karya anak bangsa. Penerapan *Mise En Scene* pada film Gundala, negeri ini butuh patriot yang ditayangkan pada tahun 2019 menjadi bukti karya anak bangsa.

Film *Gundala* (2019), hadir sebagai bentuk ekspresi kebudayaan baru di jagat sinema Indonesia. Gundala merupakan film *superhero* Indonesia yang berdasarkan kearifan lokal. Gundala juga merupakan strategi kebudayaan di bidang sinema dibandingkan dengan film *superhero* lainnya. *Superhero* Gundala hadir dengan keunikan dengan mengeksplorasi mitos kearifan lokal. Potensi mengeksplorasi kekayaan mitos nusantara untuk produksi film masih belum banyak dilakukan. Mitos, novel, komik dan literasi lisan nusantara merupakan sumber kearifan lokal masih terbuka lebar untuk dikreasi dan dieksplorasi. Salah satu mitos “*Gundolo*” (Bahasa Jawa) atau Gundala merupakan karakter yang diciptakan oleh komikus Harya Suraminata (Hasmi) pada tahun 1969. Ia terinspirasi dari tokoh spiritual dan leluhur raja-raja Kesultanan Mataram, Ki Ageng Selo. Dalam riwayat legendanya, Ki Ageng Selo dipercaya mampu menangkap petir. Nama Gundala diambil dari kata *gundolo* yang berarti petir.

Legenda film Gundala dengan penerapan *Mise En Scene* yang baik dapat bersanding dengan film *superhero Hollywood*. Film Gundala dibedah tiga struktur; pertama satu bagian kecil dari rangkaian gambar yang panjang (*shot*), kedua; satu segmen pendek dari keseluruhan dari cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan



RA Kosasih (Hasmi), pencipta Gundala Adaptasi film Gundala putera petir (1969) dan Gundala:Negeri ini butuh patriot (2019). Sumber: <https://www.kompas.com/tren/read/2019/08/29/152734165/mengenal-harya-hasmi-suraminata-komikus-di-balik-gundala-putra-petir?page=all>

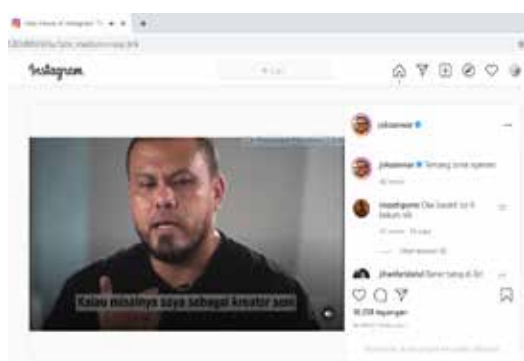


Foto: Joko Anwar, Sutradara Gundala, Sumber: (Kompas 2019).
Sumber: https://www.instagram.com/p/CRDzNIUh03u/?utm_medium=copy_link

yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif (*schene*) merupakan satu adegan umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan. Ketiga; satu segmen besar yang memperlihatkan satu peristiwa yang utuh. Satu skuen umumnya terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan, (*sequence*).

Film Gundala dianalisis dengan teori film *mise en scene* (Roland Barthes) untuk menggambarkan aspek visual dalam *frame*. Penggambaran *acting*, *lighting*, *setting*, dan *costume* yang memperkuat karakter visual dalam *frame*.

METODE

Salah satu komponen penting dalam melakukan penelitian dibutuhkan metodologi yang tepat sehingga memudahkan tim peneliti dalam melakukan proses pengumpulan data, menganalisis dan menyajikan hasil analisis data. Adapun metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Analisis wacana kritis (*Critical Discourse Analysis/CDA*), CDA dipergunakan untuk membedah wacana tanding pada film Gundala untuk memberikan analisis yang kritis dan ilmiah bagaimana dominasi film super hero Holywood produksi Marvel dan DC

Bersesuaian dengan latar belakang penelitian, maka penelitian ini dirancang berdasarkan tujuan penelitian yakni untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan. Secara eksplisit tujuan penelitian yakni untuk menganalisis wacana tanding dan *Mise En Scene* pada film Gundala. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian inkuiri naturalistik atau alamiah, etnografi, interaksionis simbolik, perspektif ke dalam, etnometodelogi, *the Chicago school*, fenomenologis, studi kasus, interpretatif, ekologis, dan deskriptif (Moleong, 2017:2). Secara teoretis penelitian ini akan dikaji menggunakan teori wacana tanding (Foucault) dan teori film *Mise en Scene* (Roland Barthes) yang diterapkan secara eklektik.

Mekanisme penelitian ini dirancang berdasarkan objek penelitian dan *goal oriented* dari sasaran penelitian dirancang dan dilaksanakan secara sistematis. Lokasi penelitian di Denpasar dengan menganalisis film Gundala yang tayang layanan *flatfrom streaming* Netflix. Jenis data penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data dengan teknik observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah film Gundala tayang di layanan *flatfrom streaming* Netflix dan Youtube. Instrumen penelitian ini film Gundala, komputer, internet, (Youtube) *flatfrom streaming* Netflix.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film Gundala merupakan superhero asli ciptaan Harya Suraminata, yang dikenal dengan Hasmi. Pertama kali hadir dalam komik yang berjudul Gundala Putera Petir pada tahun 1969, era di mana komik Indonesia pertamakalinya berjaya di negeri sendiri. Hingga tahun 1982, ada 23 komik Gundala yang berhasil terbit, keseluruhan karakter terinspirasi dari tokoh leluhur kerajaan Mataram bernama Ki Ageng Sela. Selain Gundala, Hasmi juga menciptakan karakter Pangeran Mlaar, Sembrani, Merpati, Aquanus, serta Maza dan Jin Katurbi. Kostum Gundala terinspirasi dari karakter *The Flash*, karangan Gardner Fox-DC Comics.

Sebenarnya Raden Ahmad Kosasih atau RA Kosasih adalah orang pertama yang memperkenalkan *genre* ini dalam

komik dengan judul *Sri Asih* di tahun 1954, karakter ini nantinya pun akan diangkat dalam film oleh Bumilangit. Diikuti komikus John Lo dengan karakter Roxar, Putri Bintang dan Garuda Putih. Komikus Taguan Hardjo yang menciptakan *Saga Kapten Yani*, Kehadiran komik Gundala Putera Petir tahun 1969 mengangkat generasi baru komik nusantara. Oleh karenanya RA Kosasih disebut sebagai bapak Komik Indonesia dan Hasmi diberi julukan sebagai “Stan Lee-nya Indonesia”.

Perjalanan menuju Film Gundala pada tahun 2018 dibentuk sebuah perusahaan PT. *Screenplay* Bumilangit Production (SBP) Gundala in Bumilangit Cinematic Universe has similarity to Storm in Marvel Cinematic Universe and The Flash in DC Cinematic Universe (Saptanto & Dewi, 2020). Gundala di Bumilangit Cinematic Universe memiliki kesamaan dengan *Badai* di Marvel *Cinematic Universe* dan *The Flash* di DC Alam Semesta Sinematik. Kolaborator: Ideosource Entertainment, Legacy Pictures, film-film lain Bumilangit seperti *Sri Asih*, *Godam*, dan *Tira*, *Si Buta dari Gua Hantu*, *Patriot Taruna*, *Mandala* dan *Patriot*. Pada tahun 2019, Bumilangit *melaunching superhero* pertamanya dengan judul *Gundala: Negeri ini butuh patriot* disutradarai oleh Joko Anwar. Pemeran utama film Gundala ialah Abimana Arysadya. Film Gundala merupakan jelmaan Sancaka ia mendapatkan kekuatannya dari sambaran petir. Berbeda dari komik maupun film Gundala putra Petir (1981), tokoh utama merupakan seorang ilmuwan, dalam film Gundala (2019) adalah seorang penjaga keamanan. Gundala (2019): Negeri ini butuh patriot memiliki tiga orang musuh utama, yakni Ghazul, Pengkor, dan Ki Wilawuk. Pengkor hadir sebagai musuh besar Gundala dalam film tahun 2019 yang sukses sebagai hegemoni film *superhero Hollywood* atau mewarnai film superhero asli Indonesia. Berikut wawancara yang diperoleh di akun Instagram sutradara Joko Anwar terkait dengan produksi Gundala: Negeri ini butuh patriot (2019), menyatakan membuat sebuah film tidak mau berada di *zone* nyaman, seperti pernyataan dibawah ini;

“Apakah saya bersenang dalam berkreasi dan eksplorasi...ya...saya membuat film tidak mau berada di *zone* nyaman. Kadang-kadang kita sebagai pembuat film...satu karya kita keluar; dan itu kuat dan berhasil... bisa dikatakan berhasil...penonton memberikan kita label...Misalnya, kita bikin film nasionalis atau religi. Ketika film itu diterima oleh orang banyak, penonton akan mencap kita sebagai pembuat film yang nasionalis atau pembuat film religi. Kalau misalnya saya sebagai kreator seni....nyaman dengan label yang diberikan masyarakat...saya akan stay di situ...dan untuk perfilman nasional khazanahnya juga tidak akan berkembang. Padahal khasanah film yang berkembang dan eksploratif dibutuhkan suasana penonton tetap mau menonton film Indonesia”

Pernyataan di atas Joko Anwar sebagai seorang sutradara tidak mauberda di *zone* nyaman, hanya di cap sebagai produksi film tertentu saja, dibutuhkan khazanah eksploratif agar penonton Indonesia mau menonton film Indonesia. Pernyataan ini dapat dikatakan sebagai counter wacana/wacana tanding terhadap produksi film *superhero Hollywood* yang beredar di bioskop Indonesia. Film Gundala dapat menumbangkan wacana dominan *superhero Hollywood* khususnya Marvel dan DC comics dua publisir besar komik dunia.

SIMPULAN

Gundala: Negeri Ini Butuh Patriot (2019) adalah film besutan Joko Anwar, yang diangkat dari karakter ciptaan komikus Hasmi pada dekade 70an. Saat ini lisensi dari IP karakter ini dimiliki oleh Bumilangit Intertainment, yang secara bersamaan pula mengakuisisi ratusan IP karakter superhero asli Indonesia. Film Gundala direncanakan sebagai prototipe kehadiran pahlawan Bum Langit sebagai sebuah jagad sinematik atau universe sebagaimana di dunia telah mengenal Marvel Cinematic universe dan DC Universe.

Sebagai prototipe, Gundala (walaupun akan berkait dengan sequel, prequel, ataupun series selanjutnya), bagaimanapun merupakan film tunggal yang akan menjadi titik tolak bagi produksi-produksi selanjutnya. Sehingga menarik mencermati film ini sebagai satu kesatuan film yang dapat menjadi *counter hegemoni*/wacana tanding (Foucault), film *superhero Hollywood*, khususnya Marvel dan DC comics.

Saat melihat film ini dalam satu kesatuan kisah, tentu saja kita bicara dalam dimensi naratif. Dimensi ini penting karena di dalamnya kita akan bicara mengenai Karakter, konflik yang menderanya, tujuan yang diinginkan tokoh untuk lepas dari jerat konfliknya dan juga bicara mengenai jagad atau *Mise En Scene* dari tokoh Gundala.

Karakter adalah kesatuan wujud dimana perwujudan fisi, mental sosial, psikologi yang terlibat dengan aksi-aksi dalam mengejar tujuan yang akhirnya mewujudkan dalam suatu yang diharapkan, (Letwin:50). Perwujudannya karakter tokoh dalam film dinampakkan dalam dualitas protagonis (Gundala) dan antagonis (Pengkor).

Secara umum cerita digerakkan oleh seorang tokoh yang diceritakan oleh pencerita. Tokoh yang disebut protagonis (Egri, n.d.) ini adalah sentral dari cerita. Dalam film Gundala, sebagaimana judul film ini, penonton mau tidak mau disuguhkan pada satu tawaran bahwa tokoh Gundala inilah protagonis di film ini.

Ekspektasi ini tidak berlebihan, karena dalam kerangka imajinasi penonton, dengan referensi yang dimiliki, Gundala adalah superhero yang mampu mengalahkan

kejahatan, sebagaimana disosokan sebelumnya dari Komik karya Hasmi. Jargon Negeri Ini butuh Patriot nampaknya menguatkan hal tersebut. Saat menyaksikan filmnya, penonton disuguhi adegan masa kecil Gundala yang, walaupun berbeda dengan versi Hasmi, namun mampu memberikan sugesti simpati penonton pada tokoh Gundala, Anak seorang pembela keadilan, pejuang hak buruh yang mati dibunuh oleh pemiik kapital.

Gundala, jika dalam film ini menjadi Protagonis, ia dihadapkan pada sosok Antagonis yang sangat kuat juga, yaitu Pengkor. Antagonis, tentu saja tokoh yang menghambat tujuan Protagonis (Egri :113) Setelah ditinggalkan orang tuanya, Sancaka, nama kecil Gundala, hidup menggelandang. Tak dikisahkan bagaimana dia hidup menggelandang, pada akhirnya ia bekerja menjadi satpam yang kemudian berurusan dengan preman-preman pasar yang mengganggu orang-orang yang tinggal di lingkungan kostnya. Dalam konflik yang dialaminya ini, Gundala dalam satu kesempatan, yang walaupun sebelumnya ditunjukkan gejala-gejalanya, tiba-tiba memiliki kekuatan yang diakibatkan sambaran petir. Dengan kekuatannya tersebut Gundala akhirnya mampu menghalau preman-preman pasar yang menggelisahkan lingkungannya. Suatu peristiwa tidak sengaja dan sama sekali tidak berkaitan dengan masalah dan tujuan hidup ataupun obsesi Gundala, yang dalam film ini, setelah kisah kelabu masa kecilnya, Sancaka tumbuh menjadi seorang yang tak memiliki tujuan.

Dalam persoalan dengan preman pasar ini terjadi persinggungan dengan Pengkor. Seorang politisi yang memiliki masa lalu yang kelam, dan memiliki kelainan kejiwaan yang menginginkan semua orang mengalami masa lalu buruk yang pernah dialaminya. Pada bagian inilah paradok ini muncul.

Kisah masa lalu Pengkor diceritakan tak kalah detil dengan masa kecil Sancaka. Dalam sisi-sisi tertentu, bisa dikatakan penderitaannya sangat dalam, dan bahkan seperti halnya tokoh Joker dalam film Joker. Simpati penonton padanya dapat juga muncul. Dalam banyak adegan, tokoh pengkor juga berperan membuat cerita bergerak. Keingiannya melampiaskan dendam masa kecilnya dimuntahkan dalam banyak adegan. Jika kita mengenal tokoh gundala sebelumnya, Gundala dalam cerita ini bisa jadi justru menjadi Antagonis. Dan sekira tidak ada tokoh Gundala, tentu film ini bisa jadi berjudul Pengkor. Namun demikian logika protagonis Pengkor, tidak juga lebih baik dari Gundala. Dalam film ini tidak jelas juga tujuan Pengkor harus membuat seluruh umat manusia menjadi amoral, sedangkan dia sendiri sebetulnya korban amoralitas itu sendiri.

Inilah kurang lebih catatan ketidak cermatan dari cerita Gundala, terdapat paradok ketokohan karakter, dimana *stand point* cerita menjadi kabur. Catatan lain yang bisa

muncul adalah, baik Gundala maupun Pengkor dihadirkan dengan penuh ketergesa-gesaan, hadir dari komplik kehidupan, tiba-tiba menjadi orang-orang yang memiliki kekuatan sebagai Gundala, dan seorang yang memiliki kekuasaan sebagai Pengkor dan lalu bertarung, tanpa sebelumnya memilki satu moment pertemuan personal yang melahirkan konflik diantara keduanya. Kisah dramatik pertarungan keduanya bukanlah seperti kisah Superman dengan Lex Luthor yang memang terjalin sejak masa remaja mereka, atau kisah Joker dengan Batman, dimana Batman melihat dengan matanya sendiri orang tuanya dibunuh oleh Joker.

Namun tentu kita masih berharap, di kisah selanjutnya dari film ini, ada hal-hal lain yang menjelaskan bagaimana keduanya muncul dalam setiap *scene* yang mempertimbangkan *Mise En Scene* secara matang. Gundala dapat menjadi penghibur di tengah serbuan film superhero Hollywood. Superhero Gundala dapat menjadi tuan di negaranya sendiri tentunya dengan perbaikan cerita film masa kecil Sancaka dan Pengkor. Bila dinilai secara holistik, Gundala merupakan *superhero* bangsa Indonesia yang sedang berusaha meleburkan diri ke dalam kebudayaan Barat (Lukman et al., 2020).

DAFTAR PUSTAKA

- Annistri, Ayunindya, Mohammad Syahriar Sugandi, (2019). *Analisis Wacana Kritis Sara Mills dalam Video Klip Musik Despacito Karya Luis Fonsi, Jurnal Dialektika Vol 6 No 1*: Program Studi Ilmu Komunikasi, Publisher: Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom
- Asthararianty. (2020). Representasi Kostum Superhero Dalam Film “Gundala.” *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16).
- Aziza Listiana, AdistikahAqmarina, (2020). *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease*, Kementerian Kesehatan RI: Jakarta.
- Bardici, Minavere Vera (2012). *A Discourse Analysis of the Media Representation of Social Media for Social Change - The Case of Egyptian Revolution and Political Change*. Thesis Submitted for Completion of Master of Communication for Development, Malmö University: Sweden
- Eriyanto, (2001). *Analisis Wacana*. LKiS: Yogyakarta.
- Ferninaindis, N. K. W., Wirawan, I. K. A., & Santosa, H. (2020). Penerapan Konsep Warna Dingin Pada Tata Artistik Program Televisi Dunia Anak TVRI Bali. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35(1), 40–47. <https://doi.org/10.31091/mudra.v35i1.715>
- Letwin, David, 2008, *The Architecture of drama*, Toronto:th Scarecrow Press, inc.

Lukman, M. T. F., Wicandra, O. B., & Asthararianty. (2020). Representasi Kostum Superhero Dalam Film "Gundala ." *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16).

Moleong, J. Lexy (2017). *Metodelogi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*, PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.

Sarmita, I Made, 2019. *Wacana KB Krama Bali: Analisis Persepsi Warganet di Media Sosial FaceBook*. Jurnal Kajian Bali (Journal of Bali Studies) Vol 9 No 2 (2019): Dunia Politik dan Hospitaliti Perempuan Bali, Publisher: Pusat Kajian Bali Universitas Udayana.

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. <https://doi.org/10.30659/e.5.1.136-147>

Pașrut, Bogdan, Monica Pașrut, (2014). *Case Studies on the Political Power of Social Media*. Vasile Alecsandri University of Bacau: Romania.

Walter, Ekaterina, Jesica Gioglo, (2014). *How to Use Visuals, Videos, and Social Media to Market Your Brand "The Power Of Visual Storytelling"*. New York Chicago San Francisco Athens London Madrid Mexico City Milan New Delhi Singapore Sydney Toronto

Wirawan, I. K. A., Dermawan, D. M., & Mudra, I. W. (2021). Analisis Pertarungan Wacana Video Pendek Covid-19 di Media Sosial. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(1), 75–80. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i1.1105>

https://www.instagram.com/p/CRDzNIUh03u/?utm_medium=copy_like

<https://www.kompas.com/tren/read/2019/08/29/152734165/mengenal-harya-hasmi-suraminata-komikus-di-balik-gundala-putra-petir?page=all>

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih saya haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahannya, kesehatan dan kebahagiaan. Mengucapkan terima kasih, kepada yang terhormat kepada: Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar, Prof. Dr. I Wayan Adnyana, S.Sn., M.Sn., atas motivasinya, Ketua LP2MPP ISI Denpasar, Dr. Ni Made Arshiniwati, SST., M. Si, atas pelaksanaan PDUPT, dan teman peneliti, Nyoman Lia Susanthi, dan Made Rai Budaya Bumiarta, serta teman peserta FGD, mahasiswa FTV ISI Denpasar.