

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Kemunculan berbagai genre dan media dalam budaya populer dipengaruhi oleh berbagai fenomena di dunia. Hal yang sama juga berlaku pada proses transformasi dan perpindahan dari satu medium ke medium lainnya. Mengangkat berbagai narasi teks dan menciptakan sebuah media yang dapat menyampaikan dua hal, fakta dan fiksi. Baik fiksi maupun fakta, media narasi ini akan membawa nilai dan pesan yang merepresentasikan sebuah budaya yang diperbaharui atau aspek-aspek kehidupan budaya manusia, termasuk kepercayaan dan kisah-kisah mitologi.

Lucifer sebagai tokoh mitologi yang berasal dari kepercayaan kristiani, memiliki berbagai versi dalam interpretasi visualnya. Dengan demikian, peneliti menelusuri bagaimana hubungan kisah mitos yang berkembang ini memiliki keterkaitan biblikal atau adanya acuan teks dalam alkitab. Melalui observasi pustaka dan selanjutnya diperkuat oleh hasil wawancara bersama Pastur, terdapat garis temuan mengenai karakter mitologi ini. Temuan dari penelitian ini membuktikan asumsi akan adanya transformasi visualisasi karakter Lucifer dalam serial televisi *The Sandman*. Tentunya transformasi ini tidak mengubah secara keseluruhan, tetap ada unsur tertentu yang mirip atau secara sengaja diambil untuk menggambarkan karakter Lucifer ini. Penelitian membuktikan bagaimana intertekstual yang terjadi antara teks Mitologi Kristiani (biblikal), epik *Paradise Lost* dengan karya transisi, serial televisi *The Sandman*. Transformasi yang muncul berupa bentuk perubahan atau penambahan (dengan mempertahankan simbolik yang ada untuk menggambarkan 'Lucifer' dan asosiasinya sebagai Iblis). Lucifer dalam serial *The Sandman*, menjadi tokoh fiksi yang berdasarkan pada kemitologian yang kenyataan dan relevansinya dapat diterima oleh pembaca.

Sebagai penggambaran Lucifer dalam media literatur modern, transformasi cukup signifikan terlihat pada pemilihan kostum dan aktor. Bentuk kostum terlihat memiliki potongan yang lebih modern dan mengarah ke estetika kontemporer, namun tetap berusaha menyampaikan makna atau semangat simbolik biblika / kristiani (menyesuaikan dengan mitologinya). Penggambaran perwatakan dan aspek pembentuk karakter Lucifer sendiri memiliki kemiripan. Seperti halnya baik dalam mitologi maupun dalam teks biblika seperti epik *Paradise Lost*, iblis memiliki perwatakan yang ambisius, penuh iri dengki, pendendam dan memiliki harga diri yang tinggi. Sifat / watak tersebut muncul dalam penggambaran karakter Lucifer dalam serial *The Sandman*. Penggambaran Lucifer dalam serial televisi *The Sandman* (2022) ini, dirasa dapat menjadi salah satu acuan penggambaran tokoh mitologi di era modern. Paduan antara mitologi klasik kanon (yang berada pada Alkitab), literatur kristiani di era renaissance dan unsur modernitas dimunculkan dalam penggambaran visualisasinya. Contohnya, pemilihan warna masih menggunakan warna-warna yang dapat diasosiasikan dengan kepercayaan dalam mitologi kristiani atau bagaimana secara visual, gaya rambut dari tokoh ini memiliki kemiripan dengan lukisan tahun 1800s yang menggambarkan tokoh iblis berdasarkan pada naskah epik *Paradise Lost*. Secara visual, cara penggambaran karakter ini terasa sangat berbeda pada aspek kostum, aksesoris dan gestur.

V.2 Saran

Penelitian ini berfokus pada musim 1 dari serial televisi *The Sandman*. Sehingga penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan atau melanjutkan penelitian ini. Memperdalam pengenalan karakter mitologi klasik ke dalam media literasi modern dan dapat mengembangkan cara analisis penokohan melalui intertekstual.