

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Mitologi Mesir merupakan sekumpulan mitos Mesir, yang menggambarkan kegiatan dan kebijakan para-Dewa sebagai suatu cara untuk mengetahui dunia. Keyakinan pada mitos ini adalah sisi penting bagi Agama Mesir Kuno, terutama pada cerita yang berisi materi agama berupa pujian, teks ritual, pemakaman, dan dekorasi kuil. Mitos tersebut hanya berisi gambaran singkat saja. Bangsa Mesir menganggap bahwa kejadian sekarang adalah pengulangan dari kejadian di masa lalu. Sejumlah bagian penting dari mitos tersebut adalah mitos penciptaan yang berisi proses terciptanya manusia dari khaos atau kekacauan, cerita kerajaan Dewa Matahari Ra di bumi, dan mitos Osiris, Isis dan Horus yang menentang Dewa Penghancur Set. (Allen, 1968)

Peristiwa dari masa kini yang dapat dianggap sebagai bagian dari mitos pengulangan dapat dilihat dari kisah perjalanan harian dewa Ra dimana ia melintasi dunia dan juga sisi lain dari dunia ini selama hidupnya yang berarti menurut kepercayaan dari mitologi ini, masih berlangsung hingga saat ini, sisi lain dari dunia yang dimaksud ini juga disebut Duat dimana temanya selalu terulang termasuk pepecahan diantara para penegak maat atau kebenaran dengan kekuatan dan kekuasaanya, fir'aun dan bangkitnya para Dewa (Jackson, 2018). Rincian kejadian sakral ini berbeda dan sering berlawanan pada setiap teks yang ditemukan dalam artefaknya. Mitos yang ada ditemukan dalam jumlah besar berbentuk metafora, yang menafsirkan esensi dan sikap juga perkataan yang mudah dipahami. Setiap jenis mitos menggambarkan berbagai pandangan simbolis, membentuk pemahaman bangsa menjadi semakin kaya. Mitologi sangat berdampak bagi budaya Mesir, khususnya dalam ritual agama dan terciptanya ideologi bagi kerajaan. Selain itu tampak juga pada seni, makanan, kuil, jimat dan sastra. Sastra biasanya mengadopsi beberapa macam kisah baik itu humor atau alegori yang mendefinisikan Mesir yang telah beradaptasi dengan mitos untuk berbagai keperluan. Dalam mitologi Mesir

terdapat beberapa tokoh Dewi inti yang disembah oleh rakyat kuno Mesir, salah satunya adalah Dewi Sekhmet. Sekhmet biasanya digambarkan sebagai wanita berkepala singa betina yang mengenakan piringan surya yang dibungkus oleh *uraeus* (symbol ular) dan wig *tripartite* (gaya rambut yang membingkai wajah) panjang. (Jackson, 2018).



Gambar 1.1 Patung artefak Dewi Sekhmet yang mengenakan Piringan surya berbungkus Uraeus dan wig Tripartite

Sumber: www.alaintruong.com

Marvel Comics atau *Marvel Worldwide Inc*, yang sebelumnya dikenal sebagai *Marvel Publishing Inc* dan *Marvel Comics Group* merupakan perusahaan yang memproduksi komik di Amerika Serikat. Awal dibangun tahun 1939 dengan nama “*Timely Publications*” dan pernah berganti nama menjadi “*Atlas Comics*” kemudian berubah tahun 1961 menjadi *Marvel Comics* yang saat ini dinobatkan sebagai penerbit terbesar beriringan dengan kompetitornya yaitu *DC Comics*. Pada tahun 1960, komik tenar karena *Dc Comics* mengusung tokoh populer yaitu *flash*, *superman*, dan *superhero Justice League of America* lainnya. *Marvel* pun

menyaingi mereka dengan penerbitan komik kelompok superhero *Fantastic Four* tepatnya pada September 1961. Sejak saat itu sampai dengan tahun 1969, berhasil terbit sebanyak 831 buku komik Marvel yang hampir seluruhnya dikarang oleh Stan Lee.

Pada masa ini (1961) tokoh yang sangat terkenal seperti *Spider-Man*, *X-Men*, dan *Hulk* muncul pertama kalinya. Meskipun DC Comics dikenal pelopor bangkitnya tema superhero di industri komik usai Perang Dunia II, Marvel disebut menjadi pelopor perubahan jenis cerita superhero sampai sekarang. Sejarawan komik Peter Sanderson menyatakan jika Marvel berhasil mewujudkan konsep terbaru dalam cerita dengan topik yang serius agar lebih menarik perhatian pembacanya. Contohnya seperti beberapa tokoh yang awalnya berteman dekat kemudian bermusuhan karena memiliki perspektif yang berbeda tentang suatu hal pada akhirnya satu menjadi pahlawan dan yang lainnya menjadi pembuat kekacauan atau penjahat super.

Tokoh pada Marvel juga lebih dikenal karena memiliki sifat yang lebih manusiawi. Sebagian besar cerita yang ada di dalam komik Marvel memiliki karakter yang sangat dipengaruhi dan merupakan inspirasi dari mitologi dan budaya dari beberapa daerah. Setiap karakter yang mewakili suatu mitologi digambarkan menggunakan atribut atau kostum khusus yang menjadi ciri khas dari daerah dan tradisi budaya yang digambarkan selain itu, narasi dan latar belakang juga dibuat semirip mungkin dengan cerita mitos orisinalnya agar pembaca dapat mengenali tokoh mitologi yang diceritakan.

Salah satu komik Marvel yang berjudul "*The Heroic Age: Prince of Power*" volume 3 mengangkat tokoh Dewi dari mitologi Mesir kuno yaitu Dewi Hathor-Sekhmet, diceritakan pada komik the heroic age prince of power volume tiga, Dewi Sekhmet berperan sebagai musuh dari pahlawan yang digambarkan dan diceritakan yaitu Dewa petir Thor dan temannya Amadeus Cho. Narasi dalam komik juga dibuat mirip dengan cerita mitologi orisinalnya dimana terjadi peristiwa percobaan kudeta Dewa RA dan juga pemberian anggur merah untuk membius Dewi Sekhmet

untuk menenangkan amarahnya dan merubahnya kembali menjadi Dewi Hathor, namun didalam komik, ada penambahan konflik yang berupa pencurian harta yang disimpan oleh Dewa Ra yang dilakukan oleh Thor dan Amadeus Cho untuk menyelamatkan dunia.

Penelitian ini dipilih karena ketika peneliti melakukan analisis dan observasi ditemukan unsur kebaruan pada penelitian mengenai tokoh mitologi dari Mesir kuno yang diangkat kedalam sebuah komik yang populer secara internasional. Unsur kebudayaan yang kental juga menjadi salah satu poin tambah yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai karakter Dewi Sekhmet yang diadaptasi langsung dari mitologi orisinalnya.

Dari hasil observasi lapangan dan juga pencarian data lebih lanjut yang telah dilakukan oleh peneliti dimana peneliti membaca komik yang berisi objek yang diteliti, studi literatur penelitian yang relevan, biografi tsuka, buku panduan dan ensklopedia Marvel untuk memahami karakter dan ciri khas dari komik Marvel serta teori teroi yang dapat membantu peneliti memahami penokohan dan visualisasi karakter pada komik seperti teori manga matrix milik Tsukamoto, teori arketipe oleh Calr Jung, teori penokohan dan teori pendukung lainnya.

Peneliti menemukan visualisasi karakter Dewi Sekhmet yang jatuh kepada kategori *Villain* atau antagonis yang memiliki kepercayaan dan moral tersendiri. Meskipun begitu, visualisasi dan penokohan karakter Sekhmet terbilang cukup kompleks karena ada konflik moral dimana karakter Sekhmet divisualisasikan sebagai musuh dari tokoh utama namun memiliki alasan yang kuat untuk melawan pahlawan dalam cerita pada komik "*The Heroic Age: Prince of Power*" volume 3.

Tokoh Sekhmet juga digambarkan memiliki dua tubuh dan karakter dimana ketika menjadi Sekhmet, karakternya digambarkan sebagai singa yang memiliki perawakan galak dan ganas, juga memiliki otot meskipun tetap ada lekukan pada tubuh yang menandakan gendernya sebagai wanita. Identitas keduanya yaitu Dewi Hathor digambarkan dengan wujud kucing yang memiliki bentuk menyerupai

manusia dan lekukan feminine tanpa otot. Ketika menjadi Hathor, Dewi Sekhmet menjadi suatu karakter yang jinak dan penyayang.

Dalam beberapa panel yang menggambarkan adegan pertarungan antara Sekhmet dan tokoh pahlawan dalam komik, Sekhmet di tempatkan pada bagian atas panel dengan posisi menerkam Thor, tokoh pahlawan pada komik. Selain itu, Sekhmet juga digambarkan dengan kuku yang tajam dan berlumur darah, menambahkan kesan bengis dan haus darah. Atribut dan kostum yang digambarkan untuk Sekhmet juga berbeda dengan ketika ia menjadi Hathor, dimana Ketika menjadi Sekhmet kostum yang dikenakan lebih terbuka dan cocok untuk bergerak bebas, tepatnya cocok untuk medan perang. Sementara ketika menjadi Hathor, kostum yang dikenakan lebih tertutup dan anggun, namun keduanya tetap sesuai dengan penggambaran kostum Sekhmet dan Dewi mitologi Mesir kuno yang dapat ditemukan pada artefaknya.

Dalam penelitian ini, diteliti penokohan karakter Sekhmet dalam komik Marvel yang berjudul "*The Heroic Age: Prince of Power*" volume 3. Untuk membantu dan meyakinkan peneliti mengenai objek yang diteliti, wawancara dengan peneliti dan juga ilustrator dari komik Marvel yang bertanggung jawab mengerjakan cerita dan visualisasi Sekhmet dalam komik "*The Heroic Age: Prince of Power*" volume 3 juga dilakukan oleh peneliti. Hasil dari wawancara membantu peneliti untuk menentukan poin apa saja yang harus diperdalam untuk kepentingan penelitian.

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah deskriptif kualitatif dengan strategi etnografi dan narasi dimana metode ini digunakan untuk menganalisa permasalahan penelitian dengan menggunakan hasil wawancara dan komunikasi personal dengan kelompok-kelompok yang terlibat dalam penciptaan karakter Sekhmet dan juga menggunakan data yang terkumpul. Pemahaman peneliti yang dijabarkan secara tersusun juga digunakan agar objek penelitian dapat dijelaskan dengan baik. Elemen penokohan yang diteliti di fokuskan kepada

karakteristik Sekhmet yang digambarkan di beberapa halaman komik yang akan menjadi fokus penelitian.

Selain itu, visualisasi penggambaran karakter Sekhmet juga diteliti dengan dibantu beberapa teori seperti teori *manga matrix* juga digunakan untuk membantu peneliti membedah karakter Sekhmet dari sisi *personality matrix*, *form matrix* dan juga *costume matrix*. Teori Arketipe juga digunakan untuk meneliti lebih dalam sebagai teori pembantu untuk mengetahui secara detail penokohan karakter Sekhmet yang ketika diteliti memiliki korelasi dengan karakter arketipe *shadow* dan juga *anima - animus* milik Carl Jung.

Teori inti dalam penelitian ini merupakan teori penokohan, komik dan panel dari Orson Scott, Scott McCloud dan William Eisner yang menjelaskan mengenai elemen visual komik yang digunakan oleh peneliti untuk memecahkan masalah penelitian mengenai penokohan karakter Sekhmet pada beberapa panel terpilih, penjelasan yang dimaksud merupakan analisis penggambaran, penempatan dan juga bentuk dari panel, layout, dan elemen visual komik yang mencakup karakter Dewi Sekhmet pada panel yang difokuskan dalam penelitian.

Teori penokohan juga digunakan untuk membantu peneliti meneliti lebih dalam karakter dalam panel yang menggambarkan karakter Dewi Sekhmet dalam komik. Penelitian ini didasari dari informasi yang didapat langsung dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di lapangan untuk membantu peneliti mengumpulkan data dan informasi yang valid dan jelas.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka dapat diidentifikasi permasalahannya, sebagai berikut:

1. Terjadi perbedaan interpretasi dari visualisasi karakter Dewi Sekhmet dalam komik Marvel yang berbeda dari mitologi Mesir kuno.
2. Adanya pergeseran penokohan Dewi Sekhmet dalam komik Marvel dan Dewi Sekhmet yang ada dalam mitologi Mesir kuno.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang dijelaskan, dapat diidentifikasi rumusan masalah yang dapat dijadikan sebagai fokus penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Perubahan apa saja yang terjadi pada interpretasi dari visualisasi karakter Dewi Sekhmet dalam komik Marvel "*The Heroic Age: Prince of Power*" volume 3?
2. Bagaimana penokohan Dewi Sekhmet digambarkan dalam komik Marvel "*The Heroic Age: Prince of Power*" volume 3?

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan luasnya ruang lingkup permasalahan, untuk memusatkan fokus pada masalah yang diteliti, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek yang diteliti adalah karakter Dewi Sekhmet yang ada dalam komik Marvel yang berjudul "*The Heroic Age: Prince of Power*" volume 3
2. Fokus pada penelitian ini yaitu pada visualisasi penokohan Dewi Sekhmet dalam komik Marvel "*The Heroic Age: Prince of Power*" volume 3
3. Panel pada halaman 3 akan menjadi panel yang dianalisis dengan pendekatan analisis visual karena menggambarkan penjelasan mengenai kesetiiaannya kepada Dewa Ra
4. Panel pada halaman 4, 5-6, 17-18, 19 dan 20 dalam komik Marvel "*The Heroic Age: Prince of Power*" volume 3 akan menjadi panel yang dianalisis karena penggambaran panel, dan juga visualisasi Dewi Sekhmet pada panel tersebut menonjolkan penokohan yang berbeda dari mitologi aslinya, dimana Dewi Sekhmet digambarkan sebagai tokoh antagonis yang memiliki konflik dengan tokoh protagonis dalam komik yaitu Thor dan Amadeus Cho.

1.5. Metode Pengumpulan Data

1. Data Primer

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, metode kualitatif digunakan untuk menginterpretasi permasalahan penelitian dan juga pemikiran peneliti mengenai objek dan data penelitian, sedangkan metode deskriptif digunakan untuk menjelaskan objek yang diteliti dengan baik agar permasalahan penelitian dapat terpecahkan. Metode deskriptif kualitatif ini digunakan untuk memperoleh data dan kejadian apa yang tampak pada komik Marvel yang berjudul "*The Heroic Age: Prince of Power*" volume 3. Metode ini juga dilakukan untuk mencari unsur-unsur data dan fenomena yang terlihat dalam komik Marvel yang berjudul "*The Heroic Age: Prince of Power*" volume 3 mengenai visualisasi penokohan karakter Dewi Sekhmet. Peneliti juga menggunakan strategi penelitian kualitatif etnografi dan strategi naratif dimana peneliti menganalisis suatu kelompok yang berkaitan dengan penelitian, dalam hal ini kelompok ini adalah orang-orang yang terlibat dengan Komik Marvel "*The Heroic Age: Prince of Power*" volume 3, khususnya yang terlibat langsung dengan penciptaan karakter Dewi Sekhmet, kelompok ini terdiri dari penulis cerita dan ilustrator komik. Untuk memenuhi kebutuhan ini, peneliti menghubungi penulis dan ilustrator komik *Prince of power* untuk menjawab pertanyaan yang muncul pada penelitian yang membahas tentang objek penelitian yaitu Sekhmet. Peneliti melakukan komunikasi personal berbentuk wawancara yang dilakukan secara online menggunakan aplikasi Zoom dan juga Email. Komunikasi personal ini dilakukan dengan Fred Van Lente selaku penulis dari komik "*The Heroic Age: Prince of Power*" volume 3, Reilly Brown dan juga Zach Howard selaku ilustrator dari komik "*The Heroic Age: Prince of Power*" volume 3.

2. Data Sekunder

Data sekunder didapatkan dari cara peninjauan literature berbentuk artikel, biografi dan komik digital pada internet untuk menyempurnakan data dan referensinya dari penelitian terdahulu. Data yang bersumber dari situs

resmi Marvel juga dimanfaatkan agar mempermudah penelitian. Beberapa studi literatur yang digunakan sebagai pedoman penelitian berupa jurnal ilmiah dan buku:

a. Jurnal Ilmiah

Jurnal ilmiah yang digunakan oleh peneliti merupakan kumpulan jurnal yang membahas mengenai topik penelitian yang relevan dengan penelitian, seperti mengenai analisis visual yang menggunakan pendekatan teori manga matrix dan archetype. Refrensi jurnal ilmiah ini digunakan oleh peneliti sebagai pedoman penelitian yang memberikan peneliti arahan, cara berpikir dan cara pemecahan penelitian dari permasalahan penelitian yang serupa.

b. Buku:

Sumber literature buku digunakan oleh peneliti sebagai pedoman pembahasan penelitian dan dasar dari data penelitian untuk mengetahui kejelasan dan informasi mengenai objek yang diteliti. Selain itu, sumber literatur buku mengenai teori digunakan oleh peneliti sebagai pedoman untuk membuat persyaratan variable dan pedoman pemecahan permasalahan dalam proses pembahasan. Sumber literature yang dipilih adalah sumber yang relevan dengan permasalahan dan topik penelitian.

1.6. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang menyimpulkan manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut: Penelitian ini dilakukan agar peneliti dapat menjawab pertanyaan dan permasalahan penelitian mengenai visualisasi, penokohan, penggambaran panel, layout dan elemen visual komik yang mencakup karakter Dewi Sekhmet agar dapat mengetahui penokohan karakter Dewi Sekhmet dalam komik Marvel "*The Heroic age: Prince of power*" volume 3 tepatnya pada panel terpilih yang ada di halaman 4, 5-6, 17-18, 19, 20 dimana Sekhmet digambarkan dan divisualisasikan dengan jelas sedang memiliki konflik dengan tokoh protagonis pada komik, konflik ini dapat dilihat dari penggambaran panel,

gesture, interaksi antara Sekhmet dan tokoh protagonis pada komik yaitu thor dan Amadeus cho.

1.7. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat perancangan yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat bagi masyarakat

Menambah pengetahuan tentang informasi mitologi Mesir kuno, khususnya mengenai Dewi Sekhmet baik yang ada pada mitologi Mesir kuno maupun versi adaptasi yang terdapat pada komik Marvel. Selain itu penelitian ini dapat memberikan wawasan lebih mengenai visualisasi Penokohan karakter Dewi Sekhmet pada komik superhero yaitu komik Marvel yang berjudul "*The Heroic Age: Prince of Power*" volume 3.

2. Manfaat bagi lembaga Pendidikan

Perancangan diharapkan mampu menjadi referensi tambahan mahasiswa atau peneliti lain dalam melihat suatu permasalahan yang berhubungan dengan analisis visual karakter mitologi Mesir kuno yaitu Dewi Sekhmet pada komik super hero marvel.

3. Manfaat bagi peneliti

Peneliti dapat mendapatkan jawaban dari permasalahan yang diteliti mengenai analisis penggambaran karakter Dewi Sekhmet yang diadaptasi kedalam komik, selain itu peneliti juga mendapatkan ilmu yang lebih dalam mengenai karakter dalam komik, penggambaran dalam komik, mitologi Mesir kuno, komik Marvel dan teori teori yang bersangkutan dengan penelitian ini.

1.8. Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian tesis ini terbagi ke dalam lima bab yang dijabarkan sebagai berikut:

1. BAB I: Pendahuluan

Bab satu menjelaskan uraian yang berisi tentang pokok-pokok bahasan yang meliputi latar belakang penelitian yaitu pembahasan mengenai Dewi Sekhmet yang diangkat dari mitologi Mesir kuno. Alur penelitian yang menjelaskan tahapan dan penggunaan teori serta metode penelitian juga dijabarkan untuk memberikan garis besar dari gambaran penelitian dan temuan hasil penelitian. identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, dan batasan penelitian juga disebutkan yaitu meneliti interpretasi Dewi Sekhmet yang dilakukan oleh Marvel dalam komik "*The Heroic Age: Prince of Power*" volume 3, dimana karakter Dewi Sekhmet menjadi focus penelitian karena terdapat perbedaan pada visualisasi penokohan dari interpretasi yang dilakukan oleh Marvel dengan Dewi Sekhmet yang ada pada mitologi Mesir kuno.

2. BAB II: Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini peneliti menguraikan referensi penelitian dan jurnal yang digunakan oleh peneliti sebagai pedoman penelitian. Jurnal dan penelitian terdahulu yang digunakan adalah yang relevan dengan penelitian, yaitu yang meneliti tentang analisis visual karakter menggunakan teori manga matrix, archetype, teori penokohan dan teori analisis elemen visual komik khususnya teori dari Scott McCloud dan Will Eisner.

3. BAB III: Metode Penelitian

Metodologi penelitian menguraikan secara rinci yaitu pendekatan pendekatan yang digunakan sampai analisisnya. Dalam bab ini, peneliti menjelaskan mengenai metode penelitian deskriptif kualitatif dengan strategi etnografi dan narasi, dan juga variable penelitian yaitu tokoh Dewi Sekhmet dalam komik dan juga panel yang akan dijadikan fokus penelitian. Selain itu, dijelaskan juga alur dari penelitian dan juga data-data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti yang relevan dengan penelitian. Data ini mencakup tentang komik Marvel yang berjudul "*The*

Heroic Age: Prince of Power” volume 3, panel yang difokuskan, karakter Sekhmet dan sedikit mengenai karakter Hero pada komik karena interaksinya dengan Sekhmet menggambarkan perbedaan pada interpretasi komik dengan mitologi yang menjadi bahan adaptasinya.

4. BAB IV: Pembahasan Penelitian

Hasil dari analisis visual dan juga pengolahan data akan dibahas dalam bab ini, dimana karakter Dewi Sekhmet dibedah menggunakan teori manga matrix untuk menemukan detail mengenai visualisasi karakter dan juga kesamaan dengan mitologi Mesir kuno, Panel dan layout juga dianalisis dalam bab ini untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan penelitian mengenai penokohan Dewi Sekhmet dalam komik.

5. BAB V: Kesimpulan

Bab lima berisi Kesimpulan penelitian yang merupakan pernyataan singkat yang adalah jawaban atas permasalahan dan tujuan penelitian mengenai interpretasi Dewi Sekhmet dalam komik Marvel yang memiliki perbedaan dengan tokoh Dewi Sekhmet dalam mitologi. Saran dari peneliti untuk penelitian dan juga peneliti yang akan menggunakan penelitian ini sebagai referensi atau melanjutkan penelitian ini juga akan dijabarkan pada bab ini.