

ANOMALUS DAN BRAND AURA KARAKTER SUPERHERO PADA FILM GUNDALA: ANALISIS STRUKTUR NARATIF

JOKO UTOMO HADIBROTO

Magister Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jakarta
Email: hadibroto7@gmail.com

ABSTRAK Gundala merupakan karakter superhero atau jagoan yang memiliki kekuatan adikodrati yang berasal dari energi petir. Melalui kekuatan energi petirnya, Gundala sebagai hero mampu mengalahkan villain sebagai pelaku tindak kejahatan. Inilah narasi yang disajikan dari film Gundala. Penelitian ini menggunakan analisis struktur naratif Vladimir Propp terhadap genre film superhero berjudul Gundala, yang didasarkan dari komik Indonesia. Maka itu, penggunaan konsep struktur naratif bertujuan untuk mengungkapkan peran dan posisi dari masing-masing karakter dalam bingkai oposisi biner. Selanjutnya, pemahaman tentang kekuatan adikodratinnya dianalisis dengan menggunakan konsep kategori *anomalus* dari Claude Levi-Strauss. Selanjutnya, film Gundala telah memiliki daya tariknya dalam memaparkan narasi para karakter tokohnya. Baik karakter tokoh superhero maupun villain. Terkait dengan itu, penggunaan konsep *brand* aura bertujuan untuk menemukan unsur daya tarik dari para karakter tokonya bagi penonton bioskop.

Kata Kunci: *Anomalus*, *brand* aura, struktur naratif.

ABSTRACT *This research or analysis uses Vladimir Propp's narrative structure analysis of the genre of superhero film titled Gundala, which is based on Indonesian comics. Gundala is a superhero character or hero who has supernatural powers that come from the energy of lightning. Through the power of his lightning energy, Gundala as a hero is able to defeat villain as a criminal. This is the narration presented from the film Gundala. Thus, the use of the concept of narrative structure aims to reveal the role and position of each character in the frame of binary opposition. Next, an understanding of his supernatural powers was analyzed using the concept of anomalous categories from Claude Levi-Strauss. Furthermore, the film Gundala has its appeal in presenting the narratives of the characters. Both superhero and villain characters. Related to that, the use of the concept of brand aura aims to find an element of attraction for the characters of the shop for the cinema audience.*

Keyword: *Anomalous*, *brand* aura, narrative structure.

CoverAge:
*Journal of Strategic
Communication*
Vol. 10, No. 1, Hal. 37-45.
September 2019
Fakultas Ilmu Komunikasi,
Universitas Pancasila

PENDAHULUAN

Fenomena film genre superhero asal Hollywood yang diangkat berdasarkan komik terbitan Detective Comics (DC) dan Marvel Comics - lengkap dengan beragam karakter superheronya semakin menyulut decak kagum penonton bioskop di seluruh dunia. Para karakter superhero tersebut dikreasikan secara audio-visual di bawah naungan DC Extended Universe dan Marvel Cinematic Universe yang menerbitkan *Justice League* (DC) dan *The Avengers* (Marvel).

Menurut situs *boxofficemojo.com* per 28 November 2017 pendapatan film *Justice League* mencapai USD 176 juta atau Rp. 2,3 triliun di Amerika Serikat, dan penjualan di seluruh dunia mencapai angka USD 311 juta setara dengan Rp. 4,2 triliun. Sedangkan *The Avengers* (2012) jumlah pendapatannya lebih fantastis. Hanya dalam waktu 3 hari pemutaran, *The Avengers* mampu meraup pendapatan sebesar USD 200 juta sepadan dengan Rp. 1,8 riliun.

Mengacu dari fenomena kesuksesan tersebut, pun menulari industri perfilman Indonesia melalui Jagad Sinema Bumi Langit dan Screenplay Films, yang telah dan akan memfilmkan para karakter tokoh superhero atau jagoan dari koleksi komik Indonesia, antara lain, Gundala, Godam, Sri Asih, Aquanus, Merpati, Tira, Dewi Api, Mandala, Maza, dan lain-lain.

Para karakter tokoh superhero atau jagoan komik tersebut akan tergabung dalam *Patriot* – bergabungnya para superhero atau jagoan dari komik Indonesia - seperti dalam film *Justice League* dan *The Avengers*. Selanjutnya para karakter tokoh komik tersebut diklasifikasikan dalam kategori *Jawara* (Si Buta Dari Gua Hantu, Mandala, Selendang Biru, Selendang Mayang, Bidadari Mata Elang), *Patriot* (Gundala, Godam, Herbintang, Tira, Merpati), dan *Satria Nusantara* (Sri Asih, Nusantara, Maza, Aquanus, Siti Gahara).

Maka itu, produksi awal dalam penggarapan filmnya, *Gundala* merupakan *Patriot* pembuka untuk film-film selanjutnya dari Jagad Sinema Bumi Langit dan Screenplay Films. Melalui *premiere*-nya, *Gundala* telah diputar serentak pada 29 Agustus 2019 di jaringan bioskop XXI, CGV, dan Cinemaxx di berbagai kota. Ditilik dari kuantitas penonton dan masa waktu bertahan selama dua pekan di sejumlah bioskop, film *Gundala* cukup pantas merefleksikan antusiasme penonton yang signifikan. Menurut situs *filmindonesia.or.id* per tanggal 11 September 2019,

film *Gundala* mampu meraih 1,38 juta penonton. Ini menjadi fenomena dan indikator minat penonton yang tinggi terhadap film *Gundala*, dan sebagai pembuka untuk penggarapan film selanjutnya tentang karakter superhero atau jagoan lainnya, macam, Sri Asih, Godam, Aquanus, Dewi Api, Tira, dan sebagainya.

Tak dimungkiri, karakter tokoh superhero yang dinarasikan melalui sosok Gundala, nampaknya memang memiliki kesanggupan untuk menggugah rasa penasaran penonton. Lewat narasi yang dimuat isu aktual dan peristiwa nyata yang terjadi di Indonesia, bisa jadi, ini menjadi salah satu faktor yang memungkinkan penonton turut larut pada kisah filmnya lantaran adanya unsur *proximity* atau kedekatan peristiwa, yang kerap diberitakan di media kemudian tertuang dalam narasi film *Gundala*.

Gundala yang dikenal sebagai manusia yang memiliki kekuatan energi petir, tentu dalam proses kekuatannya berbenturan dengan logika ilmu pengetahuan dan teknologi. Padahal seluruh superhero dari Amerika selalu identik dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Seperti pendapat Wibowo (2012: 296), pengaruh ilmu pengetahuan dan teknologi di dalam sistem naratif superhero Indonesia, belumlah sekuat apa yang telah terbentuk pada superhero Amerika. Pengaruh ilmu pengetahuan dan teknologi yang berlaku di dalam superhero Indonesia masih bersifat sederhana.

Meski begitu, film *Gundala* tidak melulu terfokus pada sosok Gundala semata sebagai pemeran protagonis dalam memberantas kejahatan dengan kekuatan energi petirnya, pun pemeran karakter lainnya ikut berkontribusi “menghidupkan” kisah filmnya. Baik sebagai peran pendukung sang superhero (*Gundala*), maupun pemeran antagonis yang direpresentasikan pada sosok Pengkor sebagai *villain*. Pada prinsipnya, pertemuan protagonis dan antagonis dalam suatu rangkaian *scene* dan narasi, tentu akan menimbulkan konflik dan memicu perseteruan di antara keduanya sebagai dramaturginya dan oposisi.

Suatu fenomena langka yang terjadi dalam industri perfilman Indonesia tentang film *Gundala*, maka penulis bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis film *Gundala* yang difokuskan pada karakter-karakter tokoh para superhero dan *villain* yang ditampilkan lewat narasinya. Mengacu dari berbagai karakter yang terdapat dalam film *Gundala*, maka digunakan pisau analisis untuk membedah masing-masing karakternya. Tujuannya adalah untuk memahami gambaran masing-masing peran karakter

dalam struktur naratif dan sosok superhero dan *villain*, yang kemungkinan memiliki ketidaklaziman (*anomalous*) yang cenderung mencuatkan aura, sehingga hal-hal tersebut dimungkinkan dapat menjadi tolok ukur atau formula kesuksesan dari sebuah film superhero yang didasarkan cerita komik Indonesia. Timbul pertanyaan, unsur apakah yang menjadi penentu daya tarik penonton terhadap film *Gundala*? Dari pertanyaan ini, maka akan dilakukan penelitian dan analisis tentang unsur-unsur yang menjadi daya tarik film *Gundala*.

TINJAUAN PUSTAKA

Berbagai literatur yang terkait dengan superhero telah cukup banyak ditulis. Maka itu untuk menopang pengkajian, penulis mencoba menelusuri sejumlah referensi yang berhubungan dengan pengkajian ini. Beberapa tinjauan pustaka atau referensi berguna dalam mendukung penelitian dan analisis obyek kajian. Detailnya, referensi ini dapat membantu penulis untuk menentukan posisi penelitian dan memunculkan perbedaan dengan analisis atau penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan.

Pengkajian atau penelitian mengenai film tentang superhero berdasarkan karakter cerita komik, telah banyak dilakukan. Lazimnya, penelitian mengenai film superhero dalam karya skripsi maupun jurnal, kerap menggunakan konsep analisis Semiotika. Baik dalam bentuk karya skripsi, jurnal, maupun buku referensi.

Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan suatu penelitian dan analisis mengenai superhero *Gundala*, yang sejauh ini menurut pengamatan penulis belum pernah dilakukan penelitiannya, yang terkait dengan konsep mengenai *brand* aura, struktur naratif, dan konsep *anomalous* pada karakter superhero komik lokal yang difilmkan, khususnya film *Gundala*. Maka itu, penulis akan mencoba meneliti dan menganalisis mengenai narasi dari para karakter superhero, tanpa mengabaikan karakter-karakter *villains* (antagonis), yang memunculkan konflik, dramaturgi, serta oposisi.

METODE

Pada prinsipnya, penelitian atau pengkajian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan menyertakan konsep Struktur Naratif dari Vladimir Propp yang disintesis dengan konsep *Anomalous* yang digagas Claude Levi-Strauss. Analisis struktur Naratif Propp memiliki unsur terdiri dari dua hal (Ida, 2014: 153): (1) *Functions*, yakni fungsi

kejadian-kejadian yang dipertunjukkan di dalam film, dan (2) *Consequence*, atau akibat yang terjadi karena kejadian-kejadian tersebut

Menurut Sugiyono (2012: 21) metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Sedangkan Nasir berpendapat (1988: 63), metode deskriptif merupakan metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu system pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Dari pernyataan definisi di atas, dapat disimpulkan metode penelitian deskriptif pada dasarnya merupakan penelitian untuk menggambarkan atau menganalisis mengenai status sekelompok manusia, obyek, system pemikiran, serta peristiwa masa sekarang atau kontemporer.

Mengacu dari penggunaan metode deskripsi, maka diperlukan suatu konsep untuk menganalisis fenomena yang terjadi. Maka, konsep Struktur Naratif digunakan untuk menguak peran-peran karakter yang dinarasikan pada karakter superhero dan *villain*. Dari karakter-karakter yang dinarasikan tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang posisi, fungsi, dan perannya dalam alur cerita dan narasi sebagai peran protagonis (superhero) dalam menghadapi peran antagonis (*villain*).

Lalu penggunaan konsep kategori *Anomalous* bertujuan untuk mengungkapkan posisi dari sosok superhero yang masih kabur batasan kategorinya sebagai manusia umumnya. Menurut Fiske (2004: 163), kategori *anomalous* adalah sesuatu yang tak cocok dengan kategori-kategori oposisi biner, namun menganggang di antara kedua kategori dalam oposisi biner itu, sehingga mengaburkan kejelasan batas-batas keduanya. Sedangkan konsep *brand* aura untuk mengidentifikasi unsur-unsur daya tarik atau kharisma, yang melekat pada karakter tokoh superhero dan *villain* dalam kaitannya dengan minat penonton.

Dari penjabaran konsep-konsep di atas sebagai pisau analisis dan pengkajian, diharapkan dapat menemukan beragam karakter superhero dan *villain* yang memiliki keunikannya yang telah digarap secara

audio-visual ke media film, tentu hal ini sangat menarik untuk dikaji. Mengingat, semua karakter superhero dan *villain* dalam sebuah cerita komik, pada lazimnya adalah manusia yang *anomalus*. Artinya secara kodrat manusianya, superhero sangat berbeda dengan manusia biasanya. Sebab, superhero dan *villain* pada dasarnya memiliki kemampuan adikodrati atau transendental yang tidak dimiliki manusia pada umumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melengkapi pemahaman secara komprehensif mengenai kisah film *Gundala* yang disutradarai sekaligus skenario ditulis oleh Joko Anwar, berikut akan dipaparkan unsur-unsur yang terkait dengan narasi film dan juga sinopsisnya. Hal ini dimaksudkan agar sebagai karakter dari para tokohnya mendapat kejelasan posisi perannya, yang akan dijabarkan melalui konsep struktur naratif dari Vladimir Propp.

Esensinya, film *Gundala* didominasi narasi persoalan sosial, ekonomi, dan politik, yang memuat sub permasalahan ketidakadilan, pengkhianatan, penyuapan, serta premanisme. Berbagai permasalahan tersebut berkelindan bersama para karakter tokohnya, ketika mereka harus menghadapi segala urusan pribadinya.

Galibnya, permasalahan hidup merupakan narasi realitas kehidupan manusia yang tak pernah usang, bahkan tetap langgeng dan ajeg. Intinya, dari dahulu sampai sekarang di bumi yang kita pijak ini, pasti akan selalu hadir bentuk tindak kejahatan dan juga tindak kebaikan, yang acap kali diibaratkan sebagai dunia yang hitam-putih atau abu-abu. Dan hal itu telah direpresentasikan melalui karakter-karakter tokoh dalam film *Gundala*.

Sekadar catatan, film *Gundala* yang diputar di bioskop pada akhir Agustus 2019 memang bukan produksi film pertama yang diputar di bioskop. Sebelumnya, sutradara Lilik Sudjio telah menggarap film *Gundala Putra Petir* (1981) berdasarkan komik karya Hasmi (Harya Suraminata) berjudul sama yang terbit pertama kali tahun 1969.

Detailnya, film *Gundala* versi 2019 untuk mencoba mencermati narasinya, banyak menyelipkan dialog *easter egg* atau pesan tersembunyi (*hidden message*) yang mengandung humor sebagai bentuk kritik sosial. Mulai dari demo buruh, praktik suap anggota DPR, eksploitasi anak yatim piatu, preman penguasa pasar, macetnya proses demokrasi, hingga pembunuhan terhadap pihak yang kontra. Semua tersaji dalam kepingan mozaik hitam-putih, pun abu-abu.

Menurut Pratista (2008: 33), setiap cerita apapun bentuknya dan seberapa pun pendeknya pasti mengandung unsur naratif. Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Sebuah kejadian tidak bisa terjadi begitu saja tanpa ada alasan yang jelas. Segala hal yang terjadi pasti disebabkan oleh sesuatu dan terikat satu sama lain oleh hukum kausalitas. Sedangkan menurut Danesi (2010: 202), narasi merupakan teks yang telah dikonstruksikan dengan cara tertentu sehingga merepresentasikan rangkaian peristiwa atau tindakan yang dirasa saling berhubungan satu sama lain secara logis atau memiliki jalinan tersendiri.

Narasi *Gundala* terdapat dalam beragam media. Melalui komik dan film. *Gundala* hanya sekadar julukan, dalam bahasa Jawa berarti petir. Sedangkan nama sebenarnya adalah Sancaka. Semua nama merujuk kepada subyek yang sama. Subyek yang dimaksudkan, kemudian menjadi tokoh karakter yang dikenal melalui narasi. Bisa dalam film, komik, atau serial televisi. Seperti dirinci Roland Barthes dalam *Imaji Musik Teks* (2010: 79).

Narasi-narasi di dunia tak terhingga jumlahnya. Narasi pertama dan terutama, merupakan keberagaman genre yang luar biasa banyaknya, yang masing-masing terbagi ke dalam subtansi yang lebih kecil lagi – seolah-olah setiap subtansi layak menampung cerita manusia. Narasi lewat bahasa artikulatif, entah lewat ujaran atau tulisan, imaji diam atau bergerak, gerak tubuh, dan paduan yang selaras dari semua subtansi ini; narasi ada dalam mitos, legenda, dongeng, hikayat, novel, epik, sejarah, tragedi, drama, komedi, mimik, lukisan, pada kaca berwarna, sinema, komik, berita, percakapan.

Narasi film diawali dengan bentrokan massal antara buruh dengan para petugas keamanan pabrik. Para buruh mencoba menuntut haknya sambil meneriakkan yel-yelan. Namun, pekalahian kolosal tersebut tiba-tiba berhenti, tatkala bos pabrik lewat *loudspeaker* yang terpasang di sebuah tiang, memerintahkan untuk bernegosiasi dan meminta para buruh agar mengirimkan wakil utusan.

Selang tiga hari, rekan perwakilan mereka justru dikabarkan tidak pulang ke rumah, dan malah diduga mati terbunuh. Mendengar kabar tersebut, akhirnya seorang pimpinan buruh (Rio Dewanto) dan rekan sekerjanya datang ke pabrik menuntut keadilan dan mempertanyakan keberadaan dua rekannya.

Tapi istri dari sang pemimpin demo (Marissa Anita) – yang kebetulan berkunjung ke rumah salah

satu rekan perwakilan – secara tak sengaja telah melihat rekan kerja suaminya itu, ternyata tidak mati. Melainkan ia bersembunyi di dalam rumah akibat mendapat bayaran dari pihak pabrik.

Setelah mengetahui apa yang sesungguhnya terjadi, sang istri menyuruh anaknya Sancaka (Muzakki Ramdhan) menuju pabrik menyusul ayahnya untuk memberi kabar, sekaligus mencegah ayahnya agar tidak melakukan penyerangan ke pabrik. Tetapi terlambat. Tragisnya, ayah Sancaka tewas ditikam oleh rekannya. Ia telah dikhianati oleh teman sesama buruh.

Setahun berlalu sejak peristiwa berdarah itu terjadi, Sancaka kemudian memilih jalan hidupnya sendiri di jalanan. Keputusan ini ditempuh, ketika ia mulai menyadari bahwa ibunya ternyata tidak lagi kembali ke rumah, sejak pamit kepada Sancaka untuk mencari kerja demi menyambung hidup. Kini, bocah Sancaka hidup sebatang kara. Ia menjadi gelandangan, dan bertemu dengan Awang (Fariz Fajar) yang telah menolong dirinya, lalu mengajarkan ilmu beladiri kepada Sancaka sebagai bekal pertahanan diri.

Film berdurasi 123 menit, pada beberapa adegannya menampilkan adegan perkelahian yang kerap dijumpai dalam film-film kung fu ala Jackie Chan, Jet Li, dan Donnie Yen. Selanjutnya, Sancaka (Gundala) yang telah menginjak usia dewasa (Abimana Aryasatya) bekerja sebagai petugas keamanan di percetakan surat kabar.

Pada hidup sehari-harinya, Sancaka sering dihadapkan beberapa peristiwa kejahatan. Meski begitu, ia tetap tidak peduli. Meski kerap diingatkan oleh kepala satpam, hidup harus peduli dengan nasib orang lain. Ketidapedulian Sancaka bukan tanpa sebab. Semasa masih usia bocah dan hidupnya tidak keruan, ia pernah ditolong dan kemudian dinasehati Awang, “Jangan mencampuri urusan orang lain, supaya *ngga* jadi masalah. Urus saja diri sendiri.” Nasehat yang kontradiktif dari Sang Ayah kepada Sancaka, justru ia harus peduli terhadap ketidakadilan atau kejahatan. Bahkan, dalam mimpinya, orang tuanya pun kerap muncul memberi semangat kepadanya atas kehidupan yang tengah dijalani.

Walau begitu, nasehat Awang malah terus diingatkannya hingga dewasa. Maka itu, Sancaka selalu tidak peduli terhadap kejahatan dan urusan orang lain. Namun lambat-laun, ada pergulatan batin dalam dirinya, ketika Sancaka menyaksikan realitas kehidupan yang dipenuhi ketidakadilan

dan penindasan. Dan akhirnya, ia memang harus menumpas kejahatan.

Kepedulianya diawali ketika, ia harus menolong seorang wanita bernama Wulan atau Merpati (Tara Barso) yang selalu didatangi oleh preman yang bertindak semena-mena dipimpin oleh Fadli Aziz (Donny Alamsyah). Dari titik inilah, masalah baru semakin bermunculan menghadang diri Sancaka. Ia semakin terlibat dalam berbagai perkara yang semakin rumit. Namun, berkat kekuatan sengatan petir, tubuh Sancaka menjadi super kuat dan siap menjadi Gundala dengan kostum khas serta penutup wajah. Diketahui, sejak bocah, petir memang kerap mengincar Sancaka. Seolah ada sesosok dewa yang ingin selalu memberi energi kekuatan berupa listrik terhadap Sancaka. Sancaka memang dipilih Sang Dewa Petir untuk membasmi segala ketidakadilan dan kejahatan.

Dan, ia tidak sendirian. Ada sejumlah pihak yang siap membantunya dalam melawan kejahatan. Dalam beberapa kesempatan, ia pun juga didukung dan dibantu oleh Wulan (Tara Barso), Ridwan Bahri (Lukman Sardi), Agung (Pritt Timothy), Sri Asih (Pevita Pearce). Seiring waktu bergulir, tanpa bisa dihindari, akhirnya Gundala harus berhadapan dengan Pengkor (Bront Paralae) dan para anteknya; Swara Batin (Cecep Arif Rahman), Desti Nikita (Asmara Abigail), Cantika (Hannah Al Rashid), Mutiara Jenar (Kelly Tandiono). Bahkan, Gundala pun akan berhadapan dengan *villain* lainnya, yakni, Ghazul (Ario Bayu) dan Ki Wilawuk (Sujiwo Tedjo). Pada bagian *scene* tertentunya, dikisahkan Ghani Zulham alias Ghazul mencoba menghidupkan kembali sesosok manusia yang kepalanya terpisah dengan raganya. Kepala itu diawetkan dan kemudian disambungkan dengan raganya kembali. Sosok manusia itu bernama Ki Wilawuk yang siap akan mengalahkan Gundala.

Sebagai komik yang fenomenal dan digemari pada masanya, sosok Gundala – seperti diakui Hasmi dalam suatu wawancara di kompas.com - terinspirasi dari kisah Kyai Ageng Sela yang terdapat dalam kitab *Babad Tanah Jawi*, yang tersohor karena mampu menangkap petir. Sedang uniknya, Gundala justru memiliki kekuatan supernya setelah ia lebih dahulu tersambar petir. Asumsinya, Gundala akan memiliki kekuatan super setelah tersengat petir. Setidaknya, itulah sosok Gundala versi Joko Anwar melalui bahasa filmis.

Setelah menjabarkan tentang sinopsis film *Gundala*, maka tiba gilirannya untuk membahas dan mengkaji karakter-karakter yang melekat pada sosok superhero dan *villain* melalui struktur naratifnya,

yang kemudian disintesis dengan konsep kategori *Anomalous* dan *Aura*.

Narasi film *Gundala*, pada dasarnya juga tecermin dari hasil analisa Will Right dalam *Sixguns and Society* (1975). Dalam Storey (2012: 133), Will Right mencontohkan tentang struktur biner dan struktur naratif yang terdapat di sejumlah film koboi produksi Hollywood. Melalui kedua struktur itu, ia menemukan tiga tahapan yang terdapat di dalam film *western*, yaitu, tahapan klasik, transisi, dan professional. Tiga tahapan tersebut pun bisa ditemukan dalam narasi struktur biner dan naratif film superhero, termasuk narasi dalam film *Gundala*. Masing-masing tahapan memiliki fungsi narasinya, yang terbagi menjadi enam belas (16) fungsi narasi sebagai berikut:

1. Sang hero/pahlawan memasuki kelompok sosial
2. Sang hero/pahlawan tidak dikenal oleh masyarakat
3. Sang hero/pahlawan diketahui punya kemampuan yang luar biasa
4. Masyarakat mengakui perbedaan antara diri mereka dengan sang pahlawan; sang pahlawan diberi status spesial.
5. Masyarakat tidak sepenuhnya menerima sang pahlawan
6. Ada konflik kepentingan antara penjahat dan masyarakat
7. Sang penjahat lebih kuat ketimbang masyarakat; masyarakat lemah
8. Ada penghormatan atau persahabatan yang kental antara sang pahlawan dan penjahat
9. Sang penjahat mengancam masyarakat
10. Sang pahlawan mengelak dalam konflik
11. Sang penjahat mengancam teman sang pahlawan
12. Sang pahlawan berkelahi dengan sang penjahat
13. Sang pahlawan mengalahkan sang penjahat
14. Masyarakat aman

15. Masyarakat menerima sang pahlawan
16. Sang pahlawan menghilang atau menanggalkan status spesialnya

Mencoba mencermati 16 fungsi tersebut, ternyata narasi film *Gundala* pun memenuhi tahapan-tahapan tersebut. *Gundala* yang dikenal sebagai Sancaka pada awalnya, hanya seorang yang tidak dikenal di masyarakat. Kemudian ia mempunyai kemampuan luar biasa. Ia mendapat status spesial dari masyarakat. Dan akhirnya ia berkelahi dengan penjahat. Setidaknya, demikianlah gambaran sekilas tentang sosok *Gundala* dalam narasi film.

Secara detailnya, *Gundala/Sancaka* yang diperankan Abimana Aryasatya sebagai tokoh protagonis dalam Struktur Naratif Vladimir Propp dan Oposisi Biner Levi-Staruss diposisikan sebagai *hero*. Demikian pula Awang (Fariz Fajar) dan Sri Asih (Pevita Pearce) yang membantu *Gundala* dalam menumpas kejahatan diposisikan sebagai *helpers*. Dalam komik, *Gundala* mendapat kekuatan petirnya dari Dewa Petir. Maka dalam skema oposisi Propp dan Levi-Staruss, Dewa Petir sebagai *Good Power*.

Untuk posisi *Evil Power* ditempati oleh Kamal Atmaja Ki Wilawuk (Sujiwo Tedjo). Ayah dan Ibu Sancaka menduduki posisi *Messenger*. Posisi *villain* ditempati Pengkor dan Ghazul. Para antek dan yang membantu Pengkor menempati posisi *Comic Butt* dan *Henchmen*; Swara Batin/Sang Penari (Cecep Arif Rahman), Desti Nikita/Sang Pelajar (Asmara Abigail), Cantika/Sang Perawat (Hannah Al Rashid), Mutiara Jenar/Sang Peraga (Kelly Tandiono), Kamal Atmaja/Sang Pembisik (Arie Tulang). Sedang sebagai *Rival* terhadap *Gundala* dan Wulan adalah Fadli Aziz (Donny Alamsyah).

Untuk gambelangnya, berikut gambaran skema dari masing-masing peran sebagai oposisi dan posisi. Walaupun, ada pula posisi-posisi tersebut tidak selamanya ajeg, seperti tokoh Ridwan Bahri, semula ia mendukung Pengkor. Tapi kemudian, ia justru membantu *Gundala*.

Tabel 1.
Skema Oposisi Biner Propp & Levi-Strauss

SKEMA OPOSISI BINER PROPP & LEVI-STRAUSS		
Good Power Dewa Petir		Evil Power <i>Ki Wilawuk</i>
	Intermediary/Messenger <i>Ayah dan Ibu Sancaka</i>	
Hero <i>Sancaka/Gundala</i>	Rival (s) <i>Fadli Aziz</i>	Villain <i>Pengkor/Ghazul</i>
Sidekick <i>Pak Agung, Ridwan Bahri</i>		Comic Butt (s) <i>Swarabatin, Kamal Atmaja</i>
HeLpers <i>Awang, Sri Asih</i>		Henchmen <i>Desti Nikita, Cantika, Mutiara Jenar</i>
Heroine <i>Wulan/Merpati</i>		Temptress <i>Pengkor</i>
	Society <i>Masyarakat kota, pedagang pasar</i>	

Sumber: Dimodifikasi penulis dari Imam Karyadi Aryanto

Setelah memosisikan para peran protagonis dan antagonis dalam suatu opisisi dan posisi, menjadi jelas struktur narasi dari masing-masing peran. Para peran karakter tersebut, setidaknya juga memiliki unsur kekuatan daya tarik yang menggugah penonton untuk datang ke bioskop dan kemudian menyaksikan film *Gundala*.

Unsur daya tarik tersebut melekat dalam karakter-karakter yang memiliki kekuatan dahsyat. Baik secara jasmani maupun rohani. Kekuatan jasmani yang dipunyai Gundala merupakan hal yang *anomalous*. Logikanya, setiap manusia normal yang terkena sengatan petir dipastikan tubuhnya akan hangus dan ia langsung meninggal. Namun tidak bagi Gundala. Sejak usia bocah, petir selalu mengincar dirinya. Seolah petir ingin memberikan kekuatan energinya kepada Gundala. Dan pada akhirnya, Gundala pun menyadari bahwa, petir telah merasuk dalam dirinya, meski bertentangan dengan logika

ilmu pengetahuan dan teknologi mengenai sambaran petir terhadap manusia - sebagai kekuatan yang sangat dahsyat. Namun, inilah unsur yang menjadi daya tarik seperti yang dimiliki para superhero dari DC dan Marvel. Gundala di benak penonton memiliki kekuatan magis. Dalam konsep Strategi Marketing hal demikian biasa disebut sebagai *Brand Aura*.

Menurut Alicca (2012) dalam Soehadi dan Murdiyanto (2014: ix), Aura adalah pancaran sinar yang lembut, berasal dari dalam diri seseorang. Aura yang terpancar berbeda-beda satu dengan lainnya. Aura yang terpancar dari orang-orang berbeda dari kebanyakan orang. Pancarannya tampak lebih kuat dan jelas dengan spectrum warna tertentu dan tampak berpendar.

Lantas pada konteks selanjutnya, *brand* pun memancarkan aura. Siapa saja, setiap orang atau *brand* bisa memiliki aura yang berpendar. Timbul pertanyaan, ciri-ciri aura seperti apa yang memiliki

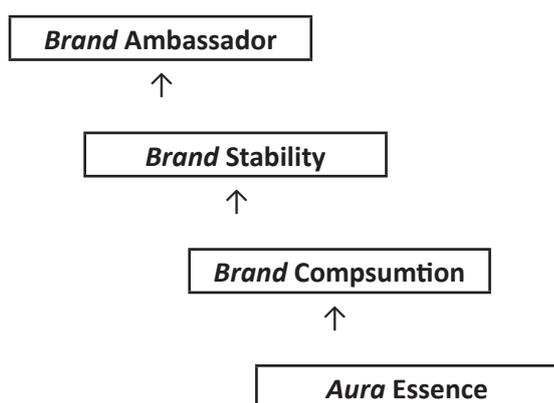
kemampuan menarik penonton untuk datang ke bioskop dan menyaksikan film Gundala?

Hal penting dari *brand* terkait dengan adanya interaksi antara penonton dengan *brand*. Dalam Soehadi dan Murdiyanto (2014: xii – xiii) bisa diuraikan sebagai berikut: (1) *brand* berfungsi sebagai representasi produk yang dapat memenuhi kebutuhan atau keinginan konsumen; (2) *brand* berfungsi sebagai media yang memungkinkan konsumen diterima dan diapresiasi oleh masyarakat. *Brand* dipercaya dapat meningkatkan kepercayaan dari konsumen; (3) *brand* berfungsi sebagai asesoris konsumen untuk memperkuat nilai-nilai kehidupan yang diyakini oleh dirinya.

Timbul pertanyaan, bagaimana sesungguhnya suatu perusahaan dapat menciptakan suatu *brand* menjadi kuat? Ada beberapa tahapan dalam membangunnya (Soehadi dan Murdiyanto, 2014: 1). Tahap pertama adalah merumuskan esensi aura (*aura essence*). Kedua, aura tersebut menjadi pilihan dan dikonsumsi oleh aura sejenis (*aura consumption*). Ketiga, aura yang dikembangkan semakin kuat sehingga walaupun dikonsumsi dan berinteraksi dengan berbagai tipe aura, esensi auranya tidak berubah (*brand stability*). Keempat, merupakan tahapan yang paling tinggi, yakni aura *brand* mampu menarik para pencinta *brand* bergabung dalam komunitas untuk mempromosikan dan membela *brand* tersebut (*brand ambassador*).

Tabel 2.

Proses Membangun Brand Aura



Sumber: Dimodifikasi penulis dari Imam Karyadi Aryanto

Penggambaran tentang proses membangun *Brand Aura* diawali melalui tahapan *aura essence*, *aura consumption*, *brand stability*, dan *brand ambassador* yang kemudian menguat menjadi *brand aura*.

Pihak Jagad Sinema Bumi Langit (JSBL) memahami akan pentingnya *brand* aura bagi

sejumlah karakter superheronya, termasuk Gundala yang diperankan Abimana Aryasatya. Maka itu, JSBL menyeleksi dan memilih para sineas yang terlibat dalam produksi film berskala besar dan berkesinambungan. Baik itu untuk sutradara, penulis skenario, aktor dan aktris, penata kamera, editor, penata cahaya, penata artistik, penata suara, dan lain-lain, yang tentunya dapat membangun *brand aura* dari produksi filmnya.

Menurut Soehadi dan Murdiyanto (2014: 22), keberhasilan film-film *boxoffice* Hollywood terletak pada kemampuan film menempati posisi di benak konsumen dan dengan itu membuat daya jual film mereka begitu tinggi. Bukan hanya itu, elemen pendukung film seperti momen tertentu, bintang film beserta perannya, alur cerita dan lain-lain, melekat dalam ingat konsumen.

Maka itu, untuk mencapai tujuan yang sukses atau meraih kuantitas penonton yang besar atas film Gundala, JSBL pun mengadakan *grand launching* untuk memperkenalkan para aktor dan aktris pendukung film kepada masyarakat dan awak media, membuat website yang memuat segala deskripsi mengenai superhero dan jagoan komiknya, mencetak kembali buku-buku komik superhero dan jagoan dalam grafis yang lebih modern, menginformasikan film superhero atau jagoan yang sedang diputar dan yang akan diproduksi kelak.

Tak bisa dipungkiri, genre film superhero sudah menjadi komoditi yang menguntungkan dalam logika kapitalistik. Merujuk dari angka penjualan di dua minggu pemutarannya, film Gundala mampu meraih jumlah penonton 1,38 juta. Tentu hal ini menjadi acuan bagi produser JSBL dan Screenplay Films untuk menggarap film mengenai tokoh superhero selanjutnya. Artinya, superhero atau pahlawan super dari komik local, khususnya Gundala, kehadirannya telah diterima oleh masyarakat penonton bioskop.

Bahkan, dalam kompas.com, menurut penelitian di Kyoto University, Jepang, manusia menyukai tokoh pahlawan sejak dalam tahap awal masa perkembangan, bahkan sebelum bisa berbicara. Penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal *nature human behavior* itu, dilakukan dengan memperlihatkan animasi pendek tentang seseorang yang dikerjar-kejar oleh tokoh jahat. Lalu, muncul sosok yang menyelamatkan tokoh tersebut. Setelah dipertontonkan video tersebut, sang bayi diberi replika dari masing-masing tokoh dalam video. Hasil menunjukkan, bayi secara konsisten lebih memilih tokoh penyelamat. Hasil riset itu juga membuktikan para bayi mampu memahami situasi yang

memperlihatkan aksi kebaikan dan mengenali sosok kepahlawanan. “Bayi berusia enam bulan masih dalam tahap perkembangan awal, dan sebagian besar belum dapat berbicara. Namun, mereka sudah bisa memahami dinamika kekuatan antara karakter yang berbeda ini,” jelas pemimpin riset, David Butler.

SIMPULAN

Genre film superhero atau jagoan, khususnya karakter Gundala, yang didasarkan dari komik Indonesia ternyata telah mampu menggugah minat penonton bioskop. Dalam dua minggu pemutaran di berbagai bioskop sanggup mencapai 1,38 juta penonton. Indikator ini menjadi acuan bagi produksi film selanjutnya yang sejenis.

Selain itu, yang tidak kalah penting, unsur-unsur daya tarik yang melekat dalam karakter sang superhero atau jagoan dan juga sang penjahat, akan menjadi tolok ukur yang dapat dieksplorasi menjadi suatu karya audio-visual sebagai sajian film bioskop. Tentu, narasi yang menyentuh kehidupan manusia pun menjadi hal utama yang perlu diwujudkan. Narasi yang disajikan, pada prinsipnya, mensyaratkan pula adanya oposisi biner, antara protagonis (*hero*) dan antagonis (*villain*), yang memberi ruang untuk memunculkan konflik dan dramaturgi.

Daya tarik lain yang lazim terdapat dalam para superhero atau jagoan adalah kemampuan adikodrati yang tidak dimiliki manusia umumnya. maka itu, unsur *anomalous* dari superhero merupakan sesuatu yang menarik dan mampu menggugah rasa penasaran penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanto, I. K. (2009). *Yesus di Hollywood*. Yogyakarta: Kanisius.
- Barthes, R. (2010). *Imaji Musik Teks*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Danesi, M. (2010). *Pesan, Tanda, dan Makna Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Fiske, J. (2004). *Cultural Studies and Communication Studies Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Mengenal harya hasmi suraminata komikus di balik gundala putra petir, diakses dari <https://www.kompas.com/tren/read/2019/08/29/152734165/mengenal-harya-hasmi-suraminata-komikus-di-balik-gundala-putra-petir?page=all>.

Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Ramai film gundala studi buktikan manusia suka superhero sejak bayi, diakses <https://www.kompas.com/tren/read/2019/08/30/210000065/ramai-film-gundala-studi-buktikan-manusia-suka-superhero-sejak-bayi?page=all>.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Soehadi, A. W. & Dono Murdiyanto. (2014). *The Power of Brand Aura*. Jakarta: Prasetya Mulya Publishing.

Storey, J. (2006). *Pengantar Komprehensif Teori dan Metode Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sugiyono. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.

Triartanto, I. (2013). *Komunikasi Sinema Film Kung Fu Shaolin Antara Mitos & Hiperealitas*. Yogyakarta: Graha Cendekia.

Wibowo, P. H. (2012). *Masa Depan Kemanusiaan Superhero Dalam Pop Culture*. Jakarta: LP3ES.