

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab 2 menjabarkan teori yang mendukung dan mendasari penelitian yang akan dilakukan. Penjabaran singkat mengenai beberapa penelitian terdahulu untuk menentukan posisi penelitian terdahulu. Selain itu, bab dua akan menjabarkan teori-teori yakni, teori naratologi, teori struktur perfilman (*mise en scene*), teori penokohan, mitologi dan teori intertekstual.

#### **II.1 Penelitian Terdahulu dan Posisi Penelitian**

Penelitian terdahulu dapat digunakan sebagai referensi dan bandingan untuk memosisikan posisi penelitian ini. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas objek yang serupa maupun teori yang serupa. Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

- “Decoding Lucifer: Challenging the Retro-Fittings in the History of Satan” oleh Anupa Rose Bbu (2020)

Penelitian ini menjabarkan bagaimana media budaya populer dalam hal ini serial televisi, mengangkat figur Lucifer (*satan / devil*). Lucifer yang menjadi objek penelitian adalah karakter Lucifer yang dibuat oleh Neil Gaiman, Sam Keith dan Mike Drinenberg. Lucifer yang dalam mitologi kristiani dan sudut pandang religi selalu dianggap sebagai perwujudan dari segala kejahatan, kembali diangkat dengan penokohan terbaru melalui serial TV Lucifer. Selain itu artikel penelitian ini juga menganalisis bagaimana karakter Lucifer ini memiliki kesamaan dengan Lucifer sebagai karakter biblikal (religius) dan Lucifer yang berdasar pada karya sastra biblikal oleh John Milton.

- “The Personification and Characterisation of Hell in Milton’s *Paradise Lost* and Neil Gaiman’s *The Sandman: Preludes and Nocturnes*.” Oleh Eliza McNair dan Octavio Gonzalez (2014)

Dalam penelitian ini, penulis menjabarkan bagaimana bentuk konsep intertextual dan meta-textual mengenai Neraka (*Hell*) dan sang penguasa neraka Lucifer (*Satan*). Terdapat personifikasi dan penggambaran yang sangat terinspirasi dari karya sastra Milton yang berjudul *Paradise Lost*. *Paradise Lost* sendiri adalah sebuah karya sastra yang menceritakan kisah-kisah mitologi berdasarkan dalam kitab injil (*biblical stories*). Kesamaan muncul dari penggambaran visual geografi Neraka versi Neil Gaiman dalam buku komik *The Sandman* dengan penjabaran text dalam karya puisi John Milton.

- “Gods and monsters: authorial creation in Gaiman’s *Sandman* and McCreery and Del Col’s *Kill Shakespeare*” oleh Delliah Bermudez Brataas (2021)

Penelitian ini menganalisis perbandingan karakter-karakter dewa dan monster yang muncul dalam karya Neil Gaiman *the Sandman* dan karakter dalam cerita *Kill Shakespeare* oleh Del Col. Eksplorasi gambar penggambaran karakter *Shakespeare* dan karakter-karakter *Sandman* lainnya dilakukan dalam penelitian ini. Dalam penelitiannya menunjukkan adanya koeksistensi *Shakespeare* dengan karakter-karakter yang ada dari masing-masing judul rupanya merumitkan idealisasi kolektif pembaca mengenai *Shakespeare*.

- “Echoes of Hopes: Possibilities of Redemption in Neil Gaiman's '*The Sandman*'” oleh Justin Lau (2015)

Penelitian ini lebih menekankan bagaimana Neil Gaiman ini memiliki tema yang kritis mengenai kehidupan manusia di masa postmodern. Lewat

jurnalnya, ia menilai karya *The Sandman* ini merupakan penebusan bagi kehidupan postmodern akan kesia-siaan dan sikap apatis. Di dalam artikel ini lebih banyak menegaskan pada sisi literasi teksnya.

- “Give the devil his due”: Freedom, Damnation, and Milton’s *Paradise Lost* in Neil Gaiman’s *The Sandman: Season of Mists* oleh Joakim Jahlmar (2015)

Penelitian ini jauh lebih dalam menjabarkan bagaimana karakter Lucifer milik Neil Gaiman kembali memiliki kesamaan dengan karakter sebelumnya. Dari penelitiannya, terdapat beberapa poin seperti bagaimana desain Lucifer memang menggunakan intertekstual dari puisi John Milton dan keberadaan karakter ini di era post-modern. Penelitian ini menggunakan metode intertekstual dalam analisisnya.

- “The Devil We Used to Know? Satan as an Antagonist in Modern and Medieval Literature”

Penelitian ini merujuk pada satu hipotesa rumusan masalah yakni, bagaimana perubahan representasi karakter Iblis sebagai sosok antagonis dalam media dan literatur Kristiani dari abad pertengahan dimulai dari *Paradise Lost* karya John Milton dan *Inferno* karya Dante di abad ke-20 serta 21. Perubahan representasi dan sudut pandang masyarakat barat mengenai Lucifer atau setan atau *devil* (dianggap sebagai satu entitas yang sama) dalam media seperti film.

- *How Fall’n! How Changed: The Visual History of Milton’s Satan* oleh Rawan Assaad Nasser (2019)

Visualisasi *Satan* (*Devil*, Setan) dari puisi epik *Paradise Lost* telah diinterpretasi dan divisualkan oleh berbagai pihak. Dalam penelitian ini, terdapat tafsiran visualisasi setan berdasarkan pada puisi dan menelusuri visual-visual yang menerapkan unsur karakterisasi *Satan* versi John

Milton. Pembahasan mengenai bias dan latar John Milton yang diduga memiliki pengaruh terhadap penulisan dan caranya dalam menggambarkan imaji *Satan* pada puisinya ditelaah menggunakan pendekatan deskriptif. Dimulai dari analisis visualisasi *Satan* dalam teks puisi, lalu melihat visualisasi dalam ilustrasi atau lukisan pada masa abad pertengahan yang menafsirkan puisi tersebut ke dalam suatu gambar (*image*). Seperti tiga seniman ternama yang namanya dikenal sebagai ilustrator untuk puisi *Paradise Lost*. Lalu dilanjutkan dengan menjabarkan secara singkat mengenai penerapan visualisasi *Miltonic Satan* dalam literatur modern dan di akhiri dengan bagaimana literatur Arab menerapkan visualisasi *Satan Miltonic* ke dalam medianya.

Dari penelitian-penelitian terdahulu yang telah di jabarkan, peneliti menarik pernyataan bahwa penelitian ini berada pada posisi untuk melanjutkan penelitian sebelumnya. Dimana objek penelitian yang di analisis adalah artefak terbaru (karena rilis pada tahun 2022) dan menggunakan pendekatan dan teori ahli yang dikembangkan pada saat ini.

## **II.2 Tinjauan Teori**

Berikut adalah teori-teori yang mendukung penelitian ini. Di antaranya terdapat teori naratologi, unsur serial televisi (menggunakan *mise en scene*), mitologi, teori penokohan, teks visual dan intertekstual (sebagai metode kajian).

### **II.2.1 Naratologi**

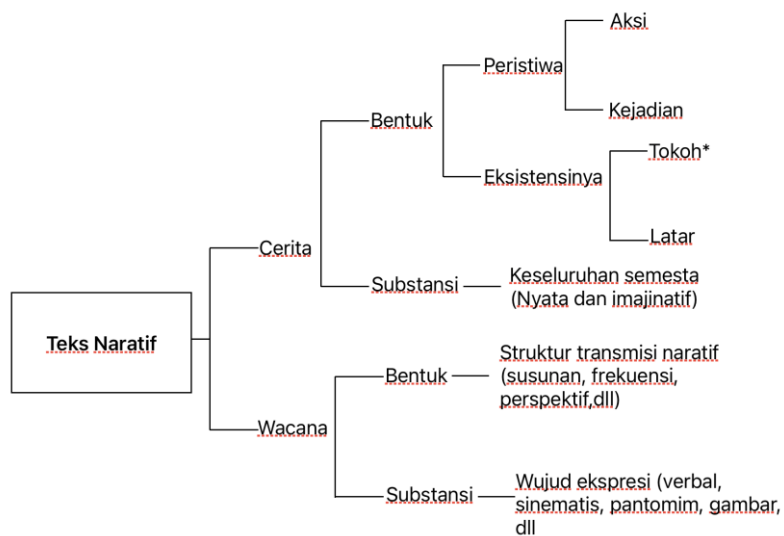
Naratologi adalah suatu teori yang mempelajari mengenai narasi dan struktur naratif. Tokoh yang memperkenalkan teori ini adalah Vladimir Propp dalam bukunya *Morfologiya of the Folk Tales* yang menjadi salah satu dasar dari teori ini. Menurut ahli, naratologi merupakan suatu bentuk padanan dari teori naratif. Dilihat dari perkembangan teori ini, pokok dan metodologi naratologi bervariasi sesuai dengan ahli yang mengembangkannya.

Gerald Prince (2003), menjelaskan artikel ternama oleh Gerard Genette mengindikasikan adanya ketergantungan atas batas-batas naratif, perbedaan antar naratif dan non-naratif atau antara keduanya dan anti naratif bahkan hubungan antara narasi sebagai suatu entitas dan narasi sebagai kualitas. Prince mengartikan studi fungsi dan bentuk naratif adalah naratologi. Tokoh lain Tzvetan Todorov (1969), menjabarkan naratologi sebagai suatu struktur naratif. Naratolog (*naratologist*) memecah fenomena naratif menjadi unsur-unsur penyusunnya untuk mempelajari struktur atau ‘deskripsi struktural’ yang selanjutnya dicoba untuk memastikan tujuan dan hubungannya. Dalam penelitian lain, Bortolussi dan Dixon (2003) berpendapat naratologi merupakan studi yang secara dasar berkaitan dengan identifikasi dan deskripsi teoretis mengenai karakteristik formal dari teks naratif. Sementara Jannidis (2003) menyatakan definisi naratologi sebagai studi tentang bagaimana pikiran dan ucapan (berbicara) direproduksi dalam teks naratif.

Karakteristik teori ini mengacu pada beberapa konsep dasar mengenai ‘naratif’. Dalam penelitian oleh Herman (2019), mengacu kepada beberapa pakar, terdapat lima poin yang dapat menjabarkan konsep dasar dari konsep dan karakteristik naratif. (Didipu, 2019). Poin pertama menjabarkan bahwa naratif ialah hal yang mewakili peristiwa baik itu fakta maupun fiktif dalam bentuk cerita. Kedua, peristiwa tersebut terjadi dalam urutan waktu. Ketiga, naratif adalah wadah komunikasi. Keempat, naratif baik secara eksplisit maupun implisit memperlihatkan perubahan pada peristiwa. Terakhir, hadirnya karakter dan aksi (tindakan) dibutuhkan dalam naratif. Dari kelima poin tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa naratif ialah representatif peristiwa fiktif atau fakta melalui aksi dan karakter sebagai sarana komunikasi mengenai cerita seseorang kepada orang lain yang di dalamnya terdapat suatu perubahan keadaan (situasi) dalam urutan waktu.

Nugriyanto (2010) dalam bukunya mengemukakan bagaimana teks naratif terbagi ke dalam dua unsur. Kutipannya di ambil dari teori yang dikemukakan oleh Chatman yang memberikan pendapat teks naratif dapat dibagi ke dalam dua unsur, yakni unsur cerita (atau isi, dalam bahasa Inggris ‘*content*’) dan wacana

(atau ekspresi, dalam bahasa Inggris ‘*expression*’). Unsur cerita adalah isi dari ekspresi naratif sedangkan wacana adalah bentuk dari sesuatu dan sarana untuk mengungkapkan isi. Cerita adalah apa-apa yang ingin digambarkan dalam teks naratif tersebut dan wacana adalah bagaimana cara untuk menggambarkannya. (Chatman, 1980 : 19). Namun demikian, Chatman masih merasa pembagian kedalam dua unsur tersebut masih belum cukup untuk memenuhi sudut pandang fakta semiotik. Hal ini disebabkan oleh kedua unsur tersebut belum dapat menangkap elemen-elemen situasi komunikasi. Maka Chatman membagi kedua unsur tersebut ke dalam beberapa bagian (unsur-unsur teks naratif yang menjadi bagian fakta semiotik).



Gambar 2.1 Diagram unsur teks naratif hasil modifikasi dari diagram Chatman (1980)  
 Sumber: Teori Pengkajian Fiksi oleh Burhan Nurgiyantoro (2010: 28)

Pada basisnya, naratologi menjelaskan 2 poin *Aspect Ordering* (urutan dari aspek suatu peristiwa) dan cerita (*Fabula*). Contoh yang diberikan oleh Verstraten (2009:31) mengenai penelitian naratologi yang di jabarkan oleh Bal. Ringkasan singkat fabula dari novel McEwan, dimana fabula tersebut menawarkan representasi langsung dan kronologis peristiwa yang di ceritakan dalam novel *The Comfort of Strangers*. Pada tingkatan narasi, naratolog berbicara untuk Colin, Mary, Robert dan Caroline sebagai ‘aktan’ (seseorang atau sesuatu yang berperan aktif dalam naratif). Mereka memulai suatu peristiwa atau tertangkap di

dalamnya. Naratolog membuat perbedaan teoritis antara apa yang diceritakan-isi dari plot, serangkaian peristiwa sederhana dan suatu bentuk yang menggambarkan fabula tersebut. Bentuk ini berhubungan dengan urutan peristiwa tertentu. Bal menganggap cerita sebagai sebuah produk dari urutan tersebut. Pada tingkatan kedua, Colin, Mary, Robert dan Caroline adalah karakter, mereka adalah subjek maupun objek yang menerima sensorik (penglihatan, pendengaran, penciuman atau sentuhan). Pada tataran cerita, menarik untuk melihat 'siapa' yang memfokus peristiwa dan siapa yang hanya berperan sebagai objek persepsi. Prinsip pengurutan yang penting adalah pengurutan sekuensial, ritme, frekuensi, ruang, karakter dan fokusasi. Dalam buku *Film Narratology* karya Peter Versaten (2009), menjabarkan naratologi dapat memberikan pengaruh kepada dua unsur yang ada pada film atau proses pembentukan serial televisi, yakni *Mise en Scene* dan unsur sinematografi. Naratologi pula dapat menjelaskan keberadaan unsur mitologi dalam suatu teks atau menggambarkan bagaimana keberadaan mitologi mempengaruhi suatu teks naratif.

## **II.2.2 Unsur Serial Televisi (*Mise en Scene*)**

Jonathan Bignell (2004), menjabarkan bahwa serial adalah suatu tayangan televisi yang pembentukan narasinya dapat dijelaskan melalui kumpulan-kumpulan gambar dari episode terpisah. Serial televisi fiksi sendiri awalnya merupakan suatu program tamat, namun lambat laun menjadi program yang memiliki banyak episode. Dari jenisnya, serial televisi atau drama televisi adalah acara televisi kontemporer yang beragam, kompleks dan populer. Keuntungan dari serial televisi adalah narasi yang dapat dijelaskan akan lebih banyak (panjang). Serial televisi secara teknik memiliki unsur sinematik yang serupa dengan film. Pendekatan *mise en scene* dapat dilakukan untuk menjabarkan unsur-unsur yang ada pada serial televisi.

Menurut Sikov (2010) istilah *Mise en Scene* mendeskripsikan fitur utama (elemen) dari representasi bentuk sinematik. Istilah *mise en scene* sendiri diambil dari bahasa Perancis yang dalam bahasa Inggris berarti "*which has been put into*

*the scene or put onstage*” (apa-apa saja yang diletakan pada suatu *scene* atau *stage* (pertunjukan)). Terdapat komponen utama dalam *mise en scene*, komponen tersebut di antaranya aspek latar (*setting*), kostum, tata rias wajah (*make-up*), pencahayaan dan para pemain serta pergerakannya (*figure behavior*) (Pratista, 2008). Berikut penjelasan mengenai komponen-komponen tersebut:

#### A. Latar (*setting*)

Latar adalah tempat atau lokasi dimana suatu peristiwa atau adegan terjadi. Menurut Vilarejo (2007) latar tidak terbatas pada hal seperti interior seperti tempat tinggal atau tempat bekerja, namun latar memiliki pengertian yang lebih luas yakni bagaimana secara keseluruhan latar dari film atau narasi serial tersebut. Untuk memperkuat suasana dalam latar (*setting*) akan diperlukan bantuan properti. Properti dapat memberikan definisi yang lebih jelas dan menarik perhatian penonton pada detail adegan dan narasi pada *scene* tersebut. Latar sendiri dapat dibagi ke dalam beberapa jenis set yakni set studio, set virtual, *shot on location*, penunjuk status sosial, penunjuk motif, pembangun suasana dan pendukung aktif suatu adegan (Pratista, 2008)

#### B. Kostum dan tata rias

Segala hal yang dikenakan oleh pemain seperti pakaian, aksesoris, topi bahkan gaya rambut adalah bagian dari kostum. Kostum sendiri tidak hanya berfungsi untuk menutupi tubuh saja, tapi setiap kostum di desain untuk memiliki fungsi yang sesuai dengan konteks naratifnya. Desain kostum dan tata rias dapat menjadi penanda yang dapat dimaknai sebagai penunjuk waktu, penunjuk status sosial maupun penunjuk peran pemain dalam narasi. (Pratista, 2008). Begitu pula halnya dengan tata rias (*makeup*). Aspek tata rias dan kostum saling berkaitan.



### C. Pencahayaan (*Lighting*)

Tata cahaya merupakan suatu seni pengaturan cahaya dengan menggunakan alat pencahayaan yang diatur sedemikian rupa agar kamera dapat menangkap objek dengan jelas. Selain itu, tata cahaya juga berfungsi dalam menciptakan ilusi yang memberikan kesan adanya jarak, ruang, waktu dan suasana tertentu dari setiap kejadian (*scene*).

### D. Pemain dan pergerakannya (*Figure behavior*)

Menurut Villarejo (2007), *figure behavior* mendeskripsikan gerakan dan ekspresi / aksi dari aktor maupun figur lainnya yang berada dalam suatu *shot* atau adegan. Pada penjelasan lain oleh Pratista (2008), pemain dan pergerakannya adalah pelaku dari cerita yang melakukan aksi dan memotivasi naratif. Pergerakan pemain diatur sesuai fungsi naratifnya.

Pada buku Film Narratology oleh Peter Verstraten (2009), dijabarkan adanya pengaruh dari naratologi ke dalam unsur pembentuk *mise en scene*. Tingkatan pertama pada narasi menyangkut setiap cara filmis yang relevan secara teoritis untuk satu pengambilan gambar (walau pada praktiknya, hampir tidak pernah terbatas pada satu pengambilan gambar / adegan). Terdapat dua pertanyaan yang muncul menyangkut pernyataan tersebut, dimana siapa atau apa yang berhubungan dengan *mise en scene* dan bagaimana karakteristik dari sinematografinya. Unsur *mise en scene* yang terkena dampak dari naratif menurut Verstraten dapat dibagi ke dalam beberapa kategori.

#### a. Pemilihan Aktor

*Mise en scene* meliputi segala hal yang membangun suatu gambar dalam satu bingkai. Direktur *casting* atau pemilihan pemain bertugas menemukan aktor yang tepat untuk peran yang tepat. Berbagai direktur *casting* memiliki caranya masing-masing dalam melakukan tugasnya. Kemampuan akting bisa jadi dianggap tidak lebih penting daripada

penampilan fisik. Contohnya bagaimana seseorang terlihat seperti dokter dan warga biasa ketika peran tersebut sangat dibutuhkan. Hal tersebut diistilahkan dengan nama *typecasting* yakni proses ketika aktor tertentu diidentifikasi dengan karakter tertentu atau karakter yang memiliki karakteristik yang serupa atau berasal dari kelompok sosial/etnis yang sama (Thompson dalam Versatraten, 2009:57). Pada kasus-kasus tersebut, *casting* akan memiliki dampak naratif seperti bagaimana penampilan fisik sang aktor dapat menjadi koresponden bagi karakter yang ia perankan.

b. Gaya akting

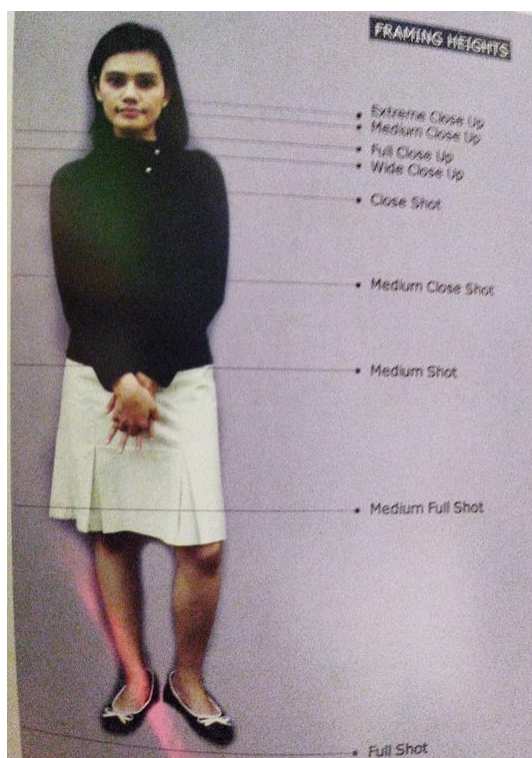
Untuk mencapai tujuan narasi, gaya akting menjadi salah satu faktor penting. Metode akting melibatkan identifikasi mendalam mengenai peranan tertentu untuk menggambarkan karakter secara nyata telah dijunjung tinggi sejak awal dunia perfilman. Namun perlu diperhatikan bahwa metode akting ini belum menjadi gaya akting yang cocok untuk melukiskan suatu karakter. Hal ini dikarenakan pada suatu periode waktu dan wacana tertentu, misalnya apa-apa hal yang dianggap realistis pada tahun 1950an akan terlihat dibuat-buat untuk standar saat ini. Contohnya, pada film bisu di era sebelum 1972, lebih banyak memerlukan gestur dan gaya akting yang berlebihan sehingga untuk standar saat ini, gaya akting tersebut lebih cocok dimasukkan ke dalam kategori teatrikal ketimbang di dunia perfilman. Maka yang perlu diperhatikan adalah bagaimana gaya akting dan metode akting yang sesuai dengan standar era kini dan dapat meraih “kenyataan” bagi penontonnya.

c. Posisi para karakter

Penempatan karakter dalam satu bingkai adegan dapat menyuarakan suatu narasi atau pesan tertentu yang termasuk ke dalam

penggambaran karakternya. Posisi antar karakter dapat memberikan dimensi emosional dalam perjalanan fabulanya. Hal ini akan berhubungan pula dengan unsur sinematik dimana pengambilan *shot* kamera pada karakter dapat menyampaikan narasi tertentu, misalnya pada adegan *close up* aksi-reaksi, emosi dan ekspresi sang aktor sangat detail dan menjadi intim dengan penonton. Jika di tambah dengan *over-the shoulder shot* maka dapat menggambarkan interaksi dan reaksi antar karakter dalam suatu adegan. (Saptaria, 2006)

Posisi karakter menurut sudut pandang kamera berdasarkan ketinggian bingkai dapat dibagi ke dalam beberapa kategori.



Gambar 2.2 Pengambilan adegan sesuai dengan tinggi bingkai pada *shot* kamera  
Sumber: (Saptaria, 2006, p. 122)

Selain itu, terdapat pembagian berdasarkan pada sudut pandang pengambilan kamera. Seperti *eye shot* atau *eye level* dimana sudut pandang kamera dan objek sejajar dengan mata manusia. Kesan yang diberikan

cenderung netral. *High shot angle* atau sudut pandang dari atas mata manusia. Biasanya digunakan untuk memberikan dampak lemah atau tidak aman bahkan menegaskan unsur mengerikan dari subjek. Sudut pandang lebih ekstrem lainnya disebut *bird eye view* dimana sudut pandang kamera diambil dari langit atau sangat jauh di atas objek/subjek. Biasanya digunakan untuk menggambarkan suatu keadaan lokasi, setting atau menggambarkan nuansa emosi keseluruhan adegan secara artistik. Lalu *low shot* atau *frog eye shot*, kebalikan dari *high shot* dimana sudut pandang kamera diambil dari bawah mata, atau dari bawah subjek dalam bingkai. Biasanya sudut pandang seperti ini digunakan untuk memberikan dampak heroik, berisiko, kekuatan atau kuat pada subjek. Selanjutnya, *tilt shot* dimana pengambilan sudut pandang kamera cenderung tidak lurus dengan mata, setelah sumbu putar pada kamera diletakan pada posisi miring untuk menghilangkan garis horizon. Kesan yang diberikan dari pengambilan bingkai seperti ini adalah efek keadaan yang tidak nyaman, memberikan kesan “terganggu” pada penonton. *Over the shoulder shot*, pengambilan gambar ketika terdapat 2 karakter (atau lebih) dalam satu bingkai adegan. Pengambilan diambil dari belakang bahu salah satu karakter. Subjek disorot pada suatu tempat antara medium hingga *close-up shot*. Tipe pengambilan ini sempurna untuk memperlihatkan reaksi subjek dalam adegan percakapan. *Cut in*, pemotongan layer menjadi beberapa bagian. Biasanya tidak terlalu sering digunakan dalam perfilman, namun kesan yang diberikan dapat memberikan kesan komikal atau memberikan berbagai sudut pandang hal-hal yang penting dalam satu adegan. *Master Shot*, adegan direkam dalam satu sudut pandang tanpa gangguan dan menampilkan semua karakter. Efek dramatisasi dapat dirasakan dalam adegan ini, termasuk di dalamnya *full* atau *long shot*. *POV* atau *point of view shot*, pengambilan gambar berfokus pada apa yang coba dilihat dari mata sang karakter dalam sebuah adegan. Penonton dapat merasakan seolah-olah melihat dari mata sang karakter dalam adegan, termasuk di

dalamnya memberikan efek psikologis bagi penonton akan apa yang dirasakan oleh karakter dalam film tersebut. (Brown, 2023)

d. Kostum

Busana / pakaian adalah elemen *mise en scene* lainnya yang dapat memberikan dampak naratif. Contohnya pada karakter Charlotte Vale dalam film *Now, Voyager* (Irving, 1942) *the ugly duckling*, yang awalnya menggunakan pakaian lusuh dan tidak atraktif namun dalam perjalanan ceritanya berubah menjadi seorang yang menawan ditandai dengan pakaiannya yang menjadi lebih atraktif. Kostum bisa sangat mewah dan sangat menentukan identitas karakternya. Tidak hanya pakaian, keseluruhan kostum termasuk di dalamnya aksesoris, gaya rambut dan tata rias (*make up*) menjadi bagian identitas karakter.

e. Atribut (alat peraga)

Atribut atau dalam bahasa Inggris disebut *props* menjadi bagian dari identifikasi bagi karakter maupun latar atau *setting* dari keseluruhan film. Atribut yang dimaksud dapat digunakan sebagai penanda atau fungsi simbolik bagi karakter tertentu. Atribut atau alat peraga ini adalah aspek yang dapat dikenali dari gambar karakter dan dapat membantu menyelesaikan dilema. Misalnya, ketika karakter koboi akan menggunakan properti berupa pistol *magnum*, ditambah dengan sepatu *boots* khas koboi. Atau bagaimana pemantik menjadi alat peraga simbolik yang menjadi kunci dalam cerita *In Strangers on a Train* karya Alfred Hitchcock, 1951.

f. Lokasi

Lokasi atau ruang pengambilan adegan juga dapat memberikan kesan tertentu bagi penonton. Berbeda dengan latar, lokasi secara spesifik menjelaskan suatu ruang yang ada pada adegan.

g. *Setting* (latar)

Latar dari sebuah cerita akan menentukan nuansa emosi, konflik adegan tersebut, begitu pula sebaliknya. Latar dapat membawa konotasi interteks dari sebuah narasi.

h. Pencahayaan

Tata Cahaya dalam adegan dapat memberikan tekstur kedalaman kesan kepada penonton. Ketika suasana sedang sedih, pencahayaan dapat menggunakan warna-warna kelam, kusam seperti mendung. Atau ketika kemunculan karakter jahat digambarkan dengan pencahayaan merah mencolok.

i. Warna

Penggunaan warna dan kontras warna dalam *mise en scene* dan sinematografi sangat sulit dibedakan dan dipisahkan. Warna masuk ke dalam *mise en scene* karena kostum, set, aktor, bahkan latar tentunya memiliki warna dan warna tersebut ada bukan tanpa adanya arti. Warna juga digunakan dalam pencahayaan dan pemberian efek tertentu pada adegan.

### **II.2.3 Karakter dan Penokohan**

Bentuk suatu naratif tidak akan lepas dari keberadaan karakter atau tokoh. Pengertian tokoh sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2014:1476) adalah pemegang peran dalam roman atau drama. Karakter / tokoh ialah orang atau suatu entitas yang diceritakan dan menceritakan suatu kisah. Setiap tokoh akan memiliki makna, fungsi dan penanda. Penandanya dapat mewakili perannya melalui kepribadiannya. Contohnya karakter pahlawan, karakter jahat, karakter pengecut, dsb. (Danesi, 2010, h.203). Sedangkan menurut Amanuddin tokoh ialah pelaku yang membawakan suatu atau banyak peristiwa

dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu terjalin, menjadi suatu cerita yang utuh. Peran tokoh ini ialah fungsinya untuk memainkan suatu peran untuk menyampaikan peristiwa kepada pembaca atau penonton. Zaidan (2004), menyatakan karakter tokoh (penokohan) adalah proses penampilan tokoh dengan memberikan watak, sifat atau pun kebiasaan tokoh sebagai pemeran dalam suatu cerita. Penggambaran karakter ini ditampilkan dengan melukiskan watak sang tokoh dalam suatu karya fiksi.

Burhan Nurgiyantoro (2010), memecah unsur penokohan ke dalam beberapa kategori yakni, hakikat penokohan, penokohan dan unsur cerita yang lain, serta relevansi penokohan. Tokoh atau karakter pun dapat dianalisis dengan melihat tingkatan peranannya dalam suatu narasi. Tingkat peranan karakter, dapat menunjukkan perbedaan dan keunikan yang membangun tokoh tersebut. Selain itu tentunya setiap karakter memerlukan sarana untuk hadir dalam narasi. Maka cara penggambaran atau visualisasi karakter sangat penting sehingga mampu menciptakan dan mendukung tujuan artistik dari karya narasi yang bersangkutan.

#### a. Unsur Penokohan

Pada unsur penokohan terdapat beberapa aspek yakni hakikat penokohan, penokohan dan unsur cerita lain serta relevansi tokoh. Hakikat penokohan berisi mengenai pengertian penokohan, kewajaran karakter dalam fiksi, kesepertihidupan penggambaran karakter sehingga terasa nyata dan bagaimana tokoh rekaan serta karakter yang berasal dari tokoh nyata. Dalam penokohan dan unsur cerita lain, menjelaskan keterkaitan karakter dengan unsur dramaturginya. Lalu relevansi tokoh dengan tokoh lainnya dalam narasi.

#### b. Perbedaan Tokoh

Untuk membedakan setiap tokoh dapat dilihat dalam beberapa jenis penamaan. Perbedaan karakter dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis penamaan, berdasarkan pada sudut pandang atau sudut mana penamaan tersebut dilakukan.

Dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita dapat dibagi ke dalam istilah-istilah tertentu.

Kategori ini muncul dari tingkatan peran, motivasi, tujuan maupun peran tokoh tersebut dalam suatu *storyline* (fabula) (Didi Petet. 2006. Akting Handbook. Hlmn: 34):

- Protagonis: Protagonis adalah istilah bagi pemeran utama. Karakter atau tokoh yang menyandang peran ini memiliki fungsi sebagai penggerak utama plot cerita dari awal sampai akhir dengan itikad atau tujuan (penyampaian narasi cerita tersebut), namun dihalangi oleh tokoh lain. Irama dari protagonis cenderung tragis.
- Antagonis: Peran dan fungsi dari tokoh ini adalah untuk menentang keinginan (atau tujuan) dari protagonis
- Deutragonis: Tokoh ini berada di pihak protagonis. Biasanya tujuan dari tokoh yang memegang kategori ini akan menjadi pendukung bagi protagonis dalam menyelesaikan tujuannya.
- Foil: Tokoh lain yang berada pada pihak antagonis.
- Raisonneur: Tokoh yang memegang kategori ini merupakan tokoh yang ditunjuk oleh pengarang untuk mewakili pemikiran dari pengarang secara langsung.
- Trigonis atau Confidante: Tokoh ini dipercaya oleh tokoh protagonis dan antagonis.
- Utility: Peran atau tokoh pembantu. Peran *utility* memiliki fungsi sebagai pelengkap yang mendukung kesinambungan dan rangkaian cerita.

Dari segi perwatakan, tingkat kompleksitas karakter dan fungsinya dapat dibedakan ke dalam dua kategori. Terdapat tokoh sederhana dimana penggambarannya sangat sederhana dan cenderung linear. Lalu tokoh bulat yang merupakan tokoh dengan tingkat kompleksitas lebih tinggi. Pada kriteria berkembang atau tidaknya suatu karakter dapat dibedakan ke dalam dua aspek. Karakter statis adalah karakter yang perwatakannya telah ditentukan dan tidak



berkembang. Sedangkan karakter berkembang adalah karakter yang dalam perjalanan narasinya berjalan seiring dengan perubahan wataknya (atau sebaliknya). Kriteria terakhir yang dapat digunakan sebagai pembeda penokohan adalah tokoh tipikal dan tokoh netral. Tokoh tipikal adalah tokoh yang memiliki kecenderungan mewakili suatu kelompok atau etnis tertentu, sehingga penekanan individualnya dalam narasi lebih rendah jika dibandingkan dengan kualitas etnis atau pekerjaannya (Altenberd & Leslie, 1966). Sedangkan tokoh netral ialah tokoh yang benar-benar merupakan tokoh imajiner yang ada dalam narasi tersebut. Tokoh netral berada dalam cerita (eksistensi), hadirnya demi cerita atau pelaku cerita bahkan bisa jadi pemilik cerita itu sendiri.

#### c. Teknik Penggambaran (Visualisasi) Tokoh

Ada dua cara terkenal untuk menunjukkan karakterisasi, cara analitis dan cara dramatis. Menurut Jones (1968:84), Ada dua metode karakterisasi, dramatis dan analitik. Metode dramatisnya adalah cara untuk menunjukkan penokohan dari apa yang dilakukan dan dikatakan oleh tokoh, lingkungan mereka dan dari apa yang karakter lain pikirkan tentang mereka. Sementara, analitis, adalah cara untuk menunjukkan karakterisasi karakter dari motif karakter, penampilan mereka dan pikiran mereka. Menurut Nurgiyantoro (2010) terdapat dua teknik dalam penggambaran tokoh yakni teknik ekspositori dan teknik dramatik. Secara penjelasan, teknik ekspositori adalah teknik dimana penggambaran tokoh atau karakter dilakukan secara langsung dengan pemberian uraian, deskripsi dan penjelasan. Tokoh yang digambarkan melalui deskripsi yang jelas oleh pengarang kepada pembaca atau penonton tidak secara berbelit-belit. Tidak hanya mengenai kediriannya, watak, penampilan fisik bahkan tingkah lakunya dijabarkan dengan jelas oleh pengarang.

Sebaliknya, teknik dramatik adalah teknik dimana pengarang menyiratkan penggambaran karakter ke dalam narasi atau fabulanya. Pada teknik ini karakter dapat digambarkan dengan cara berikut ini (Nurgiyantoro, 2010):

1. Teknik Cakapan

Teknik ini dilakukan dengan menganalisis percakapan karakter dalam narasi. Pada percakapan tidak hanya dapat diamati sifat dari karakter tapi juga perkembangan dalam narasinya.

2. Teknik Tingkah Laku

Seperti halnya pada teknik cakapan, perilaku karakter dapat menggambarkan penokohan dari karakter tersebut. Perbedaannya, pada teknik cakapan yang dilihat adalah tingkah laku tokoh secara verbal melalui kata-kata, sedangkan pada teknik ini merujuk pada tingkah laku non-verbal dari sang karakter. Apa yang dilakukan seseorang dalam wujud tindakan dan tingkah laku dapat dipandang sebagai reaksi, tanggapan, sifat dan sikap yang dapat mencerminkan sifat / watak dari karakter tersebut.

3. Teknik Pikiran dan Perasaan

Teknik ini sebenarnya dapat ditemukan dalam teknik cakapan dan tingkah laku. Pada teknik ini penuturan dari kedua teknik di atas dapat menggambarkan pikiran dan perasaan sang tokoh. Walau keberadaannya tidak dijelaskan secara tegas pada teknik ini, teknik pikiran dan perasaan dapat juga berupa sesuatu yang tidak pernah dilakukan sang karakter secara jelas dalam bentuk kata-kata atau tindakan dan sebaliknya.

4. Teknik Arus Kesadaran

Teknik ini dapat disebut *stream of consciousness* dan sangat berkaitan dengan teknik pikiran dan perasaan. Fiksi modern banyak menggunakan teknik ini untuk menggambarkan sifat-sifat kedirian tokoh. Tanggapan

indera bercampur dengan kesadaran dan ketaksadaran pikiran, perasaan, ingatan, harapan dan asosiasi-asosiasi acak ditunjukkan dalam narasi melalui teknik ini. (Abrams, 1981)

#### 5. Teknik Reaksi Tokoh

Reaksi tokoh pada suatu kejadian, keadaan, kata, masalah dan sikap atau perilaku orang lain (maupun hal-hal yang berupa rangsang dari luar diri tokoh yang bersangkutan). Sifat kedirian sang tokoh akan tergambarkan melalui reaksinya terhadap hal-hal tersebut.

#### 6. Teknik Reaksi Tokoh Lain

Seperti halnya pada reaksi tokoh, namun kali ini fokusnya diubah, bagaimana reaksi tokoh lain terhadap tokoh yang bersangkutan. Pandangan, komentar, pendapat, sikap, dsb dari tokoh lain terhadap tokoh yang hendak dianalisis.

#### 7. Teknik Pelukisan Latar

Kedirian pada tokoh dapat tergambarkan dari suasana latar atau tempat keberadaan sang tokoh. Misalnya suasana latar ruangan kerjanya atau kamarnya. Namun terkadang, pelukisan latar ini lebih berhubungan pada *storyline* (fabula) dari literasi yang dianalisis ketimbang langsung pada karakternya.

#### 8. Teknik Pelukisan Fisik

Karakter secara visual dapat di nilai dari hal-hal yang tampak (*apperance*). Bentuk tubuh karakter (atau siluet), mimik, pemilihan kostum, gaya rambut maupun tata rias dapat menggambarkan penokohan dari karakter tersebut. Contohnya, karakter kharismatik digambarkan dengan fisik badan yang semampai atau karakter yang menyukai makan dan serakah digambarkan memiliki badan yang gemuk.

## II.2.4 Mitologi

Mitologi menurut KBBI memiliki arti adalah sebuah ilmu sastra yang mengandung konsepsi dan cerita-cerita dongeng suci tentang kehidupan dewa dan makhluk halus dalam suatu kebudayaan yang biasanya di kategorikan berdasarkan pada lokasi budaya tersebut muncul. Istilah mitologi menjelaskan studi mengenai mitos maupun unsur / elemen mitos yang termasuk dalam tradisi kepercayaan tertentu (hubungan dengan keagamaan).

Cendekiawan Maria Leach dan Jerome Fried mendefinisikan mitologi sebagai berikut:

Mitos adalah sebuah cerita, yang disajikan seolah atau selayaknya hal tersebut terjadi di zaman sebelumnya, menjelaskan tradisi kosmologis dan supernatural (yang berhubungan dengan hal gaib) suatu bangsa, dewa, pahlawan, ciri budaya, kepercayaan agama, dan lain-lain. Tujuan mitos adalah untuk 'menjelaskan', seperti yang dikemukakan oleh G.L. Gomme, mitos menjelaskan hal-hal dalam "ilmu zaman pra-ilmiah". Demikianlah mitos menceritakan tentang penciptaan manusia, hewan, tengara; mereka memberi tahu mengapa hewan tertentu memiliki karakteristiknya (misalnya mengapa kelelawar buta atau hanya terbang di malam hari), mengapa atau bagaimana fenomena alam tertentu terjadi (misalnya mengapa pelangi muncul atau bagaimana konstelasi Orion naik ke langit), bagaimana dan mengapa ritual dan upacara dimulai dan mengapa terus berlanjut.

Mitos mengekspresikan kepercayaan dan nilai mengenai subjek tertentu sesuai dengan kultur atau budayanya. Mitologi sendiri memiliki peran dalam setiap peradaban di belahan dunia. Lukisan pra-sejarah dalam gua, ukiran pada batu, makam, monumen dan artefak budaya lainnya memberikan sugesti bahwa manusia telah lama menuliskan mitos dan membentuk fondasi struktur kepercayaan. Mengenai kepercayaan, hal ini menanggapi definisi mitos yang dijabarkan oleh Leach dan Fried. Psikiatri Carl Jung memberikan tanggapan bahwa mitos adalah aspek yang penting bagi jiwa manusia yang membutuhkan perjalanan mencari makna/pemaknaan dan aturan(perintah) di muka bumi. Ketertarikan yang mendasari narasi dan tema mitos disediakan oleh sifat kualitas

kesucian dari yang misterius, suci, dan kuat, yang dirujuk tanpa henti oleh Jung. Hal tersebut memberikan daya pikat bagi seseorang karena memberikan makna akhir bagi keberadaan manusia. Konsep atas hal yang besar dan lebih kuat dari diri sendiri dapat memberikan bimbingan, harapan dan keamanan dari dunia yang cenderung tidak pasti dan arti yang kabur. Hal yang misterius, suci dan kuat itu adalah konsep pemikiran manusia pada awal mula dunia dan menjadi basis reaksi psikologis terhadap dunia dan lingkungannya.

Pernyataan tersebut menjadi suatu “konsep” yang ada di balik setiap agama / kepercayaan. Maka suatu narasi yang dianggap sebagai mitologi di masa sekarang harus diingat bahwa narasi tersebut merupakan bagian dari kepercayaan atau dianggap sebagai agama di masa kuno. Narasi yang membentuk korpus (himpunan ujaran baik tertulis maupun lisan dalam bentuk yang sama) mitologi kuno memiliki tujuan yang serupa bagi manusia saat ini. Korpus pada mitologi akan dipercayai oleh orang pada masa itu seperti halnya kisah-kisah dalam kitab suci yang diterima oleh manusia di saat ini. Mereka menjelaskan, memberikan kenyamanan dan mengarahkan khalayak bahkan memberikan rasa kesatuan, perlindungan serta kohesi bagi komunitas orang yang memiliki kepercayaan dan pemikiran yang sama. (Mark, 2018)

Joseph Campbell (dalam Mark, 2018) mengamati bahwa mitologi adalah dasar dari setiap peradaban dan terbentuk dari kesadaran setiap orang. Dia meneliti apa yang dia sebut sebagai "*monomyth*" dalam bukunya '*The Hero with a Thousand Faces*', yang menunjukkan kesamaan tema, karakter, tujuan, dan perkembangan naratif di antara mitos dari banyak budaya, era, tempat, dan sepanjang sejarah. Dari bukunya terdapat kutipan identifikasi masalah yang dirinya lihat dari hal tersebut. Bagaimana suatu mitologi sama dimana pun walau berbeda variasi kostumnya, suatu narasi yang memiliki visi tanpa batas waktu, dari kedalaman pikiran apakah narasi tersebut berasal dan apa yang coba diajarkan dari narasi mitos tersebut. (Campbell, 2008:4)

Mitos mengajarkan pemaknaan. Mitologi menjelaskan stabilitas, kekuatan dan meningkatkan kehidupan para penganutnya dari keberadaan yang duniawi menjadi diilhami dengan makna yang abadi. Pada tingkat paling atas mitos tidak hanya menjabarkan sebuah fenomena, tradisi, nama tempat atau formasi geologi tetapi bisa juga mengangkat (dan mengaitkannya dengan) peristiwa masa lalu menjadi narasi epik bahkan signifikansi unsur supernatural dan para utamanya memberikan teladan bagi perjalanan kehidupan seorang individu.

Mark (2018) menjabarkan pada dasarnya beragam macam mitos dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori yakni:

1. *Etiological Myths* (Mitos Etiologis)

Mitos etiologis berasal dari Yunani '*aetion*' yang memiliki makna alasan, menjelaskan mengapa suatu konsep seperti itu keberadaannya atau menjelaskan bagaimana hal tersebut terjadi. Mitos dengan jenis ini biasanya mendefinisikan cerita asal-usul. Contohnya, bagaimana dalam mitologi *Norse* (Norwegia) kilat petir dikenal sebagai kereta Thor (Dewa Petir) yang sedang berpacu melewati langit.

2. *Historical Myths* (Mitos Historis)

Mitos historis menceritakan kembali suatu peristiwa dari masa lalu tetapi mengangkatnya dengan makna yang lebih besar daripada peristiwa yang sebenarnya (bahkan jika itu terjadi). Salah satu contohnya adalah kisah Pertempuran Kurukshetra seperti yang dijelaskan dalam epik India Mahabharata di mana Pandawa bersaudara melambangkan nilai-nilai yang berbeda dan memberikan panutan, meski kadang-kadang cacat. Kurukshetra kemudian disajikan dalam mikrokosmos dalam Bhagavad Gita di mana salah satu Pandawa, Arjuna, dikunjungi di medan perang oleh dewa Krishna, avatar Wisnu, untuk menjelaskan tujuan hidup seseorang. Apakah pertempuran tersebut pernah terjadi tidak penting bagi kekuatan kedua cerita ini pada tingkat mitologis.

### 3. *Psychological Myths* (Mitos Psikologis)

Menurut Jung dan Campbell, mitos psikologis melibatkan perjalanan dari yang sudah dikenal ke yang belum dikenal yang berfungsi sebagai metafora psikologis untuk menyeimbangkan kesadaran internal dan eksternal seseorang terhadap dunia. Adapun itu, narasi mitos biasanya berpusat pada seorang pahlawan atau pahlawan wanita yang memulai pencarian untuk mengetahui kebenaran tentang identitas atau nasib mereka. Dengan demikian, mereka dapat memecahkan masalah dan memberikan nilai budaya yang signifikan kepada para pendengarnya, sekaligus menyelesaikan krisis. Contohnya seperti karakter *Satan* dalam puisi epik *Paradise Lost* atau kisah Oedipus, seorang pangeran yang berupaya untuk menghindari ramalan bahwa ia akan tumbuh dewasa dan membunuh ayahnya, meninggalkan kehidupannya untuk melakukan perjalanan ke daerah lain di mana tanpa sepengetahuannya, ia secara tidak sengaja membunuh pria yang merupakan ayah kandungnya yang telah meninggalkannya saat lahir.

Ketika kisah dalam *Paradise Lost* memiliki konteks yang menggambarkan reformasi dan bentuk perlawanan yang dilakukan seorang *anti-hero*, menyesuaikan dengan fenomena yang sedang terjadi pada masanya untuk masyarakat Inggris. Sedangkan kisah Oedipus menunjukkan kepada khalayak Yunani kuno mengenai kesia-siaan dari upaya untuk mengubah takdir seseorang yang ditentukan oleh para dewa dan akan menanamkan rasa hormat yang sehat kepada para dewa tersebut. Pada tingkat yang lebih pribadi, narasi tersebut mungkin membujuk pendengar untuk menerima perjuangan apa pun yang mereka alami pada saat itu karena bahkan tokoh kerajaan seperti Oedipus pun mengalaminya, karena apa pun yang mereka alami mungkin tidak ada apa-apanya dibandingkan dengan membunuh ayah mereka dan secara tidak sengaja menikahi ibu mereka.

Setiap kultur di dunia biasanya dan masih memiliki kesamaan tipe mitologi. Terutama dalam mitologi-mitologi klasik, seperti mitologi kuno Yunani dan Romawi yang sangat dikenali oleh orang-orang di belahan barat dunia dan tema-tema yang ditemukan dalam kisah-kisah tersebut tercermin dalam kisah-kisah lain di seluruh dunia.

Jenis kisah yang sama bahkan kisah yang sama persis, dapat ditemukan dalam mitos dari seluruh dunia. Mitos baik dari Tiongkok, Eropa, Afrika, atau penduduk asli Amerika memiliki fungsi dan tujuan yang sama yakni memberikan penjelasan, hiburan, dan tujuan pemberian makna. Contohnya, mitos penciptaan dari Sumeria kuno, Mesir, Fenisia, dan Tiongkok sangat mirip dengan mitos penciptaan yang digambarkan dalam Kitab Kejadian (*Book of Genesis*) dalam Alkitab, di mana seorang dewa agung mengucapkan eksistensi ke dalam ciptaan.

Mitologi mencoba menjawab pertanyaan yang sangat sulit dan paling dasar dari keberadaan manusia yang kompleks. ‘Siapa aku’; ‘Dari mana aku berasal’; ‘Mengapa aku ada disini’; ‘Kemana aku pergi’. Pertanyaan-pertanyaan berikut bagi leluhur pemaknaan narasi adalah hal yang terpetik, bukan ‘kenyataan’ dan detail dari setiap versi narasi. Yang menjadi esensi perbedaan antara khotbah (kajian keagamaan) dan pengalaman individu mengenai mitologi agama adalah khotbah hanya dapat berfungsi untuk memperkuat atau mendukung kepercayaan budaya yang ada, sedangkan mitos memiliki kekuatan untuk meningkatkan dan memodifikasi pemahaman seseorang melalui penggunaan latar, karakter, gambar, dan tema simbolis yang kuat. Pengarang pada masa kuno menciptakan cerita untuk interpretasi individu, memungkinkan setiap orang yang mendengar cerita untuk mengenali makna dalam cerita untuk diri mereka sendiri dan meresponsnya dengan tepat, cerita-cerita kuno masih memiliki resonansi dengan khalayak saat ini (relevansi diri).



### **II.2.5 Teks Visual**

Teks secara pengertiannya adalah suatu produk yang muncul dari *discourse*. Diskursus atau *discourse* (dalam bahasa Inggris) dapat didefinisikan sebagai tindak penggunaan maupun pertukaran bahasa dan tanda. Maka teks dapat diartikan secara luas sebagai suatu produk dari setiap tindak penggunaan bahasa. Secara sempit, teks biasanya diartikan sebagai pesan-pesan tertulis atau produk bahasa yang berbentuk tulisan, seperti novel, puisi, artikel, majalah, prasasti, kitab suci. Dalam pengertian yang lebih luas, teks adalah pesan-pesan baik yang menggunakan tanda verbal maupun visual.

Teks visual (*text visual*) sendiri adalah 'teks' yang berbentuk 'gambar' atau 'visual'. Dapat didefinisikan pula sebagai teks yang di dalamnya melibatkan unsur-unsur visual, seperti gambar, ilustrasi, foto, lukisan atau citra rekaan digital / komputer. *Advertising text*, teks fashion, teks televisi, teks seni (patung, lukisan, tari, teater), teks arsitektur dan teks objek (komoditas) adalah contoh-contoh teks visual. (Piliang, 2004)

### **II.2.6 Intertekstual**

Intertekstualitas pada dasarnya adalah ketika suatu teks merujuk kepada suatu teks lain atau pada lingkungan budayanya. Secara teoretis intertekstual menjabarkan bagaimana menafsirkan suatu teks pada praktiknya akan merujuk atau berhubungan pada teks lain. Proses intertekstual ini dapat menambah lapisan makna atau bahkan mengurangi nilai suatu teks dari teks atau narasi sebelumnya. Referensi yang dibuat penulis atau penyusun teks ini dapat secara sengaja, tidak disengaja, langsung (semisal kutipan) atau tidak langsung (semisal kiasan atau parafrase).

Kata intertekstual diciptakan pada 1960-an oleh Julia Kristeva dalam analisisnya tentang konsep Dialogisme dan Karnaval Bakhtin. Istilah ini berasal dari kata

Latin '*intertexto*', yang diterjemahkan sebagai 'berbaur sambil menenun.' Dia berpikir bahwa semua teks 'berbicara' dengan teks lain, dan tidak dapat dibaca atau dipahami sepenuhnya tanpa pemahaman tentang keterkaitannya. Sejak saat itu, intertekstualitas telah menjadi karakteristik pokok baik dalam karya maupun analisis postmodern. Perlu dicatat bahwa praktik menciptakan intertekstualitas telah ada lebih lama daripada teori intertekstualitas yang dikembangkan baru-baru ini.

Menurut Julia Kristeva, setiap teks hadir disebabkan adanya teks yang hadir terdahulu dan mempengaruhinya. Istilah intertekstualitas diciptakan oleh Julia Kristeva (Worton dan Still, 1990). Intertekstualitas menjabarkan teks "tidak dapat hadir sebagai keseluruhan yang hermetis atau mandiri, dan karenanya tidak berfungsi sebagai sistem tertutup". Teks adalah suatu wacana yang terbentuk secara budaya, cara-cara sistematis atau institusional "berbicara dan berkata. (Kristeva, 1980, h.36).

Dalam konsep intertekstual, Kristeva mendukung pendapat Lacan bahwa ketika seseorang memasuki fase simbolis bahasa, mereka masuk ke dalam substansi subjektivitas yang terjatuh dalam jaringan makna yang tidak pernah berakhir. Dengan kata lain, bahasa, yang telah ada sebelum manusia, menjadi subjek manusia yang tenggelam dan mendominasi bahasa. Banyak gagasan penting, termasuk semiotika, genoteks dan fenoteks, semiotika kora dan simbolik, serta intertekstualitas, yang dikreditkan kepada Kristeva. Menurut Macey, Kristeva mengembangkan teori intertekstualitasnya yang inovatif saat mempelajari Mikhail Bakhtin. Sebagai tindak lanjut yang signifikan dari tulisannya, ia mulai mengembangkan teorinya tentang "semanalisis," yang menggabungkan "semiotika" dengan "psikoanalisis," di mana ia meneliti subjek dan bagaimana mereka berhubungan dengan aspek prelinguistik dan dorongan arkhais yang ada di dalam *chora* (alam atau ruangan yang memberikan 'tempat' bagi suatu hal) dan semiotik. Adanya cara penanda yang menjadi salah satu metode atau cara dalam menganalisis intertekstualitas suatu teks yakni pemaknaan penanda simbolik dan semiotik. Secara bahasa maupun secara subjek. (Kabthiyal. 2016)

Semiotika atau *Le sémiotique*, (bukan *la sémiotique*), yang diterjemahkan menjadi "studi tentang tanda", adalah istilah untuk proses ekstra-verbal di mana energi fisiologis dan perasaan masuk ke dalam bahasa. Dorongan dan artikulasi subjek merupakan bagian dari semiotika. Meskipun semiotika dapat diekspresikan secara lisan, aturan tata bahasa normal tidak berlaku untuk itu. Di sisi lain, bahasa berfungsi sebagai sistem tanda untuk simbolik, lengkap dengan tata bahasa dan sintaksis (Kristeva 1984: 27). Makhluk yang berbicara menggunakan mode simbolis sebagai sarana untuk menunjukkan dalam upaya menyampaikan makna se jelas mungkin. Berbeda dengan ekspresi yang ditemukan dalam musik, tarian, dan puisi, yang merupakan contoh semiotik, ilmuwan dan ahli logika adalah contoh paradigmatis orang yang mencoba menggunakan bahasa simbolik. Simbolik dapat dianggap sebagai metode sadar yang digunakan seseorang untuk mengekspresikan diri mereka sendiri menggunakan sistem tanda yang stabil (baik tertulis, diucapkan, atau digerakkan dengan bahasa isyarat), sedangkan semiotik dapat dilihat sebagai mode komunikasi yang berasal dari alam bawah sadar. (McAfee, 2014:17)

Keberadaan dua mode penanda ini tidak sepenuhnya dapat dipisahkan. Meskipun kita menggunakan mode penandaan simbolis untuk menegaskan suatu posisi, posisi ini bisa menjadi tidak stabil oleh dorongan dan artikulasi semiotik. Untuk membantu memahami perbedaan antara semiotik dan simbolik, pembaca dapat membayangkan pemetaan dikotomi tersebut pada dikotomi yang lebih umum: seperti perbedaan antara alam dan budaya, antara tubuh dan pikiran, antara ketidaksadaran dan kesadaran, dan antara perasaan dan nalar. Dikotomi ini sering dilihat sepanjang sejarah pemikiran Barat sebagai sesuatu yang bertentangan: seseorang adalah manusia biadab atau manusia yang berbudaya; seseorang bertindak berdasarkan nafsu atau menggunakan pikirannya; seseorang dibimbing oleh nafsu atau akal. Dengan penggunaan Kristeva atas kutub-kutub ini, terdapat perbedaan bahwa kutub yang pertama (simbolik/budaya/pikiran/kesadaran) selalu membuat dirinya sendiri terasa - dilepaskan - ke dalam kutub yang kedua (semiotik/alam/tubuh/tidak sadar, dan lain-lain). Kristeva mengilustrasikan

bagaimana kedua kutub dikotomi ini saling terhubung, alih-alih mengikuti pemikiran dualistik Barat. (McAfee, 2014: 16-17)

Untuk melihat teks yang memiliki hubungan atau menjadi dasar penulisan bagi teks lainnya dapat disebut sebagai hipogram. Hipogram (Kasmana dkk dalam Hutomo, 2018) adalah suatu elemen dari cerita baik itu ide, frasa, kalimat, kejadian dll yang terkandung dalam teks sastra terdahulu nantinya akan menjadi model, latar belakang atau referensi atas teks yang lahir belakangan atau teks sastra baru yang terpengaruh atas teks terdahulu. Dalam keterkaitannya dengan hipogram, Julia Kristeva (dalam Nurgiyantoro, 2010:52-53) mengemukakan bahwa setiap teks yang ada merupakan sebuah kumpulan mosaik kutipan baru teks-teks lain. Mosaik tersebut dapat berupa bentuk penyerapan dan transformasi dari teks-teks lain. Unsur dari tiap teks diolah dalam bentuk karya teks sendiri berdasarkan pada pola pikir, tanggapan dan kreativitas dari sang pengarang itu sendiri. Maka pada tingkatan tertentu, teks tersebut akan tetap mencerminkan sifat dari sang pengarang melalui konsep estetika pemikirannya. Unsur-unsur yang diambil dari teks hipogram itu bisa berupa kata, wacana, fenomena, sintagma, model bentuk (struktur), gagasan, atau berbagai unsur instruktif yang lain, namun dapat pula hal yang bersifat kontradiktif dan memunculkan teks baru sehingga khalayak mungkin tidak akan mengenali atau melupakan teks hipogramnya. Hipogram tentunya bersifat parsial yang berwujud tanda-tanda teks atau realisasi unsur-unsur tertentu ke dalam bentuk lainnya. Pengambilan bentuk tersebut atau derivasi (pembentukan kata baru dari kata lainnya) yang ditransformasi dapat berupa pemakaian padanan kata, pilihan paradigmatik kata-kata atau pun berupa varian lesikal, denotasi dan konotasi.

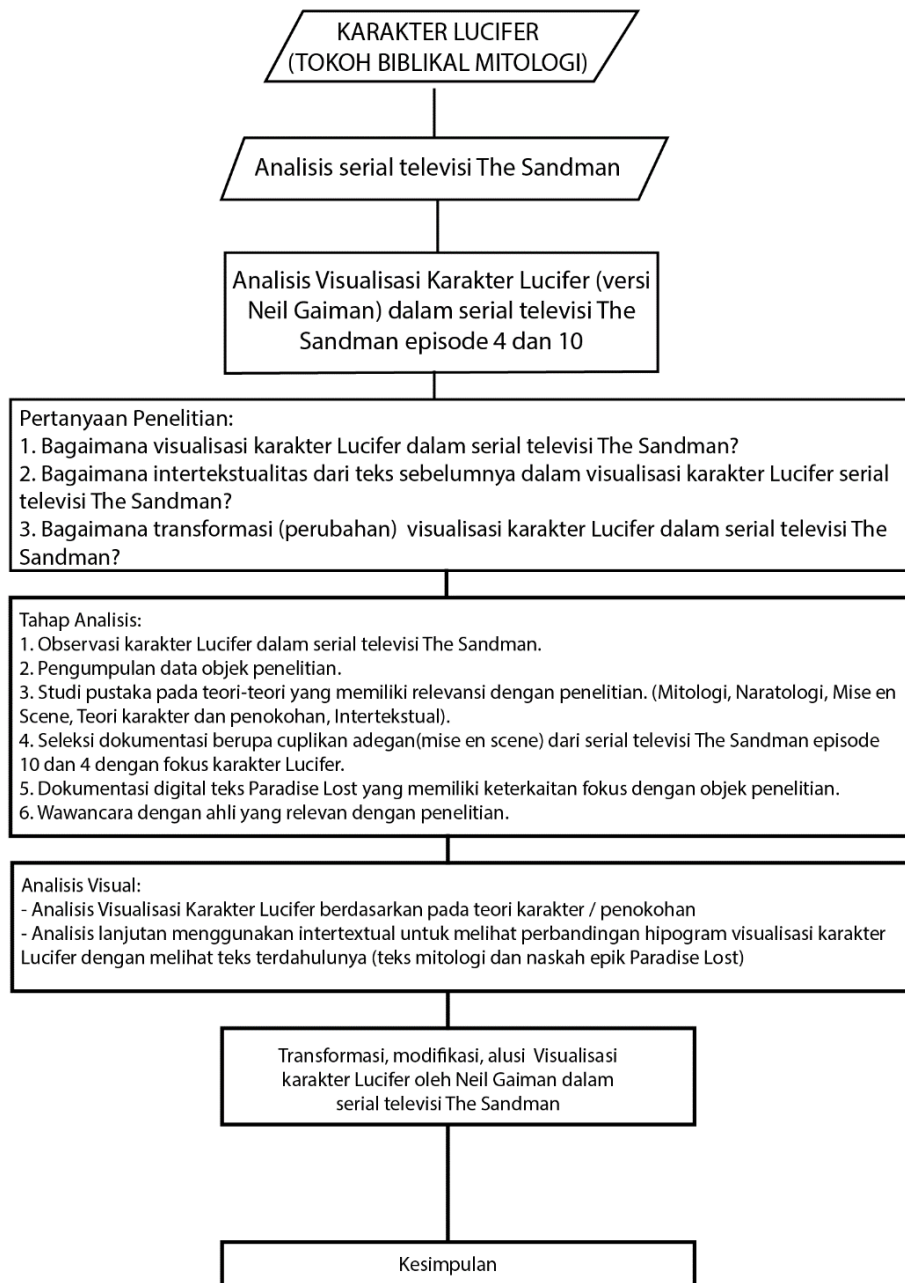
Prinsip utama dari intertekstualitas adalah prinsip memberikan makna dan memahami karya bersangkutan. Teks atau karya tersebut diprediksikan sebagai bentuk reaksi, penyerapan atau transformasi dari karya(-karya) lain. Intertekstualitas tidak hanya sekedar melihat pengaruh atau jiplakan / kutipan dari teks satu ke teks lainnya, melainkan bagaimana khalayak memperoleh makna

sebuah karya dalam kontrasnya dengan karya atau teks lain yang menjadi hipogramnya.

Penerapan intertekstual dilakukan pada narasi visual karakter Lucifer oleh Neil Gaiman dengan teks sebelumnya. Penerapan intertekstual ini juga melihat dan membandingkan cara interpretasi penulis dan sutradara dalam menggambarkan visualisasi Lucifer dalam literatur modern. Transformasi yang terjadi dalam serialnya sendiri akan memunculkan makna tersendiri.

### II.3 Alur Penelitian

Berdasarkan pada teori-teori yang telah dijabarkan diatas dan metode penelitiannya, maka alur dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.3 Bagan alur penelitian  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)