

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Kemunculan berbagai genre dan media dalam budaya populer dipengaruhi oleh berbagai fenomena yang terjadi di dunia. Begitu pula dengan proses-proses transformasi, alih wahana dari media satu ke media lainnya. Mengangkat berbagai narasi teks dan menciptakan suatu media yang dalam penyampaiannya dapat menyampaikan dua hal, fakta maupun fiksi. Baik fiksi maupun fakta, media narasi ini akan membawa nilai-nilai dan pesan yang dapat merepresentasikan suatu budaya terbarukan maupun mengangkat aspek-aspek kehidupan budaya manusia. Termasuk di dalamnya aspek kepercayaan dan kisah-kisah mitologi.

Media alih wahana yang semakin marak, menambah khazanah dunia hiburan salah satunya naiknya media serial televisi. Jika dilihat secara sekilas, serial televisi dapat dikatakan suatu bentuk baru dari film yang biasanya memiliki durasi lebih panjang dan dibagi ke dalam beberapa episode serta dapat dinikmati di luar teater atau bioskop (di dalam televisi). Serial televisi menjadi pilihan yang tepat untuk mengangkat judul-judul tertentu yang memiliki premis cukup panjang dan membutuhkan penjelasan yang lebih banyak.

Pada era digital, keberadaan media internet memberikan platform baru kepada khalayak untuk menikmati media hiburan. Salah satunya adalah tren untuk menonton film maupun serial televisi melalui aplikasi atau *channel streaming*. Netflix merupakan salah satu platform siaran daring favorit saat ini dengan pengguna mencapai hampir satu juta akun. Platform Netflix sendiri tidak hanya menawarkan konten film maupun serial televisi ternama, namun juga menawarkan

konten yang tidak dimiliki oleh platform lainnya dengan cara memproduksi serial atau konten yang hanya tersedia untuk member Netflix. Kekuatan pada merek (*branding*) dan dari sejarahnya, Netflix berhasil memposisikan diri sebagai penyedia jasa siaran secara daring yang disukai khalayak dan selalu memiliki serial televisi populer. *The Sandman* merupakan salah satu serial televisi populer yang rilis pada tahun 2022 pada platform jasa siaran daring Netflix. Serial televisi ini diangkat dari seri novel grafis *The Sandman* yang ditulis oleh penulis Neil Gaiman.

Mengusung kisah non-fiksi dengan genre mitologi, fantasi, *The Sandman* menceritakan perjalanan salah satu dari tujuh sosok *Endless*, Raja Mimpi. Karakter-karakter yang muncul dalam serial ini merupakan personifikasi dari suatu kekuatan alam yang berasal dari semesta. Konsep entitas *Endless* sendiri menangkap kelahiran wujud suatu entitas dari manifestasi imajiner manusia sehingga wujud yang muncul akan berubah tergantung dengan siapa sang entitas berhadapan. Adanya gabungan antara mitologi Yunani dengan biblikal karakter (mitologi kristiani) dan istilah *The Sandman* sendiri yang dikenal berasal dari Jerman. Legenda folklor ini dipadu padankan lalu ditulis ulang menjadi suatu dunia mitologi baru dengan konsep terbaru.

Dalam beberapa situs web dan artikel, *The Sandman* selalu masuk ke dalam jajaran 20 bahkan 10 besar serial televisi yang diminati atau tren pada tahun 2022. Dari berbagai genre dan tren rekomendasi industri per-filman dan serial televisi yang ada di Netflix, *The Sandman* cukup menjanjikan bagi penggemar lamanya karena sebelumnya isu dan rumor mengenai serial novel ini akan diangkat ke dalam media audio-visual telah mencuat bahkan sedari tahun 1990.

Dalam kisahnya baik dalam kisah orisinal *The Sandman* (komik/novel grafis, 1989) dan serial televisinya di tahun 2022, sama-sama berfokus kepada perjalanan *Sandman* (raja mimpi). Pada serial televisi yang rilis pada bulan November 2022, terdapat episode yang menceritakan perjalanan *Sandman* menuju neraka untuk mengambil helm miliknya. Pada perjalanannya, ia harus berhadapan dengan

Lucifer, sang raja iblis. Hal yang menarik, terjadi perubahan dari sosok Lucifer yang ada dalam serial televisinya. Fenomena perubahan bentuk, ras, gender yang terjadi akhir-akhir ini terhadap alih wahana media, terjadi pula pada media ini.

Karakter Lucifer sendiri merupakan karakter biblikal, bagian dari sebuah mitologi kepercayaan tertentu yakni kristiani. Konsep biblikal *imagery* ini terjadi di masyarakat. Kebangkitan modernisasi estetika biblikal renaissans di masyarakat umum dan perubahan desain karakter ini kemungkinan memiliki keterkaitan dengan isu-isu kemanusiaan yang terjadi di masyarakat.

Adanya unsur perubahan dalam visualisasi Lucifer yang ada dalam serial televisi *The Sandman* dapat dianalisis untuk melihat transformasi penggambaran penokohan dari sang karakter mitologi ini. Sebagai objek penelitian, dimana karakter Lucifer muncul pada episode 4 dan 10 di serial televisi *The Sandman*. Intepertasi yang muncul tidak hanya dari segi mitologi kristiani kuno, tapi bagaimana sosok Lucifer dalam serial televisi *The Sandman* musim 1 (2022) oleh Neil Gaiman, memindahkan unsur maupun karakteristik visual Satan dalam teks *Paradise Lost*. Menggunakan teori intertekstual, visualisasi Lucifer dapat dilihat dari pemaknaan simbol-simbol, alusi (*allusion*), maupun transformasinya.

Krisis kepercayaan dan sistem keagamaan yang cukup berbeda dalam kehidupan masyarakat modern khususnya barat, memiliki paham atas sakral yang menarik. Pemahaman keagamaan dan mengenai pandangan mengenai makhluk gaib dari segi barat dan konsep pemahaman penggambaran / visualisasi dari hal tersebut. Bagaimana karakter yang pada syaratnya merupakan bagian dari suatu kepercayaan atau budaya adat tertentu ini ditarik dalam budaya populer.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah terpapar sebelumnya, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- Transformasi desain karakter Lucifer the Sandman (2022).
- Adanya intertekstualitas visualisasi karakter Lucifer dalam serial The Sandman dengan mitologi kristiani dan teks bertema biblikal (naskah epik Paradise Lost)
- Munculnya kebangkitan modernisasi estetika biblikal renaissans di masyarakat umum dan perubahan visualisasi Lucifer di era modern.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi dan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang di dapatkan adalah sebagai berikut:

- Bagaimana penokohan Lucifer dalam serial televisi The Sandman.
- Bagaimana intertekstual yang terjadi pada visualisasi karakter Lucifer dalam mengangkat sosok biblikal (*biblical imagery*) dalam kehidupan modern.
- Bagaimana transformasi karakter Lucifer dari teks-teks mitologi terdahulunya dan selanjutnya diangkat ke dalam Serial Televisi.

I.4 Batasan Masalah

Dari penjabaran di atas, maka ruang lingkup permasalahan akan dibatasi dalam beberapa poin. Berikut ini adalah batasan masalah tersebut:

- Karakter yang ditelaah hanya sosok Lucifer yang muncul dalam serial televisi *The Sandman* musim 1.
- Unsur utama langsung diarahkan kepada *imagery biblical* (sosok biblikal) atau tokoh mitologi kristiani (injil) Satan atau Lucifer.
- Intertekstualitas yang terjadi pada visualisasi karakter Lucifer *the Sandman* dengan visualisasi karakteristik Lucifer dari acuan teks terdahulunya

I.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah yang telah dijabarkan di atas, berikut adalah tujuan dan manfaat dari penelitian ini:

I.5.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Mengkaji struktur karakter mitologi Lucifer dalam konsep era modern.
- Mempelajari intertekstual visual dari objek penelitian yang telah ditentukan.
- Pengaruh dan fenomena yang mempengaruhi transformasi penggambaran karakter tersebut.

I.5.2 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memenuhi manfaat sebagai berikut:

- Bahan pembelajaran untuk kajian intertekstualitas karakter dari satu teks (mitologi) ke dalam serial televisi
- Memperdalam wawasan intertekstual gambaran visual dari suatu karakter
- Menjadi referensi untuk penelitian serupa

I.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena pada prosesnya berupa pengumpulan berbagai macam data baik teks maupun gambar, selanjutnya dilakukan interpretasi untuk memahami temuan masalah dan menemukan kesimpulan atau jawaban dari permasalahan tersebut. Menurut Creswell (2014), metode penelitian kualitatif dapat digunakan untuk mengolah berbagai data terbuka, analisis gambar maupun teks, representasi informasi dan interpretasi pribadi atas temuan. Peneliti dapat memaknai permasalahan tersebut melalui interpretasi pribadi yang ditunjang oleh teori dan pendapat para ahli yang ada. Multidisplin dapat digunakan dalam penelitian ini. Objek penelitian yakni karakter Lucifer yang muncul terinspirasi dari sosok mitologi biblikal (kristiani) diangkat kembali menjadi seorang tokoh fiksi dalam narasi cerita fantasi.

Struktur naratif (naratologi) digunakan untuk menjabarkan terlebih dahulu unsur karakter dengan konteks mitologinya. Selanjutnya dibutuhkan pemahaman yang mendalam untuk meneliti intertekstual dari visualisasi karakter yang muncul dalam penggambaran karakteristik karakter Lucifer sebagai salah satu makhluk mitologi biblikal dalam serial televisinya. Visualisasi karakter dapat dijabarkan melalui unsur penokohnya. Analisis penokohan ini dapat diamati melalui *mise en scene*, dimana objek penelitian yakni karakter Lucifer muncul dalam serial televisi The Sandman musim 1.

Analisis unsur penokohan yang digunakan, menggunakan teori pengkajian unsur penokohan oleh Burhan Nurgiyantoro dan analisis intertekstual oleh Julia Kristeva. Dari penjabarannya Kristeva (1980) mengatakan, teks tidak semata-merta hanya tokoh yang terisolasi, tetapi bagaimana teks dapat menjelaskan atau membentuk wacana secara budaya dengan sistematis dan institusional untuk berkata dan berbicara.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka dan observasi. Data-data yang berhubungan dengan objek penelitian akan dikumpulkan dan dilakukan pengamatan. Observasi akan berfokus terhadap serial TV *The Sandman* musim 1, khususnya episode 4 dan 10 dimana karakter Lucifer muncul. Studi pustaka dilakukan dengan mempelajari dan mencari artikel, buku, jurnal dan dokumen lainnya yang mengandung informasi yang bersangkutan dengan objek penelitian.

I.7 Asumsi Penelitian

Dari hasil pengumpulan data dan melihat dari sudut pandang metode penelitian, terdapat poin yang dijadikan asumsi atau hipotesis dalam penelitian ini. Asumsi tersebut ialah:

- Adanya struktur perubahan pada karakter (baik dalam segi peran, penokohan dan desain) Lucifer dari serial televisi *The Sandman*.
- Adanya intertekstualitas karakter Lucifer terinspirasi dari teks sebelumnya.
- Intertekstualitas karakter Lucifer yang diciptakan oleh Neil Gaiman di serial televisi *The Sandman* memunculkan sudut pandang mitologi modern dalam budaya barat.

I.8 Sistematika Penelitian

Penelitian ini terdiri dari uraian lima bab dan satu bab kesimpulan. Setiap bab di rancang secara sistematis sebagai berikut:

- Bab I. Pendahuluan

Bab pertama menjelaskan mengenai gambaran awal penelitian, termasuk di dalamnya latar belakang penelitian, permasalahan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan hipotesis penelitian.

- Bab II. Kajian Teori

Kajian teori berisi penjelasan mengenai teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini. Teori yang digunakan merupakan teori yang mendukung analisis objek penelitian. Pada penelitian ini, teori yang di kaji diantaranya mengenai naratologi, teori penokohan (tokoh), teori unsur sinematik (*mise en scene*), mitologi, teks visual dan teori intertekstual.

Bab III. Objek Penelitian

Bab tiga merupakan penjabaran dari data-data yang telah dikumpulkan mengenai objek penelitian. Dalam penelitian ini objek penelitian yang dimaksud adalah karakter Lucifer dalam serial televisi dan novel grafis *The Sandman*.

- Bab IV. Analisis dan Pembahasan

Setelah melakukan pengumpulan data, objek dianalisis menggunakan metode penelitian dan didukung oleh kajian teori yang telah ditentukan pada bab 2. Pembahasan dilakukan dengan metode penelitian untuk menemukan hasil penelitian. Berdasarkan asumsi, penelitian menunjukkan adanya intertekstualitas dari teks mitologi serta naskah epik *Paradise Lost* dalam penggambaran karakter Lucifer di serial televisi *The Sandman*

musim 1. Melalui intertekstual, akan terlihat pula bagaimana literatur modern ini menjadi produk budaya terbaru menggambarkan karakter Lucifer. Model transformasi ini akan menunjukkan proses penggambaran atau visualisasi karakter Lucifer pada era modern.

- Bab V. Kesimpulan

Setelah ditemukan jawaban atau hasil dari penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan. Simpulan tersebut dapat berupa pembenaran dari asumsi penelitian atau bahkan menolak kebenaran dari asumsi yang ada pada bab 1. Bab lima menjadi bab penutup dalam penelitian ini. Peneliti akan menarik kesimpulan dan menjabarkannya pada bab ini.