

VISUALISASI MASKULINITAS TOKOH SANCAKA PADA FILM *GUNDALA* (2019)

Volume 6 | Nomor 1
April 2023

Firda Miaz Pranela, Fajar Aji dan Denny Antyo Hartanto

Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember
Jl. Kalimantan 37, Jember 68121 Email: firdamiazpranela@gmail.com

Abstract

Film Gundala (2019) is one of the films that raises the story of Indonesian superhero by Joko Anwar. This study aims to describe the masculinity of the character Sancaka through the aspect of mise en scene in the film Gundala (2019). This study uses the theory mise en scene as the main theory and theory masculinity of Janet Saltzman Chafetz as a supporting theory. The type of research used is descriptive research method with a qualitative approach. The object of research is the film Gundala (2019) while the subjects are the mise en scene of the film Gundala (2019) and the study of the masculinity of the character Sancaka in the film Gundala (2019). Data collection techniques used in this research are observation and literature study. The data analysis process used is data reduction, presentation and conclusion drawing or verification. The results of this study can be concluded that the mise en scene can visualize the masculinity of the character Sancaka in the film Gundala (2019).

Keywords

Superhero Movies, Mise En Scene, Janet Saltzman Chafetz's Masculinity

Pendahuluan

Film *Gundala* (2019) diangkat dari hasil imajinasi Harya Suraminata atau Hasmi dalam karyanya berupa komik. Pada tahun 1981 kisah ini difilmkan untuk yang pertama kalinya. Tema film superhero

banyak diproduksi oleh negara maju yang didominasi oleh dua produsen film besar yakni *Detective Comics* (DC) dan *Marvel Comics*. Kisah para *superhero* dituangkan dalam komik DC maupun *Marvel* yang selanjutnya diangkat menjadi sebuah narasi film. Hal tersebut merupakan sebuah terobosan baru dalam dunia perfilman dan mendapat respon baik bahkan antusias masyarakat yang semakin bertambah dalam memilih film bertema *superhero* sebagai film pilihan yang harus ditonton. Animo masyarakat mengenai film *superhero* membuat sutradara Indonesia mulai tertarik untuk mengembangkan kisah-kisah pahlawan super Indonesia yang sebelumnya sudah pernah dituangkan juga kisahnya dalam cerita bergambar. Joko Anwar bersama Bumi Langit dan *Screenplay Films* menjadikannya sebagai pijakan untuk mulai memproduksi film bertemakan pahlawan super Indonesia. Pada tanggal 29 Agustus 2019 dirilis film *Gundala* (Rachmad, 2020:14). Kesuksesan film *superhero* luar negeri mampu membangkitkan geliat industri perfilman Indonesia dalam memfilmkan kisah para tokoh *superhero* atau jagoan dari koleksi komik Indonesia. Melalui Jagad Sinema Bumi Langit dan *Screenplay Films*, sineas Indonesia mulai menjadwalkan produksi film untuk beberapa kisah *superhero* selanjutnya. Seperti *Godam*, *Sri Asih*, *Aquaman*, *Merpati*, *Tira*, *Dewi Api*, *Mandala*, *Maza*, dan lain-lain. Dalam produksinya, *Gundala* menjadi *superhero* pertama sekaligus pembuka bagi rangkaian kisah *superhero* Indonesia yang akan difilmkan oleh Jagad Sinema Bumi Langit dan *Screenplay Films*. Film telah dirilis secara resmi di jaringan bioskop XXI, CGV, dan Cinemaxx di berbagai kota (Hadibroto, 2019:38).

Penulis melakukan penelitian terhadap salah satu film *superhero* karya Joko Anwar yang berjudul *Gundala* (2019) dengan fokus penelitian pada visualisasi maskulinitas tokoh Sancaka melalui aspek *mise en scene*. Alasan memilih film *Gundala* (2019) sebagai objek penelitian karena banyak memvisualkan aspek maskulinitas. Hal ini dapat dilihat dari visual-visual yang mengisahkan tokoh Sancaka sejak masih kecil harus hidup sendiri ketika ayahnya meninggal dalam orasinya melawan keamanan pabrik dan ibunya memilih pergi

meninggalkan Sancaka seorang diri. Dia dituntut menjadi tulang punggung untuk dirinya sendiri agar dapat melanjutkan kehidupannya.



Gambar 1. Sancaka kecil sedang bekerja
(Dok. *Screenshot* Firda Miaz Pranela, 29/Oktober/2021)
Sumber Film *Gundala* (2019)
Time code : 00:23:03

Sikap bertanggung jawab terutama terhadap dirinya sendiri muncul sejak Sancaka kecil harus hidup di jalanan. Kejadian ini membentuk Sancaka menjadi sosok kuat dan pemberani melawan orang yang lebih dewasa untuk mempertahankan posisinya dalam mencari uang. Pengalaman hidup memberikan dia banyak pelajaran, namun hal tersebut justru membentuk jiwa egoistik yang membiarkan kejahatan terjadi di hadapannya. Sancaka terus hidup di jalanan hingga dia dewasa dan menjadi pegawai disalah satu pabrik surat kabar. Pengalaman hidup selama Sancaka menjadi pegawai di pabrik memberikan pandangan berbeda dengan pandangannya terhadap kehidupan di masa kecil di jalanan. Jiwa egoisnya digantikan oleh kepedulian ketika dia melihat rekan kerjanya memilih menyelamatkan copet dari kejaran massa dan membawanya ke kantor polisi dengan alasan tidak ingin pencopet dihakimi massa. Sejak saat itu Sancaka menjadi sosok yang peduli terhadap sekitar, namun kepeduliannya membawanya ke dalam masalah baru ketika harus berhadapan dengan sekelompok orang yang akhirnya menjadi alasan Sancaka mendapat kekuatan petir.

Tahun 1954 menjadi titik awal kemunculan komik genre superhero melalui karya R.A Kosasih yang berjudul *Sri Asih* (1954). Karakter perempuan super dalam komik *Sri Asih* (1954) disebut sebagai imitasi dari tokoh *hero* Amerika yakni *Superman*. Komik *superhero* Indonesia berada dipuncak keemasannya pada awal dekade 70-an

hingga awal dekade 80-an. Beberapa sosok yang menjadi dalang komik Indonesia pada masa itu seperti Hasmi, Wid NS, Nono GM, dan Ganeis TH dengan karyanya yang berjudul *Gundala*, *Godam*, *Tira Aquanus*, dan *Maza* (Bonneff, 2008:24). Karakter Gundala menjadi penting untuk diteliti sebab Gundala merupakan ikon *superhero* pada masa keemasan komik *superhero*. Hal ini ditandai dengan kemunculan karakter Gundala pada karya komik-komik lainnya. Karakter Gundala diciptakan Hasmi setelah kisah pahlawan super populer di dunia komik tahun 1960-an. Ide awal sosok Gundala yang memiliki kekuatan petir didapat dari tokoh legenda Jawa yakni Ki Ageng Selang yang dikisahkan bisa menangkap petir. Ide awal daya Gundala yang tidak mengadaptasi dari karakter film Amerika menjadi alasan yang kuat diangkatnya karakter Gundala ke layar lebar (Hardjana, 2019:16). Kepopuleran karakter Gundala ditandai juga dengan adanya komik seri Gundala sebanyak 23 judul telah diterbitkan selang tahun 1969 hingga 1982 sehingga membuat Hasmi terus diingat oleh penggemarnya. Beberapa aspek kepopuleran tersebut turut menjadi alasan pentingnya karakter Gundala untuk diteliti. Film *Gundala Putra Petir* pertama kali difilmkan pada tahun 1981. PT. Cancer Mas Film melakukan pembelian Lisensi dari pengarangnya dan memvisualkan karakter Gundala dengan menggandeng Lilik Sudijo sebagai sutradaranya. Pada tahun 2005, Bumi Langit menerbitkan kembali komik *Gundala Putra Petir*. Bumi Langit merupakan perusahaan hiburan berbasis karakter yang berdiri sejak tahun 2003 hingga kini. Sepuluh tahun awal didirikannya Bumi Langit berfokus melakukan *remastered* dan diperjualkan kepada kolektor. Mereka terus melakukan perbaikan dari segi cerita hingga kostum setiap karakternya. Puncak keberhasilan perusahaan ini ditandai dengan diangkatnya salah satu karakter dibawah lisensi mereka yakni tokoh Gundala dalam film *Gundala* (2019) (Sayono, 2013:4).

Film *Gundala* (2019) dipilih sebagai objek penelitian yang banyak memvisualkan kategori maskulinitas sehingga dapat dibedah menggunakan teori maskulinitas. Film *Gundala* (2019) diperankan oleh seorang laki-laki dan seorang laki-laki sejak lahir memiliki stereotip maskulin dan sebagai penyeimbangannya bahwa perempuan memiliki

stereotip feminim. Maskulin dan feminim termasuk dalam kategori gender sedangkan laki-laki dan perempuan merupakan jenis dari kelamin. Gender dan jenis kelamin memiliki pengertian yang berbeda. Sosok laki-laki pemeran film *Gundala* (2019) perlu dikaji menggunakan teori maskulinitas agar tampak kategori maskulinitas apa saja yang divisualkan oleh tokoh Sancaka dalam film *Gundala* (2019). Penelitian ini dilakukan sebab lahir sebagai seorang laki-laki belum tentu tumbuh besar menjadi sosok yang maskulin. Pertanyaan pada penelitian ini yakni bagaimana maskulinitas tokoh Sancaka divisualisasikan melalui aspek *mise en scene* dalam film *Gundala* 2019?. Film *Gundala* (2019) memberikan kesan tersendiri bagi peneliti karena peneliti menyukai film *action* dengan latar belakang kisah pahlawan super. Terdapat rasa bangga setelah menonton film karya Joko Anwar yang satu ini bahkan peneliti merasa film ini menjadi warna baru dikancah perfilman Indonesia.

Metode Penelitian

Mise en scene sebagai unsur penting dalam film dapat menjadi karakteristik tersendiri dalam sebuah film. *Mise en scene* sebagai pendekatan dalam penelitian ini tentu memiliki tujuan dan manfaat seperti pemilihan cahaya dalam film sebagai salah satu unsur *mise en scene*. Pencahayaan redup dipilih dalam beberapa *scene* ketika Sancaka melawan penjahat memiliki tujuan agar tercipta suasana mencekam. Setiap film yang akan diproduksi tentu telah melalui pemikiran matang oleh para sineasnya terutama pada unsur-unsur *mise en scene*. Film *Gundala* (2019) merupakan salah satu film yang diangkat dari komik *superhero* Indonesia sehingga setiap gambar dalam komik tentu menjadi pertimbangan juga dalam pemikiran pergerakan pemainnya di dalam film. Film berlatar kisah *superhero* belum banyak diproduksi di Indonesia bahkan film *Gundala* (2019) adalah film *superhero* generasi pertama yang diproduksi setelah era reformasi. Hal tersebut menjadi alasan ide pembuatan film ini masih banyak mengadaptasi dari film *superhero* garapan DC dan *Marvel Studios*. Tokoh *Gundala* memiliki

jati diri pahlawan super Indonesia sebab kisahnya diambil dari salah satu tokoh yang ada di pulau Jawa meskipun ide kostumnya masih terinspirasi dari tokoh hero *Flash* (Sayono, 2013:4).

Objek material pada penelitian ini adalah film *Gundala* (2019). Salah satu film garapan Joko Anwar pada tahun 2019 ini diperankan oleh Abimana Aryasatya sebagai tokoh utamanya. Film berdurasi 123 menit ini berhasil meraih lebih dari 1,6 juta penonton. Film *Gundala* (2019) sebagai objek material merupakan objek penelitian atau sebagai sasaran penelitian. Film *Gundala* (2019) menjadi wadah teori maskulinitas dan teori *mise en scene* akan bekerja. Kedua teori tersebut akan meneliti film *Gundala* (2019) guna mencapai tujuan penelitian. Hasil pemikiran peneliti mengenai objek formal terhadap objek material yang telah menjawab rumusan masalah penelitian dapat digunakan sebagai sumber data bagi penelitian selanjutnya yang memiliki persamaan dengan penelitian ini. Objek formal dalam penelitian ini berupa visualisasi maskulinitas melalui aspek *mise en scene*. Potongan-potongan scene film *Gundala* (2019) akan diteliti menggunakan objek formal sehingga mendapat temuan baru berupa hasil penelitian.

Pembahasan

Bab ini membahas tentang visualisasi maskulinitas tokoh Sancaka yang disajikan melalui aspek *mise en scene* pada film *Gundala* (2019). Pembahasan ini merujuk pada sebuah gambar yang menjelaskan tentang maskulinitas tokoh Sancaka. Pengambilan *screenshot* gambar berarti adanya unsur maskulinitas menurut Janet Saltzman Chafetz yang tampak melalui aspek *mise en scene* pada film. *Screenshot* gambar akan disajikan dalam sebuah tabel dengan keterangan aspek *mise en scene*. Pembahasan kategori maskulinitas sesuai dengan gambar dalam tabel dan beberapa *shot* pada *scene* tersebut. Berikut pembahasan visualisasi maskulinitas tokoh Sancaka dalam film *Gundala* (2019).

Maskulinitas bukan lagi konstruksi biologis melainkan terlahir sebagai kode dalam interaksi sosial. Terlahir sebagai laki-laki belum tentu tumbuh besar menjadi seseorang yang memiliki aspek maskulin (Noviana, 2016:4).

Janet Saltzman Chafetz (Prabawaningrum, 2019:7) mengklaim ada 7 kategori maskulinitas dalam konsep maskulinitas yang tertuang dalam bukunya antara lain:

- a. Penampilan fisik, yakni memiliki kekuatan didalamnya seperti kuat, berani dan atletis.
- b. Fungsional, yakni peranan laki-laki sebagai tulang punggung keluarganya.
- c. Seksual, mencakup hubungannya dengan perempuan
- d. Emosi, bagaimana dia mengendalikan emosi dalam dirinya
- e. Intelektual, yakni pemikirannya yang logis, rasional, objektif dan tentunya juga cerdas.
- f. Interpersonal, mengkontruksikan laki-laki menjadi bertanggung jawab dan berjiwa pemimpin.
- g. Karakter personal seperti ambisius, egoistik, dan berjiwa kompetitif serta menyukai petualangan.

Visualisasi Maskulinitas Tokoh Sancaka

1. Penampilan fisik



Dok. *Screenshot* Firda Miaz Pranela 24/Nov/2021
Sumber Film *Gundala* (2019)
Time code : 00:08:28

Elemen *mise en scene* yang menggambarkan maskulinitas tokoh Sancaka berpenampilan fisik kuat yakni *setting* lokasi pada *shot* tersebut berada di halaman pabrik tempat ayah Sancaka bekerja. Hal tersebut dapat dilihat dari bangunan di sekitar yang terbuat dari seng sebagai dindingnya. *Setting shot on location* dipilih sineas pada adegan ini agar

mempermudah penonton untuk mengenali *setting* adegan. Pada *setting* tersebut tampak tak banyak properti hanya tameng, bangunan pabrik dan senjata api milik keamanan yang disewa pihak pabrik untuk menjaganya dari pendemo. Tameng menjadi properti yang penting sebab melalui retaknya tameng sehingga tampak kekuatan yang dimiliki Sancaka. Tameng, bangunan pabrik, dan senjata api menunjukkan sisi kelakian Sancaka sebab properti tersebut lebih dekat fungsinya dengan sosok laki-laki. Lokasi halaman pabrik merupakan tanah yang berdebu dan ketika diguyur hujan menjadi tanah becek dengan genangan air.

Pencahayaan pada *shot* ini berasal dari matahari namun tertutup mendung sehingga cahaya yang dihasilkan tidak teralu terang ditandai dengan *scene* selanjutnya yakni ketika tubuh Sancaka diguyur hujan. Cahaya tambahan ditujukan kepada wajah Sancaka sehingga gestur wajahnya tampak dengan jelas. Cahaya tambahan pada tubuh Sancaka membuatnya lebih terang dengan latar belakang langit mendung sehingga tampak sisi dramatis film tersebut. Pencahayaan menjadi penting dalam menggambarkan maskulinitas Sancaka dengan perantara cahaya buatan sehingga penonton memahami kemarahan Sancaka melalui gestur wajahnya. *Setting* waktu *scene* pada tabel diatas yakni pada siang hari yang ditandai dengan adanya cahaya matahari. *Make-up* Sancaka yakni natural dan suasana sedang turun hujan yang cukup deras sehingga membuat wajah pemain basah karenanya. Pergerakan Sancaka pada tabel 4.1 yakni mendatangi lokasi demo dan menerobos masuk ke dalam kerumunan yang sedang mengelilingi tubuh ayahnya yang sudah terbujur tanpa nyawa dengan darah mengalir disekitar tubuhnya. Sancaka mengambil salah satu tameng dan memegangnya secara kuat, tameng tersebut retak sebab kekuatannya yang muncul ketika amarahnya sedang memuncak. Adegan ini menggambarkan visualisasi maskulinitas penampilan fisik kuat tokoh Sancaka pada film *Gundala* (2019).

2. Fungsional



Dok. Screenshot Firda Miaz Pranela 29/Oktobre/2021
Sumber Film *Gundala* (2019)
Time code : 00:23:00

Elemen *mise en scene* yang menggambarkan maskulinitas fungsional tokoh Sancaka yakni *setting* lokasi pada adegan di atas yakni berada di sebuah pelabuhan dekat pasar. Ditandai dengan adanya kapal besar tampak sedang bersandar di dermaga. Pelabuhan menjadi lokasi yang menunjukkan maskulinitas tokoh Sancaka sebab pekerjaan di daerah tersebut didominasi oleh pekerjaan laki-laki. Tidak menutup kemungkinan bahwa perempuan juga melakukan pekerjaan tersebut namun, pada *scene* pelabuhan tidak tampak perempuan yang ikut bekerja di sana.

Di sekitar kapal tampak tumpukan-tumpukan karung goni berisi bahan pangan yang siap diangkut ke dalam pasar. Gedung-gedung pencakar langit menjadi latar belakang kapal di pelabuhan memberikan informasi ketimpangan sosial yang terjadi pada film ini. Tingginya gedung di belakang kapal berbanding terbalik dengan nasib anak-anak yang sedang mengantri memanggul muatan kapal untuk mendapatkan upah. Properti karung goni yang terisi penuh menjadi tanda maskulinitas fungsional tokoh Sancaka tampak pada *scene* ini. Fungsional menurut Janet Saltzman Chafetz yakni peranan laki-laki sebagai tulang punggung keluarganya namun Sancaka hidup seorang diri sehingga ia menjadi tulang punggung untuk dirinya sendiri.

Setting waktu pada *shot* tersebut yakni pada siang hari yang berasal dari cahaya matahari berada di bagian langit atas. Cahaya yang ditampilkan tidak terlalu terang ditandai dengan adanya beberapa

gumpalan awan pada langit sekitar pelabuhan. Pemilihan warna cahaya seperti ini membuat suasana adegan diselimuti kesedihan yang berasal dari dalam diri Sancaka. Tidak ada warna mencolok pada adegan ini dan semua tampak lusuh dan kotor kecuali warna gedung yang putih sangat kontras dengan suasana pelabuhan.

Pakaian orang-orang di pelabuhan tampak sama dengan warna yang serasi. Sancaka menggunakan kaos pendek berwarna coklat dan celana pendek berwarna coklat. Pakaian Sancaka terlihat sangat lusuh dan kotor disandingkan dengan kawannya yang menggunakan kaos putih namun penuh dengan noda berwarna kecoklatan. Pergerakan pemain pada adegan di atas yakni Sancaka kecil sedang berbaris pada salah satu kapal yang sedang bongkar muatan. Sancaka sedang mengantri untuk mendapatkan giliran memanggul karung goni ke dalam pasar. . Sancaka juga berada dibarisan tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa Sancaka sedang menunggu gilirannya memanggul karung goni.

3.Seksual



Dok. Screenshot Firda Miaz Pranela 29/Oktobre/2021
Sumber Film *Gundala* (2019)
Time code : 00:58:50

Elemen *mise en scene* yang menggambarkan maskulinitas seksual pada adegan di atas yaitu *setting* lokasi pada *shot* tersebut berada di dalam pasar yang sudah hangus sebab dibakar preman. Pasar pada film *Gundala* (2019) adalah bagian dari awal mula konflik yang melibatkan Sancaka, penjual pasar dan anggota legislatif. Seluruh properti yang tampak pada *scene* tersebut berwarna hitam gelap

menandakan bahwa pasar telah terbakar seluruhnya. Seragam Sancaka tampak kotor dengan noda berwarna hitam yang menandakan ia telah membantu penjual pasar ketika terjadi kebakaran. Pencahayaan didalam pasar berasal dari cahaya matahari yang menerobos masuk melalui celah-celah atap dan dinding pasar yang berlubang karena terbakar. Pada salah satu sisi tampak sangat terang dan terlihat keadaan luar pasar sebab dinding pasar yang habis hanya tersisa tiang-tiang penyangga di sisi tersebut. Cahaya tambahan digunakan untuk mempertegas gestur wajah Sancaka ketika merespon cerita Wulan. Gesturnya menampakkan kepedulian yang ditunjukkan tokoh Sancaka menandakan adanya maskulinitas seksual.

Kepedulian ini penting divisualkan karena menjadi bagian dari alur cerita film *Gundala* (2019). Warna biru dari seragam Sancaka yang telah kotor dipadu dengan celana coklat panjang serasi dengan baju Wulan yang berwarna coklat muda dan terdapat banyak noda sama seperti seragam Sancaka. Warna-warna tersebut dipilih agar tidak mencolok ditengah suasana pasar yang sedang berduka.

Riasan wajah Sancaka dan Wulan natural dengan tambahan beberapa noda di sekitar wajah dan badan keduanya. Sorot mata Wulan ketika sedang berbicara kepada Sancaka mengisyaratkan harapan yang besar dari penjual pasar terhadap Sancaka. Pergerakan Sancaka yang sedang menemani Wulan berkeliling pasar yang telah terbakar menunjukkan sikap kepeduliannya terhadap perempuan. Adegan ini menggambarkan kategori maskulinitas seksual yang terdapat dalam film *Gundala* (2019).

4.Emosi



Dok. *Screenshot* Firda Miaz Pranela 29/Oktober/2021
Sumber Film *Gundala* (2019)
Time code : 01:15:04

Elemen *mise en scene* yang menggambarkan maskulinitas emosi tokoh Sancaka yaitu lokasi berada di sebuah lorong tepat di belakang gedung aula tempat konser biola. Adegan ini menunjukkan bagaimana Sancaka mengendalikan emosi di dalam dirinya. Tersangka pembakaran pasar keluar membawa tas biola dengan raut wajah cemas yang tampak melalui pergerakannya melihat keadaan sekitar sebelum keluar dari gedung tersebut. Tidak banyak properti yang digunakan pada *shot* ini hanya tas biola berisi senjata dan mobil yang terparkir di samping gedung.

Setting waktu *scene* di atas yakni malam hari yang ditandai dengan tidak adanya cahaya matahari. Pencahayaan pada *shot* ini berwarna kuning dan terdapat bias warna merah yang bersumber dari jalanan di depan lorong gedung. Pencahayaan pada *scene* ini menerapkan pencahayaan *three point lighting* yakni *key light* berupa lampu lorong. Penyebutan lampu lorong sebagai *key light* sebab menjadi cahaya utama dari seluruh adegan pada *scene* tersebut. *Backlight* berasal dari lampu jalanan di ujung lorong sebagai dimensi dari pergerakan kedua pemain pada *scene* tersebut. *Fill light* digunakan pada beberapa *shot* seperti ketika Sancaka berbicara kepada lawannya. Bias warna merah memberikan visual kegagahan terhadap Sancaka yang berpadu dengan warna merah kostum Gundala miliknya. *Setting* waktu malam hari dengan pencahayaan yang cukup kuat untuk menerangi keadaan lorong yang gelap. Cahaya tambahan digunakan ketika Sancaka sedang mengintrogasi tersangka mengenai pembakaran pasar agar kedua pergerakan pemain terlihat dengan jelas. Sancaka menggunakan kostum Gundala lengkap sehingga tersangka tidak mengetahui siapa sosok dibalik kostum tersebut. Tersangka tidak takut dengan tetap melakukan perlawanan terhadap Sancaka.

5. Intelektual



Dok. Screenshot Firda Miaz Pranela 29/Oktober/2021
Sumber Film *Gundala* (2019)
Time code : 00:56:03

Elemen *mise en scene* yang menggambarkan maskulinitas intelektual yakni logis, rasional, objektif, dan cerdas pada adegan di atas yaitu *setting* lokasi berada di halaman pabrik tempat Sancaka bekerja. Tampak dinding-dinding pabrik yang terbuat dari seng menjulang tinggi di belakang tempat Sancaka berdiri. Latar belakang Wulan dan beberapa penjual pasar yakni dinding tembok pagar pabrik. Pada bagian tengah pabrik tampak pintu masuk pabrik yang di tandai dengan garis-garis berwarna kuning dan hitam di kedua sisinya. Dinding tembok di belakang Wulan terlihat sudah berjamur dan warnanya yang sudah pudar menginformasikan bahwa bangunan tersebut sudah tua. *Setting* ini memberikan kesan realisme sehingga penonton dapat melihat dan ikut merasakan suasana pada malam itu. *Shot* di atas tidak banyak menggunakan properti hanya tampak sebuah poster di dinding belakang Wulan dan sebuah balok kayu yang digunakan penjual pasar untuk memukul Sancaka.

Setting waktu adegan di atas adalah malam hari yang ditandai dengan suasana gelap tanpa cahaya matahari. Pencahayaan *shot* di atas terbagi menjadi dua bagian. Bagian pertama yakni ditempat Sancaka berdiri mendapat pencahayaan berwarna putih dari lampu di dalam pabrik yang keluar melalui pintu masuk pabrik yang terbuka lebar. Bagian belakang tubuh Sancaka dan pegawai pabrik di sebelahnya berwarna putih sedangkan bagian wajah mereka tampak berwarna kuning. Bagian lain pada *shot* di atas mendapatkan pencahayaan berwarna kuning yang berasal dari lampu di luar pabrik dan beberapa

lampu pada dinding pagar tembok yang berwarna kuning juga.

Pencahayaan di bagian depan tubuh Wulan dan beberapa penjual pasar berwarna putih sedangkan bagian belakang berwarna kuning karena tidak mendapat cahaya putih dari dalam pabrik. Pencahayaan di kedua sisi tampak cukup kuat namun di tengah *frame* tempat pemain berdiri tampak pencahayaan yang *soft*. Sineas meletakkan pencahayaan *strong* jauh di belakang kedua sisi pemain agar pencahayaan tidak terlalu menonjol. Cahaya buatan digunakan sineas untuk memperjelas adegan di tengah *frame* agar penonton mendapatkan informasi dari adegan tersebut.

Make up semua pemain tampak natural dan mendapat kesan *fresh* dari pencahayaan yang digunakan. Pada *shot* di atas tampak Sancaka dan rekan kerjanya menggunakan seragam pabrik sedangkan Wulan dan beberapa penjual pasar menggunakan kaos, kemeja dan celana dengan warna yang senada. Tidak ada warna mencolok pada adegan di atas kecuali warna merah dari poster di bagian tembok belakang Wulan. Pergerakan Sancaka memperhatikan kembali penjelasan Wulan tentang dirinya yang berhasil melawan 30 preman menggambarkan sikap intelektualnya yakni berpikir rasional tentang kekuatannya.

6. Interpersonal



Dok. Screenshot Firda Miaz Pranela 29/Oktober/2021
Sumber Film *Gundala* (2019)
Time code : 00:51:18

Elemen *mise en scene* yang menggambarkan maskulinitas interpersonal tokoh Sancaka yaitu *setting* lokasi pada salah satu kamar rumah susun yakni kamar Sancaka. Sancaka dan adik Wulan sedang

duduk di ruang tamu rumah Sancaka ditandai dengan adanya sofa dan meja dengan beberapa barang di atasnya. Di sofa panjang terdapat selimut merah dan putih yang biasa Sancaka gunakan saat tidur. Di sudut ruangan terdapat meja dengan tumpukan buku dan terdapat lampu tidur di atasnya. Lampu dan selimut menjadi tanda bahwa Sancaka biasa tidur di sofa tersebut. Dinding ruang tamu Sancaka di hiasi oleh beberapa figura putih dengan gambar di dalamnya. Meja ruang tamu milik Sancaka tampak dipenuhi oleh alat-alat elektronik, kabel, radio dan lampu belajar. Barang-barang tersebut memberikan informasi bahwa Sancaka gemar memperbaiki barang elektronik. *Setting shot on location* dipilih oleh sineas pada *scene* ini agar penonton mendapat informasi bahwa *setting* tersebut berada di ruang tamu.

Setting waktu adegan di atas yakni siang hari tetapi pada *shot* tersebut tidak tampak seperti siang hari karena cahaya matahari hanya masuk melalui salah satu sudut ruangan saja. Cahaya matahari tampak pada *shot* lain yakni ketika kamera menyoroti adik Wulan dari bagian depan sehingga pada bagian belakang terlihat cahaya matahari masuk melalui jendela di sudut ruangan. Pencahayaan pada *shot* di atas berasal dari satu lampu di bagian tengah ruangan. Cahaya tersebut hanya menerangi bagian tengah saja sehingga di sekitar pemain tampak gelap tanpa cahaya. Pencahayaan seperti ini membuat fokus tidak terpecah karena banyak tumpukan barang di ruangan tersebut. Penonton tetap digiring untuk berfokus kepada kedua pemain di tengah *frame*. *Key light* berupa lampu di tengah ruangan dibantu oleh cahaya matahari yang berperan sebagai *fill light* pada *scene* tersebut. Cahaya matahari yang masuk melalui jendela ruangan sebagai tanda bahwa adegan tersebut berlangsung pada siang hari. Cahaya tambahan digunakan ketika *shot* pemain sedang berbicara agar pergerakan pemain dapat terlihat dengan jelas. Cahaya tambahan banyak digunakan Ketika *shot zoom in* sebab lampu ditengah ruangan tidak cukup untuk memperjelas adegan para pemain.

Make-up kedua pemain natural dan tampak *fresh* karena tertimpa cahaya kuning dari lampu ruangan. Pakaian yang digunakan kedua pemain terkesan santai dengan balutan kaos dan celana berwarna gelap.

Semua warna pada *shot* ini tampak senada dengan pencahayaan kecuali warna merah dari selimut yang tampak mencolok di tengah *frame*. Pergerakan Sancaka menemani adik Wulan menjadi bukti tanggung jawabnya sebagai peran laki-laki yang menunjukkan maskulinitas interpersonal.

7. Karakter Personal



Dok. Screenshot Firda Miaz Pranela 29/Oktober/2021
Sumber Film *Gundala* (2019)
Time code : 00:23:25

Elemen *mise en scene* yang menunjukkan maskulinitas karakter personal tokoh Sancaka yakni *setting* lokasi di dalam pasar. Pada adegan di atas, Sancaka tampak berjalan di dalam bangunan pasar dan langkah Sancaka terhenti ketika mendengar suara seorang wanita berteriak meminta tolong. Langkah Sancaka yang sempat terhenti dan melihat ke arah wanita tersebut menjadi tanda bahwa sebenarnya Sancaka pernah peduli terhadap sekitar namun kepeduliannya sudah hilang. Tembok-tembok pasar dengan warna putih menghitam menjadi latar belakang adegan tersebut. Tidak banyak properti yang digunakan pada adegan di atas, hanya tampak sebuah tas milik wanita yang sedang menjadi diperebutkan oleh pemiliknya dengan kedua preman.

Setting waktu adegan di atas yakni siang hari yang ditandai dengan cahaya matahari berwarna putih masuk ke dalam pasar dari arah atas. Cahaya matahari hanya sedikit yang masuk ke dalam pasar sehingga adegan Sancaka berjalan suasananya cukup redup. Cahaya matahari begitu terang pada *shot* wanita dan kedua preman sebab kejadian tersebut terjadi di ujung lorong atau diluar pasar sehingga cahayanya tidak terhalang atap pasar. Cahaya tambahan digunakan

ketika *shot* Sancaka menoleh ke arah wanita dan dua preman. Tampak pencahayaan cukup terang agar penonton dapat melihat dengan jelas gerakan pemain ketika mengisyaratkan rasa kepeduliannya sekejap lalu menghilang kembali.

Make-up Sancaka tampak sangat kotor dengan beberapa noda hitam di banyak sisi tubuh Sancaka. Noda ini terlihat sangat jelas ketika *shot* menunjukkan ekspresi wajah Sancaka saat menoleh ke arah wanita dan dua preman. Tidak hanya pada tubuh Sancaka, namun noda hitam juga tampak pada pakaian yang dikenakannya. Cahaya tambahan ditambahkan pada *shot* ini sehingga tampak lebih jelas ekspresi dan noda pada tubuh Sancaka. Cahaya tambahan ini menyoroti wajah dan tubuh Sancaka sehingga perannya menjadi penting dalam visualisasi maskulinitas karakter personal. Ekspresi wajah Sancaka setelah melihat kejadian tersebut tampak menyedihkan dengan wajah tertunduk sejenak namun seketika wajah kembali acuh menghadap ke depan. Pergerakan Sancaka menghiraukan kejahatan menjadi bukti adanya maskulinitas karakter personal egois dalam diri Sancaka pada film *Gundala* (2019).

Kesimpulan

Film *Gundala* (2019) merupakan film superhero yang mengisahkan tentang pahlawan Indonesia. Sosok Gundala telah dikenal sebagian masyarakat Indonesia sejak debut pertamanya pada tahun 1969 dalam komik “Gundala Putra Petir” karya Harya Suraminata. Film *Gundala* (2019) memiliki hal menarik dalam mengangkat kisah tokoh utamanya. Perjalanan hidupnya, cara pandangya terhadap sekitar, rasa pedulinya, egoisnya dan film ini menawarkan sensasi menegangkan ketika Sancaka harus melawan puluhan preman. Tokoh utama film *Gundala* (2019) digambarkan sebagai laki-laki dengan perjalanan hidup yang keras sejak kecil. Kelaki-lakian Sancaka perlu dikaji menggunakan teori maskulinitas agar tampak gender maskulinnya. Penelitian ini menggunakan teori maskulinitas Janet Saltzman Chafetz. Ada 7 kategori yang disebutkan oleh Chafetz yakni penampilan fisik, fungsional, seksual, emosi, intelektual, interpersonal dan karakter personal. Kategori maskulinitas tokoh Sancaka divualisasikan melalui *mise en scene* yang

menyenangkan untuk ditonton. Berdasarkan aspek *mise en scene* dapat disimpulkan bahwa tokoh Sancaka dalam film *Gundala* (2019) memiliki 7 kategori maskulinitas menurut Chafezt. Keempat aspek *mise en scene* pada film *Gundala* (2019) menjadi kolaborasi aspek yang kuat dalam memvisualisasikan kategori maskulinitas tokoh Sancaka.

Hasil akhir dari pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa keempat aspek *mise en scene* yakni *setting*, *lighting*, *make-up* dan *wardrobe* serta pemain dan pergerakannya merupakan aspek yang kuat dalam memvisualkan kategori maskulinitas. Film *Gundala* (2019) tidak hanya menekankan alur ceritanya pada konsep kepahlawanan namun terdapat hal lain yang turut disampaikan di dalamnya. Nasihat-nasihat tentang kebaikan banyak disampaikan melalui dialog para tokoh seperti ketika Wulan menasihati Sancaka tentang pentingnya peduli terhadap sesama. Selama proses penelitian juga ditemukan bahwa aspek lain dalam film *Gundala* (2019) layak dijadikan bahan penelitian juga. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan terhadap aspek-aspek lain seperti unsur dramatik, unsur naratif, sinematografi serta bagaimana heroisme dibangun dalam film ini. Peneliti menyarankan bagi pembaca hendaknya melakukan penelitian yang lebih mendalam khususnya pada aspek-aspek lain dalam film ini. Penelitian tentang aspek lain dari film ini akan menghasilkan temuan baru sehingga bermanfaat dalam perkembangan ilmu perfilman kedepannya.

Daftar Pustaka

- Bonneff, M. 2008. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Hardjana, A. C. 2019. *Gundala Putra Petir, Character Design Comparative Study Between Year 1969 And 2019*. Semarang: Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata.
- Sayono, S. I. 2013. *Perancangan Action Figure Gundala Putra Petir*. Surabaya: Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra.
- Noviana, R. 2016. *Representasi Maskulinitas Dalam Novel*. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Rachmad, T. H. 2020. *Membongkar Konsep ‘Heroisme’ di Film*

Gundala. *Jurnal Public Corner Fisip Universitas Wiraraja*.15(2): 2.

Hadibroto, J. U. 2019. Anomalous Brand Aura Karakter Superhero pada Film Gundala: Analisis Struktur Naratif. *Journal of Strategic Communication*. 10(1): 38.