

**Analisis Semiotika Makna Nilai Kepahlawanan Dalam Film
Satria Dewa Gatotkaca**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

MARCELINO DELTINHO LAY

NIM : 2013221039

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS BHAYANGKARA SURABAYA**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

Analisis Semiotika Makna Nilai Kepahlawanan Dalam Film Satria Dewa Gatotkaca

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Surabaya**

Disusun oleh :

MARCELINO DELTINHO LAY
2013221039

Diperiksa dan disetujui oleh

Pembimbing I



Dra. Ratna Setyarahajoe, M.Si.
NIDN : 0701076602

Pembimbing II



Julyanto Ekantoro, S.E., S.S., M.Si.
NIDN : 0706077106

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Julyanto Ekantoro, S.E., S.S., M.Si.
NIDN : 0706077106

Lembar Pengesahan

Lembar Pernyataan Keaslian Penelitian

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan terhadap kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang melimpahkan rahmat serta karunia-Nya kepada penulis. Penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Analisis Semiotika Makna Nilai Kepahlawanan Dalam Film Satria Dewa Gatotkaca” sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Program studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bhayangkara Surabaya. Oleh karena itu, penulis ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu proses penulisan skripsi ini, diantaranya adalah :

1. Bapak Ir. Pol. Drs. Anton Setiadji, S.H., M.H. selaku Rektor Universitas Bhayangkara Surabaya
2. Ibu Dra. Tri Prasetijowati, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bhayangkara Surabaya
3. Ibu Dra. Ratna Setyarahajoe, M.Si. selaku Dosen Pembimbing 1
4. Bapak Julyanto Ekantoro, S.E., S.S., M.Si. selaku Dosen Pembimbing 2
5. Terimakasih kepada seluruh Dosen pengajar Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis.
6. Terimakasih kepada Mahasiswa Angkatan 20 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah memberikan support dan saling berbagi ilmu selama masa penyusunan Skripsi.
7. Terimakasih kepada keluarga penulis yang telah memberikan support saat penyusunan Skripsi

Ucapan terimakasih juga penulis ucapkan bagi pihak yang telah membantu baik melalui doa ataupun secara langsung untuk menyelesaikan skripsi ini.

Surabaya, 20 Januari 2025

Penulis,



Marcelino Deltinho Lay

NIM : 2013221039

Analisis Semiotika Makna Nilai Kepahlawanan Dalam Film Satria Dewa Gatotkaca

MARCELINO DELTINHO LAY

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Bhayangkara, Surabaya

E-mail : marcelinodeltinholay73@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan makna nilai dan mengkaji makna nilai kepahlawanan dalam film Satria Dewa Gatotkaca yang diangkat dari kisah pewayangan Mahabarata dari mitologi Hindu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian semiotika Roland Barthes menggunakan 3 pendekatan yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Denotasi mengacu pada makna literal atau deskriptif dari suatu gambar atau adegan, sementara konotasi mengacu pada makna yang lebih mendalam atau tersirat yang dapat ditafsirkan, dan Mitos adalah cara budaya untuk menjelaskan atau memahami beberapa aspek realitas atau fenomena alam. Unit analisis dari penelitian ini menggunakan film Satria Dewa Gatotkaca karya Hanung Bramantyo yang berdurasi 129 menit 26 detik sebagai keseluruhan objek yang akan diteliti. Hasil dari penelitian ini berupa nilai budaya dan nilai kepahlawanan melalui scene dan dialog yang ada pada film, dan menjelaskan makna denotasi, konotasi, dan mitos. Kesimpulannya, film ini memberikan pembelajaran positif kepada masyarakat tentang nilai kepahlawanan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci : Semiotika, Film, Nilai Kepahlawanan, Budaya

ABSTRACT

This research aims to describe the meaning of values and examine the meaning of heroic values in the film Satria Dewa Gatotkaca, which is based on the Mahabarata wayang story from Hindu mythology. This research uses Roland Barthes' semiotic research method using 3 approaches, namely denotation, connotation and myth. Denotation refers to the literal or descriptive meaning of an image or scene, while connotation refers to a deeper or implied meaning that can be interpreted, and Myth is a culture's way of explaining or understanding some aspect of reality or natural phenomena. The unit of analysis for this research uses the film Satria Dewa Gatotkaca by Hanung Bramantyo, which lasts 129 minutes 26 seconds as the entire object to be studied. The results of this research are cultural values and heroic values through scenes and dialogue in films, and explain the meaning of denotation, connotation and myth. In conclusion, this film provides positive lessons to society about the value of heroism and can be applied in everyday life.

Keywords: Semiotics, Film, Heroic Values, Culture

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	11
1.4.2 Manfaat Praktis.....	12
1.5 Definisi Konsep	12
1.5.1 Semiotika Film	12
1.5.2 Film.....	13
1.5.3 Nilai Kepahlawanan	14
1.6 Metode Penelitian	14
1.6.1 Obyek Penelitian	15
1.6.2 Unit Analisis	15
1.6.3 Fokus Penelitian	16
1.6.4 Sumber Informasi	16
1.6.5 Teknik Pengumpulan Data.....	17
1.6.6 Teknik Analisa Data.....	17
BAB II TINJUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu	19
2.2 Kerangka Konseptual Penelitian.....	21
2.3 Landasan Teori.....	23
BAB III GAMBARAN Umum Film Satria Dewa Gatotkaca	
3.1 Profil Film	37
3.2 Sinopsis.....	37
3.3 Sejarah Pembuatan Film Satria Dewa Gatotkaca	39
3.4 Pemeran	40
3.5 Penghargaan.....	42

BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	43
4.2 Deskripsi Analisis Semiotika.....	73
4.3 Pembahasan	79

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran	87

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3.1 Tim Kru Film Satria Dewa Gatotkaca	38
Tabel 3.5 Penghargaan Film Satria Dewa Gatotkaca	42
Tabel 4.1.1 Universitas Bharata Astinapura	43
Tabel 4.1.2 Perkotaan	45
Tabel 4.1.3 Perkotaan	46
Tabel 4.1.4 Kediaman Dananjaya.....	48
Tabel 4.1.5 Kediaman Dananjaya.....	49
Tabel 4.1.6 Bukit Tetuka.....	51
Tabel 4.1.7 Bukit Tetuka.....	53
Tabel 4.1.8 Persembunyian Aswatama	55
Tabel 4.1.9 Kediaman Agni	57
Tabel 4.1.10 Kediaman Dananjaya.....	59
Tabel 4.1.11 Kediaman Dananjaya	60
Tabel 4.1.12 Rumah Sakit.....	62
Tabel 4.1.13 Kediaman Agni	63
Tabel 4.1.14 Kota Tua Astinapura	65
Tabel 4.1.15 Kota Tua Astinapura	67
Tabel 4.1.16 Kota Tua Astinapura	68
Tabel 4.1.17 Kota Tua Astinapura	70
Tabel 4.1.18 Kota Tua Astinapura	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Kerangka Konseptual Penelitian.....	22
Gambar 2.3.1 Peta Tanda Roland Barthes	23
Gambar 2.3.2 Signifikasi dan Mitos Roland Barthes	25
Gambar 2.3.3 Foto Gatotkaca dalam Pewayangan.....	32
Gambar 2.3.4 Foto Perang Baratayuda dalam Pewayangan.....	34
Gambar 2.3.5 Foto Perang Baratayuda dalam film Satria Dewa Gatotkaca	35
Gambar 2.3.6 Foto Perang Baratayuda dalam film Satria Dewa Gatotkaca	36
Gambar 3.1 Cover Film Satria Dewa Gatotkaca	37

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media Massaa merupakan media komunikasi yang digunakan oleh masyarakat sehari hari, contohnya seperti radio, surat kabar, televisi, film, dan sosial media juga termasuk didalamnya. Kata Media Massa berasal dari 2 kata yakni Media dan Massa, Media adalah bentuk jamak dari "medium" yang berarti tengah (penengah) atau perantara dan Massa berasal dari bahasa inggris yaitu "mass" yang berarti kelompok, atau kumpulan orang banyak. komunikasi massa sebagai pesan yang dikomunikasikan lewat media massa kepada sejumlah besar orang (John R. Bittner dalam Khomsahrial Romly, 2016). Dengan pendapat tersebut, dapat diartikan bahwa media massa adalah perantara untuk orang banyak dalam berkomunikasi satu sama lain.

Media massa menjadi peranan yang penting dalam kehidupan manusia, karena media tidak hanya sebagai sumber informasi dan sumber hiburan, tetapi media juga berfungsi untuk berkomunikasi. Umumnya media dipercaya dapat membantu mengembang pengetahuan (Matyjas, 2015).

Perkembangan pada media massa saat ini cukup pesat sehingga membutuhkan perhatian dari khalayak ramai. Dalam hal ini, media juga menjadi penengah dalam penyebaran informasi yang cepat dan efisien. Media massa meliputi media cetak, elektronik, hingga media online. Media cetak terpecah menjadi beberapa macam seperti koran, majalah, buku, dan media eelektronik yang terbagi menjadi 2 macam

yaitu televisi dan radio, sedangkan media online yang mencakup media internet. Ketiga macam media tersebut memiliki strategi tersendiri untuk menarik perhatian khalayak ramai.

Media sangat penting dalam kehidupan manusia, media tidak dapat dipisahkan oleh masyarakat. Kondisi setiap media terutama untuk media film untuk memperluas dalam memberikan informasi dan hiburan berupa gambar yang bergerak kepada masyarakat. Untuk mengetahui tentang media, berikut penjelasannya. *Pertama*, pada media cetak koran setelah adanya media elektronik televisi, koran dinilai tidak banyak berpengaruh lagi bagi masyarakat, alasannya karena banyak perusahaan koran di Indonesia yang terpaksa gulung tikar. Namun pada tahun 1970-an, koran dapat bertahan walau dengan usaha yang cukup keras untuk mempertahankan eksistensinya kepada masyarakat, sama halnya yang dilakukan oleh majalah untuk beradaptasi dengan situasi yang baru, seperti majalah yang bersifat khusus seperti majalah wisata, hobi, olahraga, bahkan berita sains. *Kedua*, meski radio semakin tergantikan oleh televisi, namun radio tetap memiliki penggemar. Jangkauan radio menjadi semakin kecil, dan hanya beberapa radio yang menjangkau wilayah kecil yang dapat bertahan. Tantangan yang dihadapi oleh media radio juga tidak kalah dari koran dan majalah, namun radio menjadi jauh lebih ringkas karena terbantu oleh ditemukannya transistor. Masyarakat lebih menyukai acara yang ada pada televisi dibandingkan media lainnya seperti koran dan radio, karena televisi memaparkan suatu kejadian secara langsung yang dapat dilihat dan didengar oleh masyarakat.

Perkembangan media selalu berfluktuasi. Dengan adanya teknologi, manusia dapat selalu berinovasi dalam menciptakan suatu hal untuk berkomunikasi satu sama lain. Selain media cetak, dan elektronik, produk media massa sekarang berkembang pada media online.

Media online sangat digemari oleh semua kalangan baik anak-anak, remaja, maupun dewasa. Seperti penggunaan media internet diluar rumah, disitulah peran media online berfungsi yang membuat bahwa media online tersebut penting bagi masyarakat. Selain itu, pada zaman sekarang media online dapat menyediakan layanan untuk menonton film dimanapun dan kapanpun baik sebagai hiburan ataupun menjadi sarana untuk belajar seperti melalui platform Netflix dan platform media lainnya.

Dunia tanah air memang cukup banyak digemari. Para sutradara cukup bersemangat untuk menciptakan karya-karya yang berkualitas, bermutu, dan diminati oleh pasar. Maka dari itu, tidak heran apabila terdapat film yang diproduksi cukup beragam. Mulai dari film animasi, komedi, drama remaja, horror, hingga film yang mengangkat tokoh nasional. Terlepas dari itu, fenomena yang menarik pada saat ini adalah trend film yang mengangkat tema berlatar belakang kehidupan seorang tokoh, dan sejarah.

Menurut UU Nomor 40 Tahun 1999 tentang Pers, media massa berperan untuk menginformasikan, mendidik, menghibur, dan pengawasan sosial (social control) pengawas perilaku publik dan penguasa. Media dapat mempengaruhi cara seseorang belajar tentang dunia dan berinteraksi satu sama lain. Pengaruh dari media massa dipengaruhi oleh 3 aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek konatif.

Bidang terbanyak yang menjadi tujuan penyelidikan yaitu media massa, karena merangkum media cetak dan elektronik dan memiliki arti penting dalam kehidupan dewasa maupun anak-anak dalam kehidupan yang mempengaruhi pola hidup manusia.

Aspek *kognitif* artinya dari tidak mengerti menjadi mengerti contohnya seperti seseorang yang tidak keluar dari rumah dan tidak mengetahui informasi yang ada di luar, tetapi karena adanya media massa, seseorang tersebut jadi mengetahui informasi yang ada diluar rumah, daerah, bahkan luar negeri seperti adanya gempa atau kejadian lainnya. Aspek *afektif*, artinya tidak tertarik menjadi tertarik. Aspek ini dapat meningkatkan ataupun menurunkan dukungan moral, contoh dari aspek afektif ini adalah iklan produk skincare, seorang wanita yang tidak memiliki ketertarikan menggunakan skincare menjadi tertarik karena melihat aktris yang cantik menggunakan produk skincare tersebut, maka dari itu terdapat hasrat untuk membeli dan menggunakan produk skincare agar terlihat cantik seperti aktris tersebut. Aspek *konatif*, yang artinya merubah sikap dan perilaku. Dalam aspek ini, media massa memiliki peran untuk perkembangan bahkan perubahan tingkah laku yang masyarakat, contohnya seperti anak-anak yang gemar menonton kartun upin ipin yang

ada pada penayangan televisi. Upin ipin digambarkan sebagai karakter yang sopan, dan rajin untuk beribadah, maka dari itu secara tidak langsung mengajarkan kepada anak-anak untuk memiliki karakter yang sopan dan rajin beribadah.

Media juga berperan sebagai sumber hiburan dikarenakan dapat menarik banyak khalayak. Kebanyakan media massa tercampur antara entertainment dan informasi. Selain itu, media massa juga sebagai forum persuasi yang berarti khalayak membentuk opini dari informasi yang mereka dapatkan dari media.

Seiring kemajuan teknologi, media massa juga menjadi canggih dan kompleks, dengan adanya teknologi yang lebih maju dari sebelumnya, umumnya pada hal penyebaran informasi.

Efek merupakan suatu elemen yang cukup penting dalam proses komunikasi, artinya komunikasi adalah gabungan kekuatan yang dapat bekerja pada khalayak, yang mana komunikator hanya dapat memberikan informasi yang dikirimkan. Bentuk kongkrit dari efek komunikasi adalah berubahnya opini, dan perilaku khalayak sebagai manifestasi yang menyentuh baik secara langsung maupun melalui media massa.

Peranan media massa tidak dapat terhindarkan dari masalah "*attitude and public opinion*". Syaratnya yaitu media mempengaruhi dimana khalayak tidak menerpa secara langsung, melainkan melalui bagaimana khalayak berfikir. Masyarakat Jawa sering mendefinisikan Kata "pengaruh" sebagai dampak negatif. Dampak dianggap buruk dikarenakan terkena pengaruh. Tetapi, terkadang disebut baik oleh khalayak

karena mendapatkan berkah. Maka dari itu, media massa memiliki dampak yang baik dan buruk kepada khalayak.

Film merupakan salah satu media massa berbentuk Audio Visual. Pada saat ini film banyak diminati oleh masyarakat luas sebagai sarana hiburan, alat promosi, ataupun alat politik, bahkan film juga bisa menjadi sarana untuk edukasi bahkan tidak sedikit film yang berperan untuk menyebarluaskan nilai budaya baru. Film bisa diartikan sebagai karya seni, salah satu bentuk hiburan, bahkan sebagai produksi industri ataupun barang bisnis. Film sebagai karya seni lahir dari proses kreatifitas yang menuntut kebebasan berkreativitas menurut H. Hafied dalam (Sudarto et al, 2015). Hal serupa juga juga diungkapkan oleh Wibowo (dalam Rizal, 2014) bahwa "film adalah suatu alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita, dan juga dapat diartikan sebagai media ekspresi artistik bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan gagasan dan ide cerita yang dimilikinya."

Teknologi film ditandai dengan menyampaikan pesan sekaligus dengan suara (audio) dan video. Film adalah yang spesial karena audio visualnya yang dapat menyampaikan kisah dan dapat membangkitkan emosi khusus pada penontonnya, seperti merasakan ilusi dengan video, gambar berwarna, dan audio seolah olah mereka berada didalam film itu sendiri.

Dengan adanya film dan support dari teknologi itu sendiri, film telah menjadi representasi yang meliputi kehidupan sosial, adat, budaya, dari daerah tertentu. Keberadaan media massa juga dapat untuk mendistribusikan film dengan efisien, dan seiring berjalannya waktu pendistribusian film semakin meluas sehingga dapat diakses oleh semua kalangan baik anak kecil hingga orang dewasa. Film dikategorikan berdasarkan genre seperti documenter, horror, thriller, drama, komedi, romantis, animasi, aksi, dll. Film aksi adalah salah satu genre film yang berfungsi sebagai media komunikasi yang ditargetkan kepada sekelompok remaja dengan kemasan yang menarik. Di era globalisasi, informasi dan hiburan cukup diminati karena aktivitas sosial yang padat, dan film telah menjadi bagian dari kehidupan.

Film memiliki nilai seni tersendiri, karena film dibuat oleh orang-orang kreatif dan profesional di bidangnya. Film dapat dikategorikan menjadi dua yaitu film fiksi dan film non fiksi. Film fiksi adalah film cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris, sedangkan film non fiksi adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subjeknya. (Vera, 2014:95).

Seseorang tertarik menonton film dikarenakan tampilannya yang hidup dan menarik, serta terdapat unsur upaya manusia untuk menghabiskan waktu dalam mencari hiburan (Sumarmo, 2017:15). Menonton film juga bisa menjadi bagian dari acara kencan antara pria dan wanita. Bagaimanapun, tujuan utama dari menonton film itu sendiri adalah untuk menemukan nilai-nilai yang dapat memperkaya batin.

Budaya adalah cara hidup Masyarakat yang dimiliki oleh sekelompok orang dan diwariskan turun temurun dari generasi ke generasi. Budaya adalah hal yang tak bisa lepas dari manusia.

Budaya memiliki ciri ciri yang berbeda yakni bersifat kolektif, adaptif, dan dapat diwarisi. Kolektif berarti mengikat beberapa kelompok tertentu dan tidak mengikat kelompok lainnya. Adaptif yang berarti beradaptasi dan dapat berubah ubah mengikuti perkembangan zaman dan sifatnya dapat merubah beberapa aturan dalam budaya tersebut. Sedangkan Dapat diwarisi yang berarti bahwa budaya dapat diwarisi dari generasi ke generasi seperti nilai dan karakter. Maka dari itu, dapat dipastikan bahwa budaya tersebut dilestarikan dan diajarkan kepada generasi berikutnya.

Mitos adalah suatu cerita dari Masyarakat yang menceritakan tentang dewa dan pahlawan zaman dahulu, mengandung penafsiran tentang asal usul semesta alam dan bangsa itu sendiri, serta diungkapkan dengan cara supranatural.

Menurut Mercia Eliade bahwa mitos bukan hanya sebuah imajinasi atau pertanda, melainkan imajinasi yang dimuat dalam keadaan bentuk cerita. Mitos yang masyarakat umum pahami dengan hal gaib atau takhayul, berbeda dengan yang dipahami oleh Roland Barthes. Mitos menurut Barthes adalah gaya berbicara seseorang (Nawiroh Vera, 2014:26).

Pahlawan atau superhero adalah pejuang yang selalu membela kebenaran. Maka dari itu, pahlawan harus mempunyai sifat yang gagah berani, mempunyai mental yang kuat, mengorbankan tenaga, pikiran, waktu, bahkan rela berkorban nyawa demi menyelamatkan orang lain.

Sejak dulu, Superhero mempunyai karakteristik sendiri, yakni selalu menutupi identitas yang sesungguhnya baik menggunakan pakaian khusus, ataupun topeng. Memiliki keahlian yang hebat dan juga dibantu oleh fisik yang sempurna, dan selalu melibatkan diri dalam konflik untuk menyelesaikan masalah.

Film Laga/Film Pahlawan Super karya Hanung Bramantyo yang dirilis pada 9 Juni 2022 ini mengisahkan Yuda yang merupakan titisan dari Gatotkaca. Yuda berupaya untuk selalu melindungi orang yang ia sayangi dari kelompok Korawa (Antagonis) menggunakan peninggalan dari orang tua nya, yaitu pusaka Brajamusti dan pusaka Brajadenta.

Jika dibandingkan dengan Film Gundala (2019), Gatotkaca unggul dalam penceritaan dan pembangunan universe kepada para penontonnya. Dari awal film, penonton disuguhkan dengan pengenalan dan pengembangan karakter Yuda dengan mendetail, begitu juga dengan pengenalan karakter lainnya dan mempunyai perannya sendiri contohnya seperti Agni yang beranggapan bahwa ia adalah love interest dari Yuda, sampai dengan Dananjaya yang diperankan oleh Omar Daniel.

Gatot kaca merupakan anak dari Bimasena dan ibunya bernama Dewi Arimbi (Engkus Rusnawa, 2016 : 2). Dalam pewayangan, Gatotkaca adalah raja muda Pringgadani yang rakyatnya terdiri para raksasa. Gatotkaca memiliki tiga pusaka sakti yaitu caping basudana, kontang antrakusuma, dan terompah padacakarma. Selain memiliki tiga pusaka sakti Gatotkaca juga memiliki perawakan yang kuat, itulah kenapa Gatotkaca sering dijuluki otot kawat tulang besi.

Film Satria Dewa: Gatotkaca dapat dipastikan dengan jelas bahwa film ini mengangkat cerita pewayangan Mahabarata dari mitologi Hindu dan film ini mengajak penonton ke berbagai unsur pewayangan. Pada film ini penonton juga dapat mempelajari tentang cerita pewayangan mahabarata seperti tokoh antagonis dan protagonis pada pewayangan mahabarata dan berbagai pusaka yang ada pada kisah tersebut yang di wariskan kepada penerusnya, lebih tepatnya pada tokoh yang ada pada film Satria Dewa: Gatotkaca ini.

Konsep dari film Satria Dewa Gatotkaca diangkat dari kisah klasik pewayangan yang sudah dianggap kuno oleh masyarakat dan dikemas secara modern. Film ini mengkisahkan tentang tokoh utama yaitu Yuda yang merupakan titisan dari Gatotkaca. Yuda merasa terpanggil untuk menjadi pahlawan yang melindungi orang yang ia cintai. Selain itu, pada beberapa scene dalam film ini juga terdapat beberapa pusaka yang diwariskan dari generasi ke generasi. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk menganalisis pesan atau informasi yang diberikan dari film Satria Dewa Gatotkaca. Film ini memberikan ilmu kepada masyarakat, khususnya kepada generasi muda. Dari latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk menganalisis pesan yang disampaikan oleh film Satria Dewa Gatotkaca dalam teori semiotika Roland Barthes.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian tersebut adalah :

Bagaimana film ini menyampaikan makna nilai kepahlawanan dalam kajian semiotika?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dijelaskan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan makna nilai film Satria Dewa Gatotkaca
2. Mengkaji penyampaian nilai kepahlawanan dalam film Satria Dewa Gatotkaca.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharap bisa menjadi refrensi dan masukan bagi semua pihak yang berkepentingan untuk mengembangkan penelitian khususnya dalam bidang semiotika, dan diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber ilmu yang bisa dipelajari peneliti atau pembaca, dengan memberikan informasi kepada pembaca dan menjadi referensi bagi penelitian lainnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharap dapat menjadi bahan masukan dan sumbangan ide bagi para peneliti lainnya yang mendalami bidang Ilmu Komunikasi khususnya dalam penyampaian makna kehidupan dalam sebuah film.

1.5 Definisi Konsep

Definisi konsep adalah suatu pengertian tentang suatu hal yang perlu dijabarkan. dalam hal ini, peneliti akan menjelaskan beberapa definisi konsep dalam penelitian ini.

1.5.1 Semiotika Film

Film adalah salah satu media yang sesuai untuk menggunakan analisis semiotika, karena film diciptakan menggunakan simbol atau tanda didalamnya. Semiotika bisa diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tanda dan simbol. Sederhananya, semiotika mempelajari tanda dan simbol serta bagaimana mereka diinterpretasikan dalam film. semiotika atau semiologi adalah ilmu yang mengkaji tanda-tanda serta penggunaan tanda (Encyclopedia Britannica, 2018). Pada umumnya, film terdapat banyak sekali tanda dan yang paling menonjol dalam film adalah gambar dan suara.

Roland Barthes adalah seorang filsuf, kritikus sastra, dan ahli semiotika dari Perancis yang mengikuti jejak Ferdinand de Saussure. Ia mengembangkan konsep tanda dari Saussure dan menjelaskan suatu gagasan tatanan makna atau biasa yang dikenal sebagai *order of signification*. Istilah semiotika menurut Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan

(*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Dalam hal ini, memaknai dapat dicampur dengan mengkomunikasikan.

Seperti yang dikutip oleh Fiske, Barthes menjelaskan bahwa signifikasi tahap pertama adalah hubungan antara *signifier* dan *signified* dalam sebuah tanda dengan realitas eksternal. Ia mengemukakan bahwa denotasi dan konotasi adalah istilah untuk mengungkapkan signifikasi tahap kedua ini. Hal ini mewakili interaksi ketika tanda bertemu dengan emosi atau perasaan dari para penonton dan nilai dari kebudayaan. Pada signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda berfungsi melalui mitos.

1.5.2 Film

Film merupakan salah satu media massa berbentuk Audio Visual. Pada saat ini film banyak diminati oleh masyarakat luas sebagai sarana hiburan. Teknologi film ditandai dengan menyampaikan informasi sekaligus dengan suara (audio) dan video. Film adalah yang spesial karena audio visualnya yang dapat menyampaikan kisah dan dapat membangkitkan emosi khusus pada penontonnya, seperti merasakan ilusi dengan video, gambar berwarna, dan audio seolah olah mereka berada didalam film itu sendiri.

Dalam pembuatan sebuah film, terdapat beberapa proses yang dapat dibedakan menjadi 2, yaitu proses pemikiran dan proses teknis. Proses pemikiran ini berupa ide, gagasan, ataupun kisah dari film yang akan dibuat. Sedangkan proses teknis adalah keterampilan artistik tersebut dalam mewujudkan ide,

gagasan dan kisah dari film tersebut agar menjadi film yang siap untuk dinikmati oleh khalayak.

1.5.3 Nilai Kepahlawanan

Pahlawan atau superhero adalah pejuang yang selalu membela kebenaran. Maka dari itu, pahlawan harus mempunyai sifat yang gagah berani, mempunyai mental yang kuat, mengorbankan tenaga, pikiran, waktu, bahkan rela berkorban nyawa demi menyelamatkan orang lain.

Sejak dulu, Superhero mempunyai karakteristik sendiri, yakni selalu menutupi identitas yang sesungguhnya baik menggunakan pakaian khusus, ataupun topeng. Memiliki keahlian yang hebat dan juga dibantu oleh fisik yang sempurna, dan selalu melibatkan diri dalam konflik untuk menyelesaikan masalah.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika model Roland Barthes. Penelitian ini memanfaatkan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes yang menggunakan 3 pendekatan yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Menurut Barthes, semiotika adalah ilmu tentang menafsirkan tanda, dan bahasa juga merupakan komposisi tanda yang mengandung pesan tertentu dari masyarakat. Tanda di sini juga dapat berupa lagu, dialog, not musik, logo, gambar, ekspresi wajah, dan bahkan gerak tubuh.

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis bagaimana film “Satria Dewa: Gatotkaca” menyampaikan informasi kepada penonton menggunakan penelitian kualitatif. Maka dari itu, penelitian ini analisis semiotika model Roland Barthes yang menitikberatkan pada gagasan dua tingkat makna (two order of signification). Roland Barthes menyebut bahwa hubungan antara signifier (Penanda) dan yang signified (Petanda) dalam suatu tanda relatif terhadap realitas eksternal sebagai makna denotatif. Dikarenakan makna ini merupakan makna tanda yang paling nyata. Sedangkan pengertian adalah istilah Barthes yang digunakan untuk menunjukkan pengertian tahap kedua. Makna tahap kedua adalah perwujudan karya melalui mitologi (mythology). Mitologi adalah cara budaya untuk menjelaskan atau memahami aspek tertentu dari realitas atau fenomena alam.

1.6.1 Obyek Penelitian

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika yang sifatnya non lapangan. Maka, obyek penelitian ini terdapat pada film “Satria Dewa: Gatotkaca” yang berdurasi 2 jam 9 menit 26 detik.

1.6.2 Unit Analisis

Menurut Roland Barthes, unit analisis dalam film adalah “denotasi”, dan “konotasi”. Denotasi mengacu pada makna literal atau deskriptif dari suatu gambar atau adegan, sementara konotasi mengacu pada makna yang lebih mendalam atau tersirat yang dapat ditafsirkan oleh penonton.

Unit analisis yang dipakai adalah film “Satria Dewa : Gatotkaca” yang digunakan oleh peneliti secara keseluruhan guna untuk subjek penelitian yang akan diteliti. Tanda tanda yang ada di film “Satria Dewa : Gatotkaca” yang ditampilkan dalam adegan dan dialognya, kemudian akan dianalisis sesuai dengan teori yang digunakan.

1.6.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian bermanfaat untuk pembatas bagi objek penelitian yang akan di teliti, dan fokus penelitian juga bermanfaat agar peneliti tidak terjebak di tengah banyaknya data yang didapatkan. Fokus peneliti juga akan diarahkan pada tingkat aktualitas atau kebaruan informasi yang diperoleh.

(Sugiyono 2017;207) pembatasan dalam penelitian kualitatif lebih didasarkan pada tingkat kepentingan, urgensi dan reliabilitas masalah yang akan dipecahkan. Penelitian ini berfokus pada :

“Apa makna nilai film Satria Dewa Gatotkaca dalam kajian semiotika dan bagaimana film ini menyampaikan makna nilai kepahlawanan?”

1.6.4 Sumber Informasi

“Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah tambahan seperti dokumen dan lain-lain” (Lofland dalam Moleong, 2013: 157). Penelitian ini menggunakan sumber data primer atau data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti. Sumber datanya adalah dari film "Satria Dewa: Gatotkaca" yang di download melalui google dengan link

<https://dood.re/download/flsr8akqpr4x8k2fiab7k6v9/n/75171023-202-67-1700898289-93f13ffa11a40dc38c44f2581b9d8666>.

1.6.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2019). Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Pendapat tersebut menjadikan langkah peneliti untuk mengumpulkan data yang akurat. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh penulis adalah :

1. Observasi

Pada langkah ini, penulis observasi film Satria Dewa Gatotkaca secara utuh, lalu terdapat proses pemilihan scene. Penulis mengumpulkan data tersebut dengan cara capture (screenshot).

2. Analisis Transkrip

Pada langkah selanjutnya, skenario film dan dialog dianalisis berdasarkan rumusan masalah yang telah disiapkan oleh penulis.

1.6.6 Teknik Analisa Data

Setelah semua data yang diinginkan oleh peneliti sudah terkumpul sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan peneliti, maka peneliti menerapkan metode analisis semiotika Roland Barthes.

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan analisis semiotika model Roland Barthes yang melalui tiga pendekatan: denotasi, konotasi, dan mitos. Semiotika adalah ilmu yang menjelaskan makna tanda. Tidak hanya itu, bahasa juga merupakan susunan tanda yang mengandung pesan tersembunyi kepada masyarakat. Tanda hadir dalam berbagai bentuk dan dapat mencakup gambar, not music, logo, lagu, dialog, ekspresi wajah, dan gerak tubuh.

Dalam penelitian ini peneliti menganalisis bagaimana film “Satria Dewa: Gatotkaca” menyampaikan pesan kepada penonton menggunakan data kualitatif. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan model Roland Barthes yang menitikberatkan pada gagasan dua tingkat makna (two order of signification). Yang dipahami pada tahap pertama dari hubungan antara signifier (Penanda) dan yang signified (Petanda) dalam suatu tanda terhadap realitas eksternal inilah yang disebut Roland Barthes sebagai makna denotatif. Dikarenakan makna ini adalah makna tanda yang paling nyata. Sedangkan pengertian pemahaman merupakan istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan pengertian tahap kedua. Makna tataran kedua, yakni terkait dengan isi, merupakan perwujudan karya melalui mitologi (mythology). Mitologi atau mitos adalah cara budaya untuk menjelaskan atau memahami beberapa aspek realitas atau fenomena alam.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk memperoleh bahan perbandingan dan sebagai referensi. Selain itu, menghindari kesamaan dan plagiarisme dalam penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti memasukkan hasil penelitian terdahulu :

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama (Tahun)	Judul	Hasil
Qurrotul Aini, Dina Nurmalisa (2023) <i>Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan</i> https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/article/view/1639/1250	Nilai Nilai Kepahlawanan pada Film Satria Dewa Gatot Kaca Karya Hanung Bramantyo	Penelitian Qurrotul Aini, Dina Nurmalisa (2023) berjudul “Nilai Nilai Kepahlawanan pada Film Satria Dewa Gatot Kaca Karya Hanung Bramantyo”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana nilai kepahlawanan yang ada di film tersebut.
Alisha Husaina, Putri Ekaresty Haes, Nuning Indah Pratiwi, Putu Ratna Juwita (2018) <i>Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial</i> https://journal.undiknas.ac.id/index.php/fisip/article/view/1706	Analisis Film Coco Dalam Teori Semiotika Roland Barthes	Penelitian yang diteliti oleh Alisha Husaina, Putri Ekaresty Haes, Nuning Indah Pratiwi, Putu Ratna Juwita pada tahun 2018 berjudul “Analisis Film Coco Dalam Teori Semiotika Roland Barthes”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yang menggunakan model Roland Barthes yakni signifikasi dua tahap (<i>two order of signification</i>). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif

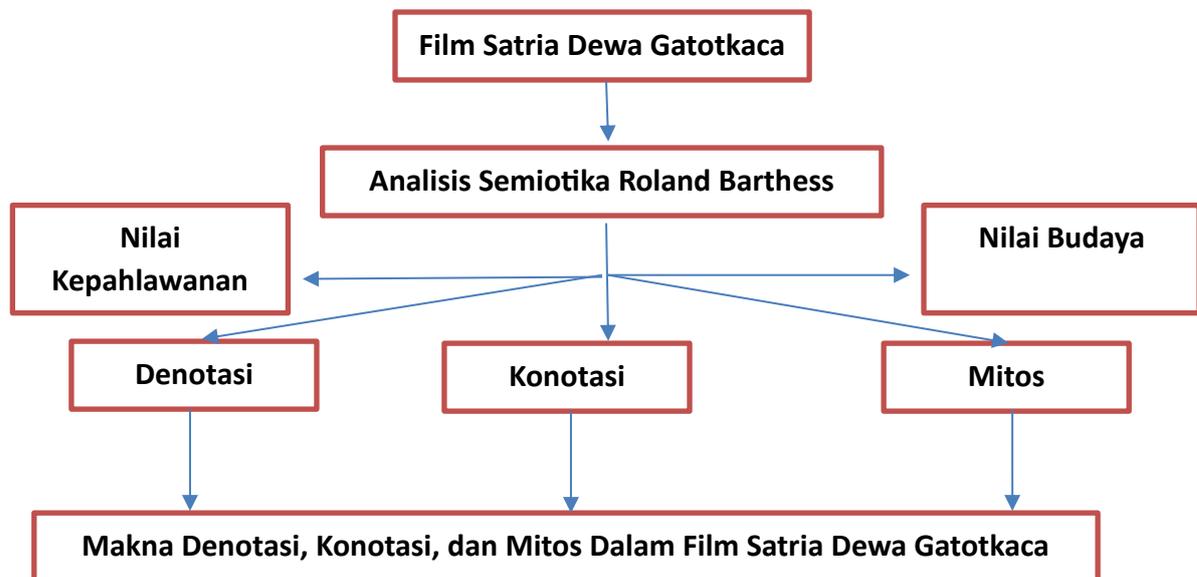
		akan lebih mendalami setiap scene budaya El Dias Los Muertos didalam film Coco.
SelviYani Nur Fahida (2021) <i>Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies</i> https://ejournal.upi.edu/index.php/Cinematology/article/view/40622	Analisis Semiotika Roland Barthes pada Film “Nanti Kita Akan Cerita Tentang Hari Ini” (NKCTHI) Karya Angga Dwimas Sasongko	Dalam penelitian SelviYani Nur Fahida pada tahun 2021 berjudul “Analisis Semiotika Roland Barthes pada Film “Nanti Kita Akan Cerita Tentang Hari Ini” (NKCTHI) Karya Angga Dwimas Sasongko”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode Content Anlysis, atau analisis isi. Dari kesimpulan yang ada di penelitian tersebut bahwa pada film “Nanti Kita Akan Cerita Tentang Hari Ini” (NKCTHI) Karya Angga Dwimas Sasongko terdapat banyak sekali makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos dalam film tersebut.
Jaka Atmaja, Amir, Teguh Tri Susanto, Khairul Rizal, Nuralan (2022) <i>Jurnal Media Penyiaran</i> http://eprints.bsi.ac.id/index.php/jmp/article/view/952	Representasi Hero Dalam Film Gundala: Analisis Semiotika Roland Barthes	Penelitian yang dilakukan oleh Jaka Atmaja, Amir, Teguh Tri Susanto, Khairul Rizal, Nuralan pada tahun 2022 berjudul “Representasi Hero Dalam Film Gundala: Analisis Semiotika Roland Barthes” menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang akan mengkaji makna dengan mengenalis representasi hero dalam film tersebut.
Dyah Ayu Rizky Kusuma Ramadhani (2018) https://eprints.ums.ac.id/63385/ Doctoral dissertation, Universitas	Emosi Dasar Dalam Film	Hasil Penelitian Skripsi dari Dyah Ayu Rizky Kusuma Ramadhani pada tahun 2018, yang berjudul “Emosi Dasar Dalam Film” menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis Semiotika Roland Barthes yang mana menggunakan 3 pendekatan

Muhammadiyah Surakarta		yakni Konotasi, Denotasi, dan Mitos pada film animasi “Inside Out”. Penelitian ini membahas tentang tanda Semiotika pada film animasi “Inside Out” dari fisik (Penampilan) dan pakaian (Fashion) karakter emosi dasar yang akan dipresentasikan dalam film animasi ini.
---------------------------	--	---

2.2 Kerangka Konseptual Penelitian

Sebuah kerangka konseptual penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk membimbing arah penelitian mereka. Kerangka konseptual ini menggambarkan pola dari kerangka agar penelitian ini lebih terarah pada rumusan masalah dan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Selain itu menunjukkan logika dalam penelitian yang dapat menjelaskan terhadap target dan tujuan dari penelitian.

Penelitian ini menggunakan model Roland Barthes yang menitikberatkan pada gagasan dua tingkat makna (two order of signification). Roland Barthes menyebut bahwa hubungan antara signifier (Penanda) dan yang signified (Petanda) dalam suatu tanda relatif terhadap realitas eksternal sebagai makna denotatif. Dikarenakan makna ini merupakan makna tanda yang paling nyata. Sedangkan pengertian pemahaman adalah istilah Barthes yang digunakan untuk menunjukkan pengertian tahap kedua. Makna tahap kedua adalah perwujudan karya melalui mitologi (mythology). Mitologi adalah cara budaya untuk menjelaskan atau memahami aspek tertentu dari realitas atau fenomena alam.



Sumber : Dibuat oleh penulis

Data yang didapatkan dalam penelitian ini berupa dokumentasi tiap scene dari film Satria Dewa: Gatotkaca. Teknik ini digunakan dengan cara mengamati film tersebut, dan selanjutnya peneliti mendokumentasikan tiap scene yang dibutuhkan untuk penelitian dengan cara di capture (Screenshot). Dalam penelitian ini memilih sampel dengan pertimbangan film tersebut membahas tentang bagaimana film tersebut menyampaikan nilai dan kekayaan warisan dari para leluhur dan nilai kepahlawanan yang ditampilkan dalam film tersebut. Untuk menguji keabsahan dari data tersebut, peneliti menggunakan triangulasi teori, yaitu Dimana pemeriksaan kredibilitas data dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teori untuk memeriksa temuan data penelitian (Prabowo, 2012). Langkah yang akan peneliti lakukan yakni menarik mitos melalui film yang diteliti, dan akan melakukan pengecekan terhadap teori yang digunakan dengan bersumber

dari website, atau buku yang mengarah pada kasus yang berhubungan dengan data tersebut.

2.3 Landasan Teori

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis yang berkaitan dengan simbol simbol. Teori semiotika (semiologi) adalah teori yang dikembangkan oleh Roland Barthes. Teori semiotika menganalisis bagaimana orang menafsirkan simbol simbol yang ada. Tanda yang ada berisi pesan yang ingin di informasikan kepada khalayak ramai.

Roland Barthes mengembangkan semiotika menjadi dua tingkatan tanda: denotasi dan konotasi. Tingkatan pertama denotasi, dikatakan sebagai tanda terhadap sebuah objek. Denotasi menggambarkan hubungan antara penanda dan petanda dalam kenyataan, sehingga menimbulkan makna yang eksplisit, langsung, dan pasti. Tingkatan kedua konotasi, menggambarkan hubungan antara penanda dan petanda yang didalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti.



Peta Tanda Roland Barthes

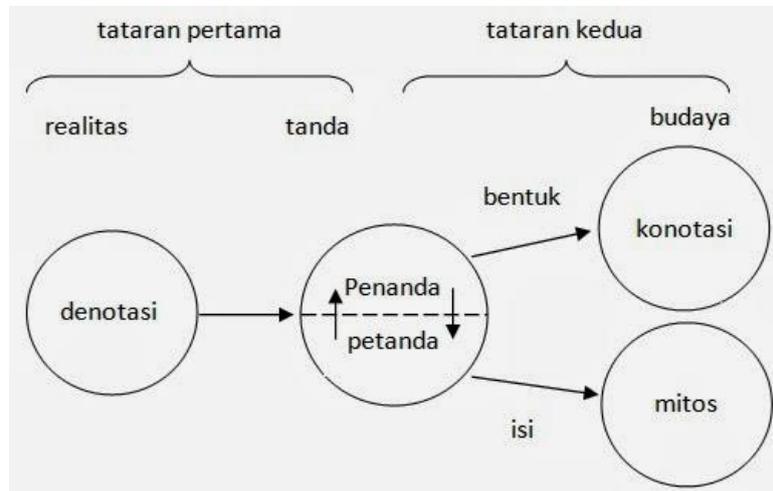
Sumber : Wibowo, Indiwana Seto Wahyu. (2013). Semiotika Komunikasi

Pada Peta Tanda Roland Barthes diatas, bisa dijelaskan bahwa tanda denotasi dapat membuat persepsi pada konotasi. Contohnya seperti bunga melati, maka muncul makna konotasi berupa kesucian, kesederhanaan, dan ketulusan.

Dalam buku Roland Barthes yang berjudul *Element of Semiology* (1964), ia membedakan apa itu denotation dan connotation. Dalam hal ini, ia merujuk pada pendapat Louis Hjelmslev dengan menggunakan *orders of signification*. Denotation adalah apa yang kita pikirkan, sifatnya tidak berubah dan mempunyai makna yang telah disepakati oleh banyak orang. Sedangkan connotation adalah perubahan makna secara asosiatif. Contohnya seperti mawar adalah bunga desa, secara denotasi bahwa hal tersebut dimaknai oleh mawar yang tumbuh di sebuah desa. Sedangkan konotasinya berubah dikarena mawar adalah nama seorang gadis dan bunga desa yang berarti gadis yang ada di suatu desa. Hal tersebut tidak ada keterkaitan antara bunga dan gadis desa tersebut. Tapi kedua hal tersebut mempunyai kesamaan yang di interpretasikan sebagai cantik dan indah.

Pada kerangka Roland Barthes, konotasi memiliki hubungan dari tanda yang bekerja melalui mitos. Barthes menyebutkan bahwa mitos adalah bahasa, mitos adalah pesan. Mitos adalah contoh berkembangnya dari konotasi yang sudah dibentuk oleh masyarakat sejak lama. Mitos Barthes berbeda dengan mitos

yang kita kenal sebagai hal takhayul, absurditas. Menurut Barthes, mitos adalah cara berbicara seseorang (Nawiroh Vera, 2014:26).



Signifikasi dan Mitos Roland Barthes

Sumber: Vera, Semiotika dalam Riset Komunikasi (2014:30)

Dari gambar Signifikasi dan Mitos Roland Barthes diatas dapat dilihat bahwa denotasi adalah signifikasi tahap pertama antara signifier dan signified yang bisa diartikan makna sebenarnya dari tanda. Signifikasi kedua adalah konotasi, makna subjektif yang berhubungan dengan isi dari tanda yang bekerja melalui mitos. Mitos merupakan makna dan lapisan pertanda yang paling dalam (Nawiroh Vera, 2014:30).

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan Signifikasi tiga tahap Roland Barthes, yakni Denotasi, Konotasi, dan Mitos. Dalam semiotika Roland Barthes, tahap pertama signifikasi (pemaknaan) adalah denotasi, tahap kedua adalah konotasi, dan tahap terakhir adalah mitos.

Budaya adalah suatu benda yang di wariskan turun temurun dari generasi ke generasi oleh sekelompok orang. Budaya adalah hal yang tak bisa lepas dari manusia.

Menurut Bakker, kebudayaan adalah proses penciptaan, penerbitan, dan pengolahan nilai-nilai kemanusiaan. Ini termasuk usaha untuk membudayaka materi alam mentah dan produk produk yang dihasilkannya. Dalam konteks bahan-bahan alamiah yang berkaitan dengan diri sendiri maupun lingkungan fisik dan sosial, nilai tersebut diidentifikasi dan dikembangkan hingga mencapai tahap kesempurnaan. Mensosialisasikan alam, menghormati manusia, dan meningkatkan hubungan antarindividu dengan manusia serta lingkungannya, sehingga menciptakan satu kesatuan yang tak terpisahkan.

Mitos sama seperti dongeng, dan dianggap sebagai cerita yang misterius dengan makna yang sulit dipahami. Namun, karena adanya fakta yang luar biasa ini, banyak penelitian yang banyak melibatkan banyak ilmuwan untuk mempelajari dokumen dokumen kuno, dan berbagai mitos yang telah dikumpulkan dari berbagai belahan dunia.

Menurut Mercia Eliade bahwa mitos bukan hanya sebuah imajinasi atau pertanda, melainkan imajinasi yang dimuat dalam keadaan bentuk cerita. Mitos yang masyarakat umum pahami dengan hal gaib atau takhayul, berbeda dengan yang dipahami oleh Roland Barthes. Mitos menurut Barthes adalah gaya berbicara seseorang (Nawiroh Vera, 2014:26).

Menurut Wibowo (dalam Rizal, 2014) bahwa film adalah suatu alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita, dan juga dapat diartikan sebagai media ekspresi artistik bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan gagasan dan ide cerita yang dimilikinya. Film mempunyai keunggulan dalam mengatur ruang dan waktu, selain itu film juga dapat mempersingkat dengan leluasa dalam batasan wilayah yang cukup luas. Sebagai sutradara, penting untuk mengetahui bahwa terdapat banyak jenis dari genre film yang sesuai dengan karakteristiknya, yaitu:

1. Drama

Jenis genre drama menampilkan cerita yang menggugah emosi dari penonton dengan berbagai konflik yang ada pada film.

2. Romantis

Jenis genre romantic menampilkan kisah sayang dan emosi antara pasangan, jenis genre ini seringkali membuat penonton menjadi terharu atau iba dengan aksi yang dilakukan tokoh pada film ini.

3. Animasi

Jenis genre animasi adalah salah satu genre yang dapat dinikmati oleh semua kalangan, cerita nya cenderung menampilkan kisah fiktif.

4. Komedi

Jenis genre komedi adalah genre film yang dapat membuat penonton tertawa dikarenakan humor atau lelucon yang dibawakan oleh film bergenre komedi tersebut.

5. Aksi

Jenis genre aksi adalah genre yang cukup populer dikarenakan bisa memacu adrenalin dari para penonton. Genre aksi dalam scene nya identik dalam pertarungan entah fisik atau bersenjata.

6. Dokumenter

Jenis genre dokumenter adalah jenis film non fiksi, film ini menceritakan fakta dengan tujuan entah itu pendidikan, ataupun informasi.

7. Horor

Jenis genre horor dapat memunculkan rasa takut kepada penonton. Film ini juga memiliki konsep yang bersifat mistis.

8. Thriller.

Jenis genre thriller dapat memicu rasa tegang kepada penonton. Film ini biasanya terdapat banyak alur cerita dan misteri.

Sejak dulu, Superhero mempunyai karakteristik sendiri, yakni selalu menutupi identitas aslinya baik menggunakan kostum, ataupun topeng. Memiliki kemampuan yang luar biasa dan juga didukung oleh fisik yang sempurna, dan selalu terlibat dalam beberapa konflik untuk menyelesaikan masalah.

Baumeister & Bushman (2014) mendefinisikan pahlawan sebagai “a civilian who voluntarily risk his or her own life, knowingly, to an extraordinary degree while saving or attempting to save the life of another person....” (hal. 326). Jadi, pahlawan adalah seseorang yang dengan sadar dan ikhlas berani mengambil resiko untuk menyelamatkan orang lain walaupun nyawa nya sendiri menjadi taruhannya. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Becker dan Eagly (dalam Franco et al., Journal of Humanistic Psychology, 2016) yang mendefinisikan pahlawan sebagai individu yang memilih untuk mengambil resiko demi keselamatan orang lain, terlepas dari konsekuensi serius yang akan dihadapinya, termasuk kematian.

Pahlawan atau superhero adalah pejuang yang selalu membela kebenaran. Maka dari itu, pahlawan harus mempunyai sifat yang gagah berani, mempunyai mental yang kuat, mengorbankan tenaga, pikiran, waktu, bahkan rela berkorban nyawa demi menyelamatkan orang lain. Bung Karno pernah berkata bahwa **"Bangsa yang besar, ialah bangsa yang menghargai jasa dari pahlawannya"**, pernyataan dari bung karno tersebut mengajak masyarakat Indonesia untuk mengenal dan meneladani sikap para pahlawan agar dapat ditanamkan kepada anak anak sejak dini, agar mereka dapat berguna untuk sesama, keluarga, bahkan negara. contohnya seperti :

1. Keberanian

Keberanian adalah sikap yang tegas dalam mengambil keputusan yang cepat dan tepat.

2. Rela Berkorban

Rela berkorban berarti sikap dan perilaku yang ditujukan untuk kepentingan orang lain dalam hal kebaikan secara ikhlas tanpa mengharapkan imbalan apapun. Rela berkorban yang dimaksud adalah dapat berupa waktu, tenaga, pikiran, dan nyawa.

3. Membela kebenaran dan keadilan

Membela kebenaran dan keadilan ialah sikap dimana kita dapat menghargai orang lain, tidak menutupi tindakan kejahatan, dan berlaku adil tanpa memandang derajat dari orang tersebut.

4. Cinta tanah air

Rasa cinta tanah air timbul didalam hati pada setiap orang seperti mengabdikan, membela, memelihara, dan melindungi tanah air dari ancaman apapun.

5. Berjiwa besar

Berjiwa besar adalah menggunakan pikiran dan jiwa dengan baik untuk menghadapi persoalan hidup. Sikap berjiwa besar menonjolkan keberanian, kejujuran, dan perjuangan.

6. Kerjasama dan tanggung jawab

Kerjasama ialah suatu hal yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan bersama, dan sikap tanggung jawab yang berarti menanggung segala sesuatu yang sudah menjadi tugasnya.

Menurut Charlie H. Cooley, "kerja sama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan yang sama pada saat bersamaan, mempunyai cukup pengetahuan, dan kesadaran terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan".

7. Menjaga persatuan dan kesatuan

Menjaga persatuan dan kesatuan artinya ikatan yang tidak mudah untuk terpecah belah, adanya rasa saling melengkapi dalam perbedaan yang ada didalam masyarakat.

8. Pantang menyerah

Pantang menyerah adalah kegigihan seseorang dalam mendapatkan atau mencapai sesuatu yang ingin dicapai.

9. Bekerja keras

Bekerja keras ialah sikap mental dan fisik yang menunjukkan keinginan untuk melakukan dengan sungguh sungguh tanpa memperdulikan rasa lelah untuk mencapai target yang telah ditentukan.

10. Suka menolong

Suka menolong ialah segala sesuatu yang bertujuan untuk memberikan keuntungan kepada orang lain daripada diri sendiri, bahkan dapat memberikan resiko kepada penolong.

Wayang berasal dari kata “wayangan” atau “bayangan” yang merupakan bentuk pemujaan kepada dewa dewi yang sudah ada sejak zaman prasejarah, karena ada wayang inilah muncul 3 kepercayaan, yaitu kepercayaan animisme, kepercayaan dinamisme, dan kepercayaan totemisme. Pada awalnya, wayang kulit ini dijadikan sebagai media propaganda oleh Sunan Kalijaga untuk menyebarkan agama islam kepada Masyarakat.



Sumber : Internet

Dalam pewayangan, Gatotkaca merupakan sosok yang gagah dan perkasa, berbadan besar, dan memiliki postur tubuh yang tegak. Pada ceritanya, Gatotkaca mampu mengalahkan musuhnya dengan mudah, Gatotkaca dari kerajaan Pringgodani memiliki slogan yang cukup populer dikalangan masyarakat, yaitu “Otot Kawat Tulang Besi”.

Gatotkaca merupakan putra dari Bima (Raden Werkudoro) dan Dewi Arimbi yang merupakan putri dari Prabu Arimbaka, raja raksasa negara Pringgodani. Pada saat Gatotkaca lahir, ia memiliki nama yaitu Jabang Tetuko. Saat Gatotkaca berusia 1 tahun, terdapat peristiwa yaitu tali pusar Gatotkaca tidak dapat dipotong menggunakan pisau atau pusaka lainnya. Alasan mengapa tali pusar Gatotkaca tidak dapat dipotong dikarenakan yang dapat menggunakan kekuatan dari pusaka yaitu Eyang Batara Narada menggunakan pusaka Kuntawijayadanu. Tetapi pusaka tersebut telah dicuri oleh Raden Karna yang merupakan panglima Hastinapura sedangkan Arjuna hanya mendapatkan sarung dari pusaka tersebut dalam pengejarannya. Dengan menggunakan sarung dari pusaka Kuntawijayadanu akhirnya tali pusar Gatotkaca dapat di potong, lalu sarung tersebut menyatu dengan Jabang Tetuko dan merubah Gatotkaca menjadi raksasa yang memiliki taring, di saat yang sama Kresna langsung memotong taring agar sifat buruk dari raksasa itu menghilang.



Sumber : Internet

Suatu hari, Sangkuni dari kerajaan Hastinapura datang dan menghasut Brajadenta mengenai tahta kerajaan Pringgodani yang seharusnya adalah milik Brajadenta. Karena hasutan tersebut, Brajadenta tidak bisa menerimanya dan memberontak untuk merebut tahta kerajaan Pringgodani. Namun, Brajamusti tetap berpihak kepada Gatotkaca sehingga terjadilah peperangan antara Brajadenta dan Brajamusti, pada akhirnya keduanya mati dan roh dari Brajadenta dan Brajamusti masuk ke tubuh Gatotkaca yang menjadi ajian Brajamusti dan ajian Brajadenta.

Perang Baratayuda merupakan istilah dari perang besar yang terjadi di Kurukshetra antara keluarga Pandawa melawan sepupunya yaitu keluarga Kurawa yang berusaha untuk menguasai tahta Hastinapura secara penuh dengan berbagai cara. Perang Baratayuda terjadi di Padang Kurusetra yang berlangsung selama 18 hari.

Perang Baratayuda ini merupakan klimaks dalam kisah Mahabhrata yang terjadi karena adanya perselisihan antara Puntadewa (Pemimpin Pandawa) dan Duryudana (Pemimpin Kurawa).

Bibit perselisihan antara Pandawa dan Kurawa sudah ada sejak orang tua mereka masih muda. Suatu ketika, Pandu yang merupakan ayah dari Pandawa membawa pulang 3 putri dari negara yang berbeda yaitu Kunti, Gendari, dan Madrim. Salah satu dari putri tersebut dipersembahkan kepada Destarasta yang merupakan kakak dari Pandu yang buta. Destarasta memiliki putri Gendari karena yakin putri tersebut dapat memberikan banyak anak. Tentu saja pernyataan dari Desterasta membuat putri Gendari sakit hati, dan ia bersumpah bahwa keturunannya akan menjadi musuh bebuyutan dari anak anak Pandu.



Sumber : Film Satria Dewa Gatotkaca

Setelah Pandu meninggal, anak anaknya diincar oleh sepupunya sendiri yaitu Kurawa, mulai dari upaya pembunuhan hingga perebutan kerajaan melalui permainan dadu. Kekalahan Pandawa pada perjudian itu membuat mereka harus

menjalani pengasingan di hutan Kamiyaka selama 12 tahun. Namun, setelah masa hukuman Pandawa selesai, Kurawa menolak untuk mengembalikan hak yang seharusnya dimiliki oleh Pandawa yang seharusnya Pandawa hanya meminta 5 desa saja yang tidak utuh satu Amarta, tetapi Kurawa tidak mau untuk memberikan satu jengkal tanah pun kepada Pandawa.



Sumber : Film Satria Dewa Gatotkaca

Pada akhirnya, keputusan diambil melalui peperangan Barathayuda, yang membuat banyak kesatria yang gugur di medan perang Padang Kurusetra dari kedua belah pihak. Pada akhirnya, peperangan Barathayuda dimenangkan oleh kubu Pandawa dan hanya terdapat 10 kesatria yang berhasil bertahan hidup yaitu Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa dari kubu Pandawa dan Yuyutsu, Kripa, Setyaki, Kritawarma, dan Aswatama dari kubu Kurawa. Setelah perang usai, pada akhirnya Yudhistira yang dinobatkan menjadi raja Hastinapura.

BAB III

GAMBARAN UMUM FILM SATRIA DEWA GATOTKACA

Dalam penyusunan laporan skripsi, penulis melakukan penelitian dengan mengambil obyek penelitian pada media film yaitu Satria Dewa Gatotkaca yang rilis pada tahun 2022 dan di sutradarai oleh Hanung Bramantyo. Adapun penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Bagaimana film “Satria Dewa: Gatotkaca” menyampaikan nilai dan kekayaan yang diwariskan dari para leluhur, dan bagaimana film ini menyampaikan nilai kepahlawanan?

3.1 Profil Film



Satria Dewa Gatotkaca

Produksi : Satria Dewa Studio

Tim Kru:

Tabel 3.1 Tim Kru Film Satria Dewa Gatotkaca

No.	Pemeran Penuh	Kru
1.	Sutradara	Hanung Bramantyo
2.	Asisten Sutradara	X.Jo Ragiel Mieftah
3.	Produser	Celerina Judisari
4.	Asisten Produser	Mochtar Sarman Ismet
5.	Produser Eksekutif	Francis Wanandi Ricky Wijaya Michael Steven Ronny Wilimas Sugiadha Widjaja Tannad Fritz Bonny Tobing Keo Santoso Arifin Sjaichudin
6.	Produser Pelaksana	Syaipul Wathan
7.	Penulis Skenario	Rahabi Mandra Hanung Bramantyo
8.	Penata Efek Visual	Lumine Studio
9.	Pra-Efek Visual	Heri Kuntoro Diyos Wahyuoko
10.	Penata Kamera	Galang Galih
11.	Penata Artistik	Edy Wibowo
12.	Penata Gambar	Wawan I. Wibowo
13.	Penata Musik	Ricky Lionardi
14.	Penata Suara	Satrio Budiono
15.	Penata Kostum	Retno Ratih Damayanti
16.	Penata Rias	Aktris Handradjasa
17.	Penata Peran	Widhi Susila Utama A.C.I
18.	Pimpinan Pasca Produksi	Hendrayadi
19.	Action Design & Fireworks	Piranha Stunt

Sumber : Film Satria Dewa Gatotkaca

Original Sound Track:

“Hantam!” Penyanyi : grup musik Kotak / Penulis lagu : Warner Music Indonesia

3.2 Sinopsis

Sinopsis film Satria Dewa Gatotkaca menurut IMDb adalah : “Dunia terlihat mencekam karena teror pembunuhan berantai. Yuda (Rizky Nazar) baru saja kehilangan pekerjaan. Ia dan ibunya, Arimbi (Sigi Wimala), yang telah lama kehilangan ingatan, diusir karena terlambat membayar uang kontrakan rumah. Oleh karena itu, Yuda menerima pekerjaan untuk mengambil foto upacara wisuda teman kuliahnya, Erlangga (Jerome Kurnia). Namun, di kemudian hari, ia malah menyaksikan sahabat baiknya dan sang ibu dibunuh oleh tangan jahat Korawa. Yuda bersama Agni (Yasmin Napper), seorang perempuan cerdas yang cantik, Dananjaya (Omar Daniel), veteran Pandawa, Gege (Ali Fikry), adik Dananjaya, dan Ibu Mripat (Yati Surachman), kolektor barang antik, mulai mencari dalang di balik peristiwa pembunuhan berantai. Dari penyelidikan tersebut, Yuda mulai mendapati bahwa ia memiliki kekuatan misterius di dalam dirinya. Yuda pun merasa terpanggil untuk melindungi orang-orang yang ia cintai.”

3.3 Sejarah Pembuatan Film Satria Dewa Gatotkaca

Pada tahun 2019 lalu, Satria Dewa Studios menunjuk Charles Gozali sebagai sutradara film Satria Dewa Gatotkaca dan mereka juga melakukan syuting teaser film tersebut pada tahun yang sama. Namun pada akhir Januari 2020, kursi penyutradaraan digantikan oleh Hanung Bramantyo.

Tidak hanya Sutradara saja, terdapat 3 pemeran yang ditampilkan untuk muncul di film ini yakni Didi Kempot, Ashraf Sinclair, dan Dwi Sasono. Namun, mereka gagal untuk memerankan aktor yang ada di film ini, Dwi Sasono

membatalkan keikutsertaannya dikarenakan baru baru ini ia tersandung kasus narkoba, sedangkan Ashraf Sinclair dan Didi Kempot meninggal dunia pada 18 Februari 2020 dan 5 Mei 2020 secara berurutan, sehingga mereka digantikan oleh pemeran lain yang pemeran utamanya adalah Rizky Nazar pada film tersebut.

Syuting dimulai pada tanggal 6 Agustus 2020, selama pandemi virus corona. Lokasi syutingnya berada di studio Gamplong, yang terletak di Sleman, Yogyakarta. Syuting berlangsung selama 35 hari dan protokol ketat diterapkan untuk memastikan kru film tidak tertular virus corona.

Efek visual pada film Satria Dewa Gatotkaca dibuat oleh Lumine Studio, dan Hanung mengatakannya bahwa kelompoknya menggunakan lebih dari 500 CGI (Computer Generated Imagery) untuk menggambarkan tata letak visual modern. Ini memakan waktu yang lama dan efek visual yang dikerjakan secara serius dan intens.

Pada saat proses syuting Gatotkaca, ia juga membangun Taman Sari di Gamplong sebagai properti film dan juga akan terbuka untuk umum di hari yang mendatang. Film Satria Dewa sempat akan tayang pada Februari 2020 lalu, setelah itu direncanakan untuk tayang pada akhir 2021, kemudian dimundurkan pada tanggal 9 Juni 2022.

3.4 Pemeran

- Rizky Nazar sebagai Yuda/Gatotkaca
- Jordan Omar sebagai Yuda kecil
- Yasmin Napper sebagai Agni

- Omar Daniel sebagai Dananjaya
- Ali Fikry sebagai Gege
- Yayan Ruhian sebagai Beceng
- Cecep Arif Rahman sebagai Pandega
- Sigi Wimala sebagai Arimbi
- Edward Akbar sebagai Arya Laksana
- Jerome Kurnia sebagai Erlangga
- Yati Surachman sebagai Bu Mripat
- Zsazsa Utari sebagai Quinn
- Axel Matthew Thomas sebagai Nathan
- Aghniny Haque sebagai Polisi Srikandi
- Sekar Sari sebagai Ratri
- Muchlis Mustafa sebagai Kate
- Fedi Nuril sebagai Aswatama
- Max Metino sebagai Preman pitak
- Ismi Melinda sebagai Preman cantik
- Luis Jocom sebagai Preman muda
- Elkie Kwee sebagai Ayah Erlangga
- Jenny Zhang sebagai Ibu Erlangga
- Bambang Paningron sebagai Ayah Nathan
- Nizam Tazkia sebagai Preman petarung
- Reza Nangin sebagai Gledek Gludug

- Roweina Umboh sebagai Ibu Nathan
- Martin Anugrah sebagai Bos Yuda
- Butet Kertaredjasa sebagai Semar
- Gilang Bhaskara sebagai Petruk
- Indra Jegel sebagai Gareng
- Rigen sebagai Bagong
- Anang Batas sebagai Pak Pecut
- Bondan Nusantara sebagai Pak RT
- Siti Fauziah sebagai Pemilik kontrakan
- Cherry Panjaitan sebagai Istri Arya Laksana

3.5 Penghargaan

Tabel 3.2 Penghargaan Film Satria Dewa Gatotkaca

Tahun	Penghargaan	Kategori	Penerima	Hasil
2022	Festival Film Bandung	Penata Kamera Terpuji Film Bioskop	Galang Galih	Nominasi
	Festival Film Indonesia	Penata Efek Visual Terbaik	Herdian	Nominasi
2023	Piala Maya	Tata Efek Visual Terpilih	Saputra	Nominasi

Sumber : Wikipedia

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan guna untuk menganalisis tanda tanda pada film Satria Dewa Gatotkaca yang diangkat dari cerita klasik pewayangan yang dikemas secara modern yaitu tentang nilai dan kekayaan yang diwariskan dari para leluhur dan nilai kepahlawanan yang ada pada film ini. Seperti yang sudah dijelaskan pada metode penelitian sebelumnya, bahwa penelitian ini menggunakan analisis semiotika dari Roland Barthes yang menggunakan 3 pendekatan, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos.

Dalam proses penelitian, peneliti akan menghubungkan adegan pada setiap scene lalu peneliti mengamati makna tanda pada setiap scene tersebut sesuai dengan analisis yang akan digunakan, sebagai berikut :

Tabel 4.1.1

Scene 1 Universitas Bharata Astinapura

Scene	Visual	Timeline
1		

		Menit (19:10 – 20:31)
Denotasi	Yuda mendapati sahabatnya (Erlangga) terlempar, ke tengah panggung wisuda. setelah itu Yuda melihat bayangan yang sedang berusaha melarikan diri dan berusaha menangkapnya.	
Konotasi	Yuda adalah seorang yang ingin menangkap seorang yang diduga melakukan sesuatu kejahatan.	
Mitos	Melalui pemahaman konotasi diatas dapat disimpulkan bahwa setiap tindak kejahatan, seseorang harus berfikir secara tenang dan mengejar pelaku kejahatan tersebut dengan berani walaupun hanya seorang diri.	

Pada pengambilan scene menit ke 19 detik 10 hingga menit 20 detik 31, berlatar belakang di Universitas Baharata Astinapura yang tengah melaksanakan acara wisuda. Diperlihatkan pada scene tersebut bahwa Erlangga terlempar hingga ketengah panggung. Petanda pada scene tersebut adalah pada saat prof Arya Laksana (Ayah Erlanga) mengatakan “tadi ada bayangan berlari kesana”, sedangkan penanda pada scene tersebut adalah perkelahian Yuda dengan sosok misterius yang mencurigakan.

Pada scene tersebut, secara denotasi memperlihatkan scene yang dilakukan Yuda dalam pengejaran sosok misterius yang diduga membunuh sahabatnya (Erlangga). Pada scene ini, Yuda dengan kemampuannya berusaha

untuk menangkap sosok mencurigakan yang diduga telah membunuh Erlangga. Makna konotasinya adalah peran dari Yuda yang berusaha menegakkan keadilan dengan keberanian berbekal kemampuan yang dimilikinya. Mitos yang muncul yaitu bahwa pahlawan harus memiliki nilai keberanian untuk menghadapi berbagai masalah yang ada di sekitarnya.

Tabel 4.1.2

Scene 2 Perkotaan

Scene	Visual	Timeline
2		<p>Menit (34:19 – 36:27)</p>
Denotasi	kelompok kurawa yang menghajar Yuda dan Agni. Mereka berencana untuk melukai Agni, tetapi Yuda tetap berusaha untuk melindungi Agni dengan kemampuannya.	
Konotasi	Yuda lebih peduli terhadap keselamatan orang lain daripada keselamatannya sendiri.	
Mitos	Sikap rela berkorban menunjukkan kesediaan dan integritas, serta mengutamakan kepentingan orang lain.	

Pada pengambilan scene menit ke 34 detik 19 hingga menit 36 detik 27 berlatar belakang di gang yang ada di perkotaan. Diperlihatkan bahwa perkelahian Agni, dan Yuda melawan kelompok Kurawa. Penanda pada scene ini adalah ketika Agni dan Yuda terkapar setelah kalah melawan kelompok Kurawa, sedangkan petandanya adalah ketika kelompok kurawa ingin membunuh Agni.

Pada scene tersebut, denotasinya memperlihatkan perkelahian Yuda dan Agni melawan kelompok Kurawa dan berujung kekalahan, dan Yuda selalu berusaha untuk menyelamatkan Agni. Konotasinya ialah Yuda yang selalu berusaha untuk menyelamatkan Agni, dan ia lebih mementingkan keselamatan orang lain daripada dirinya sendiri. Kemudian, mitos yang muncul pada adegan tersebut yakni sosok pahlawan yang rela berkorban, sikap rela berkorban ini diperlihatkan dengan mementingkan keselamatan orang lain daripada keselamatan dirinya sendiri.

Tabel 4.1.3

Scene 3 Perkotaan

Scene	Visual	Timeline
3		<p>Menit (36:30 – 37:36)</p>

		
Denotasi	2 sosok yang tidak dikenal membantu Yuda dan Agni yang sedang kesusahan melawan kelompok Kurawa dan menyelamatkan mereka.	
Konotasi	Dengan kemampuan sosok yang tidak dikenal, ia memiliki peran yakni membantu orang yang sedang kesusahan.	
Mitos	Berbuat baiklah kepada orang lain, maka kebaikan akan kembali kepada dirimu sendiri.	

Pada pengambilan scene menit 36 detik 30 hingga menit 37 detik 36 berlatar belakang di gang perkotaan. Pada scene ini memperlihatkan bahwa terdapat 2 sosok tidak dikenal membantu Agni dan Yuda. Penanda pada scene ini adalah ketika sosok tidak dikenal melancarkan serangan panah kepada kelompok Kurawa, dan petandanya adalah ketika Yuda dan Agni diselamatkan ke tempat kediamannya.

Denotasi pada scene tersebut adalah ketika Dananjaya dan Gege membantu Yuda dan Agni untuk mengalahkan kelompok kurawa dan membawa mereka yang terluka ke kediamannya. Konotasi yang ada adalah peran kemampuan Dananjaya dalam membantu seseorang yang sedang dalam kesusahan. Kemudian mitos yang muncul pada konotasi tersebut adalah sebagai seseorang yang memiliki kemampuan harus tetap membantu seorang yang lebih lemah, karena perbuatan membantu tersebut dapat membantunya ketika ia kesulitan pada suatu hari nanti.

Tabel 4.1.4

Scene 4 Kediaman Dananjaya

Scene	Visual	Timeline
4		Menit (38:00 – 40:12)
Denotasi	Yuda dan Agni yang tengah terluka disembuhkan oleh nenek yang ternyata adalah gen Kurawa	
Konotasi	Pada film ini terdapat Pandawa dan Kurawa yang bermusuhan satu sama lain.	
Mitos	Pada kisah pewayangan mahabarata, Kurawa adalah tokoh antagonis dan Pandawa adalah tokoh protagonis	

Pada pengambilan scene menit 38 hingga menit 40 detik 12 berlatar belakang tempat persembunyian. Penanda yang ada pada scene ini adalah ketika nenek menyembuhkan Yuda yang sedang terkena luka senjata tajam yang cukup dalam, sedangkan petanda yang ada ialah Ketika Yuda mengetahui bahwa nenek tersebut adalah salah satu dari gen Kurawa, sehingga membuat Yuda langsung siaga terhadap nenek tersebut.

Dalam scene ini secara denotasi dapat terlihat bahwa Yuda dan Agni yang tengah terluka dirawat oleh nenek bernama (bu Mripat), ditengah pengobatannya yang dilakukan nenek tersebut Yuda mendengar bahwa nenek itu adalah Kurawa. Sedangkan disisi lain, Gege (adik) menjelaskan bahwa nenek tersebut adalah Kurawa yang baik dan menjelaskan juga bahwa Kurawa juga mempunyai kemampuan yaitu menghancurkan, mengambil, dan menyerap apabila dipergunakan dengan baik akan dapat menolong orang. Kemudian secara konotasi memperlihatkan kedua gen berbeda yaitu gen pandawa dan gen kurawa, dalam adegan ini bu mripat telah mengeluarkan racun yang ada pada tubuh Yuda, hal tersebut adalah hal yang hanya bisa dilakukan oleh gen kurawa. Mitos yang muncul pada konotasi di atas adalah sikap suka menolong adalah hal yang harus dilakukan oleh semua manusia dan tidak membeda bedakan perbedaan yang ada agar tetap dapat menjaga persatuan dan kesatuan.

Tabel 4.1.5

Scene 5 Kediaman Dananjaya

Scene	Visual	Timeline
5		

		Menit (43:23 – 45:54)
Denotasi	Gege memperlihatkan video project Satria Dewa peperangan Baratayudha	
Konotasi	Pada scene ini, terdapat nilai cinta tanah air yang mana peperangan sengaja diciptakan Dewata untuk membersihkan Astinapura dari orang yang serakah yang ingin merusak alam semesta.	
Mitos	Sikap cinta tanah air tumbuh pada jiwa setiap orang untuk melindungi tanah air dari ancaman apapun	

Pada pengambilan scene menit 43 detik 23 hingga menit 45 detik 54 berlatar tempat persembunyian. Penanda yang muncul dalam scene ini adalah gege yang memperlihatkan video Project Satria Dewa kepada Yuda dan Agni sedangkan petanda yang muncul ialah keinginan gege untuk memberitahu Agni dan Yuda mengenai Project Satria Dewa yaitu persiapan untuk melawan Kurawa.

Dari adegan tersebut, secara denotasi memperlihatkan video Project Satria Dewa yang merupakan peperangan antara Pandawa dan Kurawa 1000 tahun yang lalu yang dimenangkan oleh Pandawa untuk membersihkan Astinapura dari orang yang serakah yang merusak alam semesta, dari hal tersebut kemudian muncul konotasi yang didapat yaitu terdapat nilai cinta tanah air yang mana peperangan

dilakukan untuk membersihkan Astinapura dari seorang yang ingin merusak alam semesta.

Berdasarkan mitos informasi dari film ini, bahwa ribuan tahun lalu terjadi perang saudara antara keluarga Pandawa dan keluarga Kurawa yang dikenal dengan Bharatayuddha, perang tersebut diciptakan oleh dewata untuk membersihkan alam semesta dari orang-orang serakah yang ingin merusak alam semesta. Maka dari itu, dipilihlah Pandawa sebagai pemenang perang tersebut. Namun, Aswatama yang merupakan panglima terakhir Kurawa, tidak terima atas kemenangan Pandawa. Ia pun melepaskan senjata terlarang yang bernama Narayanastra untuk membunuh Pandawa, dan demi melindungi Pandawa, senjata tersebut dilumpuhkan dan Aswatama dihukum atas tindakannya dan mencabut kekuatannya yang berbentuk permata dan dikurung di dimensi Patala sampai akhir zaman.

Tabel 4.1.6

Scene 6 Bukit Tetuka

Scene	Visual	Timeline
6		

		Menit (49:52 – 54:27)
Denotasi	Yuda dan Agni berada di bukit Tetaka untuk mencari ibunya, lalu sesaat setelah bertemu ibunya, mereka bertemu dan bertarung dengan kelompok Kurawa. Ibunya meninggal di kejadian tersebut.	
Konotasi	Pada Scene ini, terdapat nilai kesabaran dimana Yuda yang bersikap cukup kuat dan sabar ketika mendapati ibunya yang menghembuskan nafas terakhirnya setelah bertarung dengan kelompok Kurawa.	
Mitos	Sabar dalam menghadapi musibah merupakan sabar yang paling mendominasi.	

Pada pengambilan scene menit 49 detik 52 hingga menit 54 detik 27 berlatar belakang di bukit Tetuka. Terdapat 3 tanda yang ada dalam scene ini, penanda yang pertama adalah pertarungan antara Arimbi (Ibu Yuda) melawan ketua kelompok Kurawa, kemudian petandanya adalah ketika ketua Kurawa mengambil ingatan dan jiwa Arimbi. penanda yang kedua diperlihatkan setelah Yuda terlempar, mereka diserang oleh kelompok kurawa dan Yuda berteriak “Agni, Lari!”, petanda yang muncul adalah Yuda yang ingin menghambat pergerakan Kurawa dengan memegang kakinya. Penanda yang ketiga adalah ketika Arimbi (ibunya) terkapar ditanah dengan lemas petanda yang muncul adalah mimik wajah Yuda yang berubah menjadi cemas dan sedih.

Secara denotasi, scene tersebut memperlihatkan pertarungan antara Agni, Yuda, dan Arimbi (Ibu Yuda) melawan kelompok Kurawa dan ketuanya yang berakhir Arimbi terkapar di tanah dan menghembuskan nafas terakhirnya di pelukan Yuda. Konotasi yang didapat pada scene ini adalah dimana Yuda berjiwa besar melihat kepergian ibunya setelah pertarungannya terhadap ketua Kurawa tersebut dan terdapat flashback dimana ia masih kecil dan di didik oleh ibunya tersebut.

Mitos yang muncul pada scene ini yaitu bahwa berjiwa besar dalam menahan emosi, tidak mudah putus asa, dan berjuang dalam situasi sulit tanpa mengeluh. Kemampuan sabar dapat membuat kita mengendalikan diri dan bisa mencerminkan kekokohan jiwa seseorang yang memilikinya.

Tabel 4.1.7

Scene 7 Bukit Tetuka

Scene	Visual	Timeline
7		Menit (54:37 – 56:39)
Denotasi	Yuda mengambil peninggalan dari ibunya di kuburan saudaranya, yang mana Yuda merupakan anak tunggal.	

Konotasi	Pusaka Brajamusti dikatakan adalah gen spesial karena bertugas untuk melindungi seluruh Pandawa yaitu Gatotkaca.
Mitos	Gatotkaca memiliki banyak ajian, salah satunya adalah Brajamusti. Brajamusti adalah ajian yang masuk secara diam diam ke tangan kiri Gatotkaca pada saat melawan Brajadenta.

Pada pengambilan scene menit 54 detik 37 hingga menit 56 detik 39 berlatar belakang rumah Yuda di gunung Tetuka. Petanda yang ada pada scene ini adalah ketika Yuda mengambil peninggalan dari ibunya yang ada di ari arinya yaitu pusaka Brajamusti, dan penanda yang muncul pada scene ini yaitu berupa percakapan dari Dananjaya yaitu “Kau yang ditunjuk untuk melindungi semua Pandawa”.

Denotasi yang ada pada scene ini memperlihatkan Yuda, Agni, Dananjaya, dan Quinn berada di rumah tinggal Yuda untuk memakamkan almarhum ibunya, Yuda mengingat pesan yang ditinggalkan oleh ibunya yaitu pusaka Brajamusti yang ditaruh di kuburan saudaranya, konotasi yang ada dalam scene ini adalah kuburan saudara yang dimaksud adalah tali pusarnya dan mencari benda peninggalan ibunya di kuburan tersebut yaitu Brajamusti yang mana Yuda memiliki gen Spesial yaitu titisan dari Gatotkaca yang bertugas untuk melindungi seluruh Pandawa.

Mitos yang muncul adalah, menurut jawa kuno, manusia sebelum dilahirkan di dunia memiliki 2 saudara yaitu tali pusar dan air ketuban, kemudian 2 hal tersebut dikubur bersamaan yang disebut sebagai ari ari. Lalu Mitos yang kedua muncul pada pusaka Brajamusti yaitu ajian Brajamusti memiliki kekuatan

dan keganasan yang luar biasa. Siapa yang mempunyai ajian ini dapat menghancurkan besi dan baja dalam sekali pukulan, ajian ini wajib untuk dimiliki oleh seseorang yang mempunyai kesabaran yang tinggi dan dapat mengontrol emosinya dengan baik, jika tidak maka ajian ini dapat diluar kendali dan dapat menyerang seseorang di sekitarnya.

Tabel 4.1.8

Scene 8 Persembunyian Aswatama

Scene	Visual	Timeline
8		Menit (01:12:01 – 01:14:27)
Denotasi	Beceng yang berupaya untuk membunuh ketua Kurawa untuk merebut posisinya, tetapi ia tidak berhasil dan diberikan Azimat Dursala.	
Konotasi	Pada scene ini memperlihatkan bahwa ketua Kurawa mempercayakan kepada bawahannya hingga ia memberikan Azimat Dursala untuk melawan Yuda.	
Mitos	Pada sebelum peperangan Baratayuda dimulai, Gatotkaca hampir mati dikarenakan ajian sakti yang dimiliki oleh Dursala.	

Pengambilan scene pada timeline 01:12:01 hingga 01:14:27 berlatar belakang di tempat persembunyian Kurawa. Petanda yang ada pada scene ini adalah niat busuk Beceng yang ingin menghabisi ketua Kurawa untuk merebut posisinya, sedangkan penanda yang muncul adalah Beceng yang ingin membunuh ketua Kurawa dengan pisau. Sedangkan penanda kedua memperlihatkan ketua Kurawa yang menyematkan Azimat Dursala di tubuh Beceng, dan petanda yang muncul adalah kepercayaan ketua Kurawa kepada Beceng untuk merebut pusaka Brajamusti dari tangan Yuda.

Denotasi pada scene ini memperlihatkan niat busuk Beceng yang ingin merebut posisi ketua Kurawa dengan membunuhnya, tetapi Beceng tidak mampu untuk melakukannya. Sebaliknya, ketua Kurawa menyematkan Azimat Dursala di tubuh Beceng. Konotasi pada scene ini yaitu kepercayaan dari ketua Kurawa kepada Beceng untuk merebut pusaka Brajamusti dari tangan Yuda.

Mitos yang muncul adalah, Dursala adalah sosok yang memiliki ketertarikan dengan Aji Jaya Kawijayan, yakni seorang yang selalu berburu ilmu sakti. Setiap ada orang sakti, Dursala berguru kepadanya walaupun aliran dari ilmu tersebut menyimpang bahkan ada yang asal usulnya misterius. Lalu ia berguru kepada Pertapaan Carang Mulung dan mendapat ilmu sakit Bernama Begawan Dewangkara, dan berhasil ilmu rahasia yang mana apabila musuh terkena ajian tersebut maka tubuhnya akan hancur berkeping keping. Pada saat

Sengkuni memerintah Dursala untuk menyingkirkan Gatotkaca dan saudaranya yang sedang berlatih di Tegal Gurusitro sebelum perang Baratayuda. Dursala menunjukkan kesaktiannya yang membuat Gatotkaca hampir tewas apabila tidak diselamatkan oleh Resi Mayangkara atau Hanoman.

Tabel 4.1.9

Scene 9 Kediaman Agni

Scene	Visual	Timeline
<p>9</p>		<p>Menit (01:24:20 – 01:26:41)</p>
<p>Denotasi</p>	<p>Memperlihatkan ruang rahasia Arya Laksana yang membahas tentang kebangkitan Kurawa, dan memperlihatkan pusaka Chakra Sudarshana dan pusaka Narayanastra.</p>	

Konotasi	Makna konotasi dalam scene ini yakni Arya Laksana memiliki beberapa pusaka milik dewa di ruangnya.
Mitos	Pusaka Chakra Sudarshana dan Pusaka Narayanastra adalah senjata andalan yang dimiliki oleh Batara Wisnu.

Pengambilan scene timeline 01:24:20 hingga 01:26:41 berlatar belakang di ruangan terlarang, scene memperlihatkan Arya Laksana, Yuda, dan Agni yang memasuki ruangan rahasia Arya Laksana, mereka berkumpul disitu untuk membahas akan kebangkitan Kurawa. Penanda yang ada pada scene ini adalah berupa percakapan Arya Laksana “Tidak ada seorang pun yang saya izinkan masuk keruangan ini, termasuk anak saya sendiri”, petanda yang muncul adalah pusaka yang ada di ruangan Arya Laksana.

Dalam scene ini, secara denotasi memperlihatkan ruangan rahasia Arya Laksana yang ingin membahas tentang kebangkitan Kurawa yang seharusnya diperkirakan akan terjadi 10 tahun kedepan, sedangkan secara konotasi memperlihatkan bahwa di ruangan rahasia Arya Laksana terdapat banyak pusaka, seperti Pusaka Chakra Sudarshana dan Pusaka Narayanastra.

Mitos yang ada pada scene ini adalah Pusaka Chakra Sudarshana dalam pewayangan adalah pusaka milik Kresna, senjata ini berbentuk roda dengan gigi yang menyerupai mata tombak, dan pada pewayangan senjata tersebut berbentuk sebagai mata panah. Sedangkan Pusaka Narayanastra adalah senjata milik Dewa Wisnu pada saat berbentuk naraya. Apabila senjata ini digunakan, senjata ini dapat menembakkan jutaan senjata, seperti cakra, gada, dan anak panah untuk

membasmi semua musuhnya. Senjata Narayanastra hanya dapat digunakan sekali, dikarenakan apabila digunakan kedua kalinya maka senjata tersebut akan menghabisi pasukan sekutu.

Tabel 4.1.10

Scene 10 Kediaman Dananjaya

Scene	Visual	Timeline
10		Menit (01:26:46 – 01:27:30)
Denotasi	Dananjaya dan keluarganya diserang oleh kelompok Kurawa, dan ia tertembak untuk menyelamatkan bu Mripat, setelah itu bu Mripat berusaha untuk melindungi keluarganya.	
Konotasi	Makna konotasi yang ada pada scene ini adalah sikap rela berkorban dari Dananjaya dan keberanian dari bu Mripat untuk melindungi seseorang yang mereka sayangi.	
Mitos	sebagai keluarga harus menjaga satu sama lain dengan berani dan bersedia untuk berkorban untuk seseorang yang disayang.	

Pengambilan scene timeline 01:26:46 hingga 01:27:30 berlatar belakang di rumah Dananjaya, memperlihatkan situasi yang tiba tiba terjadi penyerangan dari kelompok Kurawa, yang berakibat Dananjaya tertembak dan berlangsung adu tembak antara bu Mripat dengan kelompok Kurawa. Petanda pada scene ini adalah

ketika ada laser yang mengarah kepada bu Mripat, dan penanda yang muncul adalah Dananjaya yang rela tertembak agar tidak terkena bu Mripat. Sedangkan petanda yang kedua adalah ketika bu Mripat mengambil senjatanya untuk melawan kelompok Kurawa dan penanda yang muncul adalah adu tembak antara bu Mripat melawan kelompok Kurawa.

Makna denotasi yang ada pada scene ini memperlihatkan bahwa kediaman Dananjaya diserang oleh kelompok Kurawa, tepat sebelum peluru mengenai bu Mripat, Dananjaya melindunginya dengan tubuhnya sendiri, setelah kejadian tersebut berlangsung adu tembak antara bu Mripat melawa kelompok Kurawa dengan berakhir kekalahan keluarga di pihak Dananjaya. Konotasi yang terlihat pada scene ini adalah sikap rela berkorban dari Dananjaya untuk melindungi keluarga yang ia sayangi dan keberanian bu Mripat untuk melawan kelompok Kurawa guna untuk melindungi anak anaknya, kemudian mitos yang muncul dari konotasi tersebut adalah bahwa sebagai keluarga harus melindungi dan menjaga satu sama lain dari mara bahaya.

Tabel 4.1.11

Scene 11 Kediaman Dananjaya

Scene	Visual	Timeline
11		Menit (01:27:57)

		- 01:30:01)
Denotasi	Yuda datang membantu keluarga Dananjaya dari serangan Kurawa menggunakan kekuatan dari ajian Brajamusti.	
Konotasi	Memperlihatkan nilai optimisme yang dimiliki oleh Yuda bahwa ia bisa menyelamatkan keluarga Dananjaya	
Mitos	Ajian Brajamusti memiliki kekuatan dan pukulan yang luar biasa yang mana pukulannya dapat menghancurkan besi dan baja.	

Pengambilan scene timeline 01:27:57 hingga 01:30:01 berlatar belakang jalanan memperlihatkan Yuda yang datang menyelamatkan keluarga Dananjaya dari serangan Kurawa. Petanda yang ada pada scene ini adalah Yuda yang melihat keluarga Dananjaya yang ditangkap oleh kelompok Kurawa, sedangkan penanda yang muncul adalah berupa percakapan Yuda kepada kelompok Kurawa, “Lepaskan mereka, aku yang kalian cari”. Sedangkan petanda yang kedua adalah keinginan Yuda untuk membebaskan keluarga Yuda, sehingga penanda yang muncul berupa perkelahian antara Yuda melawan kelompok Kurawa.

Dari scene tersebut, secara denotasi memperlihatkan Yuda melawan kelompok Kurawa yang dibantu oleh ajian Brajamusti, jika melihat pada scene ini, ajian Brajamusti kemampuan yang dapat kebal dari peluru, hal itu dimanfaatkan oleh Yuda untuk mengalahkan seluruh kelompok Kurawa, dari hal

tersebut konotasi yang muncul adalah Yuda yang memiliki nilai optimisme dengan berbekal kemampuan fisik dan ajian Brajamusti yang dimilikinya. Mitos yang muncul pada scene ini yaitu nilai optimisme terhadap keyakinan yang baik dalam segala hal.

Tabel 4.1.12

Scene 12 Rumah Sakit

Scene	Visual	Timeline
12		Menit (01:34:28 – 01:35:44)
Denotasi	Arya Laksana yang datang di kelahiran Yuda dan membantu memutuskan tali pusar menggunakan pusaka Konta Wijayadanu.	
Konotasi	Pandega yang mempercayakan keselamatan anaknya kepada sahabatnya.	
Mitos	Hanya pusaka Konta Wijayadanu yang dapat memotong tali pusar gatatkaca.	

Scene pada timeline 01:34:28 hingga 01:35:44 berlatar ruang persalinan menceritakan Arimbi yang sedang melahirkan anaknya yaitu Yuda. Petanda yang ada pada scene ini adalah lahirnya Yuda atau titisan gatatkaca Yuda di dunia, sedangkan penanda yang muncul adalah dokter yang kesusahan untuk memotong

tali pusar yuda. Kemudian penanda yang kedua ialah datangnya sahabat Pandega yaitu Arya Laksana yang datang membawa pusaka Konta Wijayadanu untuk membantu memutuskan tali pusar Yuda, lalu petanda yang muncul ialah niat baik Arya Laksana untuk membantu memutuskan tali pusar Yuda yang diketahui adalah titisan dari gatotkaca.

Dari scene tersebut, secara denotasi memperlihatkan Arimbi yang sedang melahirkan titisan dari Gatotkaca yaitu Yuda, apabila diperhatikan dapat dilihat bahwa dokter kesusahan untuk memotor tali pusar Yuda, tak lama setelah itu datang Arya Laksana untuk memotong tali pusar Yuda menggunakan pusaka Konta Wijayadanu. Pada denotasi diatas, konotasi yang muncul yakni Pandega sebagai ayah Yuda mempercayakan Arya Laksana untuk membantu memotong tali pusar anaknya menggunakan pusaka Konta Wijayadanu. Mitos yang muncul pada scene ini adalah bahwa pusaka Konta Wijayadanu senjata kedewatan yang memiliki kekuatan luar biasa, pusaka ini adalah senjata satu satunya yang dapat memotong tali pusar gatotkaca.

Tabel 4.1.13

Scene 13 Kediaman Agni

Scene	Visual	Timeline
13		Menit (01:38:08)

		- 01:39:08)
		
Denotasi	Ayah Yuda yaitu Pandega memiliki pusaka Brajadenta, dengan menggabungkan kedua pusaka maka dapat menembus dimensi lain menuju gerbang Patala, Kota Tua Astinapura	
Konotasi	Sebagai seorang Pandawa, Gatotkaca memiliki peran sebagai benteng terakhir untuk menyelamatkan garis keturunan Pandawa lainnya.	
Mitos	Brajadenta tewas dalam peperangan melawan gatotkaca, setelah itu Brajadenta dalam wujud sukma menyusup ke telapak tangan kanan gatotkaca.	

Scene pada timeline 01:38:08 hingga 01:39:08 berlatar belakang ruangan rahasia Arya Laksana memperlihatkan percakapan antara Yuda dan Pandega. Petanda yang ada pada scene ini adalah keinginan Pandega untuk menggabungkan kedua pusaka, sedangkan penanda yang muncul ialah Pandega dan Yuda menggabungkan Brajamusti dan Brajadenta sehingga dapat menembus dimensi lain yaitu Gerbang Patala, Kota Tua Astinapura.

Pada scene ini secara denotasi memperlihatkan komunikasi Yuda dengan ayahnya yaitu Pandega menggunakan bahasa isyarat, pandega menjelaskan bahwa untuk menembus dimensi lain dibutuhkan pusaka pasangan Brajamusti yaitu pusaka Brajadenta, setelah mereka menggabungkan pusaka sakti maka terbukalah

Gerbang Patala persembunyian Kurawa guna untuk menghadapi para Kurawa dan melindungi Pandawa. Konotasi yang muncul pada scene ini adalah bahwa Gatotkaca adalah Pandawa yang memiliki peran sebagai benteng terakhir para Pandawa untuk menyelamatkan dan melindungi Pandawa lainnya dari para Kurawa.

Mitos yang muncul pada scene ini ialah arwah Brajadenta menyusup kedalam tangan kanan gatotkaca dan menjelma menjadi ajian atau kesaktian yang berada dalam gigi Gatotkaca, dan sejak itu Gatotkaca memiliki kemampuan, yakni : siapa saja yang tergigit olehnya pasti akan mati.

Tabel 4.1.14

Scene 14 Kota Tua Astinapura

Scene	Visual	Timeline
14		Menit (01:46:17 – 01:47:11)

		
Denotasi	Beceng yang mengkhianati Arya Laksana dengan menusuknya dari belakang guna untuk mengambil kekuatannya dari Permata Aswatama.	
Konotasi	Hanya keturunan Kurawa asli yang dapat berkuasa di Astinapura.	
Mitos	Aswatama memiliki batu permata di dahinya yang membuatnya kebal dari senjata, penyakit, dan rasa lapar.	

Scene pada timeline 01:46:17 hingga 01:47:11 berlatar belakang kota tua Astinapura memperlihatkan Beceng yang menusuk Arya Laksana dari belakang dan merebut Permata Aswatama yang ada di dahi Arya Laksana. Penanda yang muncul pada scene ini ialah Beceng yang menusuk Arya Laksana dari belakang, sehingga petanda yang muncul ialah Hasrat Beceng yang berhasil merebut Permata Aswatama dari Arya Laksana.

Pada scene ini, secara denotasi memperlihatkan aksi Beceng yang mengkhianati Arya Laksana dan mengambil Permata Aswatama di dahinya, lalu secara konotasi menjelaskan bahwa hanya keturunan Kurawa yang dapat berkuasa di Astinapura, sedangkan Pandawa harus menebus kesalahan Dewata atas kemenangannya di perang Bharatayuddha. Mitos yang muncul ialah bahwa, Aswatama dilahirkan dengan permata di dahinya yang membuatnya kebal terhadap senjata, penyakit dan rasa lapar. Permata itu juga membuat Aswatama

tidak takut akan apapun, Aswatama juga memiliki kekuatan yang setara dengan Arjuna terutama dalam ilmu memanah.

Tabel 4.1.15

Scene 15 Kota Tua Astinapura

Scene	Visual	Timeline
15		Menit (01:50:15 – 01:51:12)
Denotasi	Pandega yang mencoba untuk membantu Yuda yang sedang melawan Beceng.	
Konotasi	Pandega menganggap bahwa apabila anaknya merasa kesusahan, ia harus membantunya walau nyawanya sendiri menjadi taruhannya.	
Mitos	Peran Ayah merupakan pelindung dari anak anaknya	

Scene pada timeline 01:50:15 hingga 01:51:12 ini menjelaskan tentang Beceng yang Kembali dengan Permata Aswatama di dahinya dan melawan Yuda. Petanda yang muncul pada scene ini adalah Pandega yang mencoba membantu

Yuda melawan Beceng, sehingga penanda yang muncul adalah Pandega yang tertusuk oleh senjatanya setelah melawan Beceng.

Secara denotasi, scene ini memperlihatkan perkelahian antara Yuda melawan Beceng, Yuda merasa kewalahan sehingga dibantu oleh Pandega tetapi berujung Pandega tertusuk oleh senjatanya sendiri, dari denotasi tersebut konotasi yang muncul ialah bahwa Pandega harus membantu anaknya yang sedang kesusahan walaupun ia harus mempertaruhkan nyawa. Mitos yang muncul ialah peran sebagai Ayah adalah sebagai pelindung untuk anaknya karena hal itu adalah tanggung jawab yang dimiliki oleh seorang ayah.

Tabel 4.1.16

Scene 16 Kota Tua Astinapura

Scene	Visual	Timeline
16		Menit (01:51:13 – 01:53:53)

		
Denotasi	Pandega yang tengah sekarat memberikan pusaka Brajadenta kepada Yuda.	
Konotasi	Apabila Brajamusti dan Brajadenta di gabung, Yuda dapat menggunakan kekuatan Gatotkaca secara maksimal.	
Mitos	Brajamusti adalah bersaudara, dan tewas melawan gatotkaca lalu secara bersamaan merasuk ke telapak tangan gatotkaca yang menjadi ajian Brajamusti dan Brajadenta.	

Pada timeline 01:51:13 hingga 01:53:53 awalnya memperlihatkan Pandega yang tengah sekarat memberikan peninggalan kepada Yuda sebelum menghembuskan nafas terakhir. Petanda yang muncul pada adegan ini adalah keinginan Pandega untuk memberikan pusaka Brajadenta kepada Yuda, sedangkan penanda yang muncul ialah Yuda yang mengaktifkan pusaka Brajadenta sehingga terlihat kekuatan gatotkaca yang asli dalam tubuh Yuda.

Scene ini secara Denotasi memperlihatkan Pandega yang memberikan pusaka Brajadenta dan mempercayakan ajian Brajamusti dan Brajadenta kepada Yuda guna untuk melawan Beceng, dari denotasi diatas konotasi yang muncul ialah bahwa ajian Brajamusti dan Brajadenta apabila digabungkan, Yuda dapat menggunakan kekuatan Gatotkaca secara maksimal.

Mitos yang muncul ialah Brajamusti dan Brajadenta adalah saudara, mereka berdua melakukan pemberontakan untuk mengambil alih Pringgondani

menyerang istana dengan bantuan Durna sengkuni dan pasukan dari Hastina pura. Rencana tersebut digagalkan oleh Gatotkaca dan berhasil kabur di negara bernama Gowasiluman di hutan Tunggarana. Setelah beberapa saat, Brajadenta dan Brajamusti kembali ke medan perang yang bertujuan untuk membunuh Gatotkaca dengan bantuan Bathari Durga yang berakhir tewas di tangan Gatotkaca. Lalu, kedua sukma dari Brajamusti dan Brajadenta berubah menjadi pusaka yang memiliki kesaktian dan merasuk kedalam telapak tangan Gatotkaca guna menjadi penjaga Gatotkaca dan sekaligus menjadi penjaga kerajaan Pringgondani.

Tabel 4.1.17

Scene 17 Kota Tua Astinapura

Scene	Visual	Timeline
17		<p>Menit (01:54:09 – 01:54:30)</p>
Denotasi	Dananjaya, Gege, Bu mripat, dan Agni datang membantu Yuda melawan Beceng.	
Konotasi	Dananjaya, Gege, bu Mripat, dan Agni memiliki keberanian untuk membantu Yuda walaupun nyawanya dipertaruhkan untuk melawan Aswatama.	
Mitos	Nilai keberanian adalah tindakan yang dapat menghadapi kesulitan dan bahaya.	

Pada timeline 01:54:09 hingga 01:54:30 memperlihatkan pertarungan Yuda melawan Beceng dan ditengah pertarungannya Yuda dibantu oleh Dananjaya, Gege, Bu Mripat, dan Agni. Petanda yang ada pada scene tersebut adalah keinginan Dananjaya dan Bu Mripat untuk membantu Yuda menggunakan senjata yang dimilikinya, Petanda yang muncul ialah Beceng yang kebal terhadap senjata apapun dikarenakan dilindungi oleh kekuatan Aswatama.

Secara denotasi, scene ini memperlihatkan pertarungan Yuda dengan Beceng yang sama sama menggunakan seluruh kekuatan pusaknya, Yuda menggunakan kekuatan Gatotkaca melawan Beceng menggunakan kekuatan Aswatama,. Di tengah pertarungannya, Yuda dibantu oleh sekutunya yaitu, Dananjaya, Gege, bu Mripat, dan Agni tetapi senjata yang digunakan tidak mempan untuk melawan Beceng yang dilindungi oleh kekuatan Aswatama yang kebal dari senjata, Konotasi yang dapat diambil adalah bahwa Dananjaya, Gege, bu Mripat, dan Agni memiliki keberanian yang tinggi untuk membantu pertarungan Yuda melawan Beceng. Mitos yang muncul pada scene ini adalah sosok pahlawan dengan nilai keberanian digambarkan dapat menghadapi segala kesulitan dan mara bahaya, hal itu dapat ditunjukkan dengan tindakan yang berani untuk mengambil resiko.

Tabel 4.1.18

Scene 18 Kota Tua Astinapura

Scene	Visual	Timeline
18		Menit (01:54:39 – 01:55:26)
		
		
Denotasi	Agni melempar pusaka Narayanastra kepada Yuda, dan ia memanfaatkan senjata tersebut untuk mengalahkan Beceng.	
Konotasi	Pusaka Narayanastra merupakan salah satu senjata yang dapat melawan kekuatan dari Aswatama.	
Mitos	Sifat cerdas adalah sifat yang cepat mengerti akan situasi di sekitarnya, dan memanfaatkannya.	

Scene pada timeline 01:54:39 hingga 01:55:26 memperlihatkan Yuda yang sedang kewalahan melawan Beceng. Petanda yang ada pada scene ini adalah keinginan Agni untuk membantu Yuda, lalu petanda yang muncul ialah Agni yang melemparkan pusaka Narayanastra kepada Yuda untuk membantunya. Lalu petanda yang kedua ialah Yuda yang memanfaatkan Narayanastra untuk

mengalahkan Aswatama, sehingga penanda yang muncul ialah Yuda yang menusuk Aswatama menggunakan pusaka Narayanastra yang berujung pada kekalahan Aswatama.

Secara denotasi, scene ini memperlihatkan perkelahian Yuda melawan Beceng. ditengah pertarungannya, Agni melemparkan Narayanastra kepada Yuda, sehingga Yuda memanfaatkan pusaka Narayanastra untuk mengalahkan Aswatama. Lalu secara konotasi menjelaskan bahwa Aswatama tidak kebal dengan segala senjata, salah satunya adalah pusaka Narayanastra yang dapat mengalahkannya. Mitos yang muncul ialah, bahwa seorang pahlawan harus cerdas dalam memanfaatkan kesempatan yang ada dan dapat membaca situasi disekitarnya dengan tenang.

4.2 Deskripsi Analisis Semiotika

Berdasarkan uraian data yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dianalisis secara keseluruhan data denotasi, konotasi, dan mitos dari adegan-adegan terpilih diatas, sebagai berikut :

➤ Makna Denotasi

Makna Denotasi yang berusaha di tonjolkan pada film Satria Dewa Gatotkaca adalah :

1. Yuda memiliki keberanian untuk membantu menangkap pelaku pembunuhan berbekal kemampuan yang di milikinya, hal ini

diperlihatkan Yuda yang berusaha mengejar dan melawan sosok misterius yang diduga membunuh Erlangga.

2. Yuda yang selalu berusaha untuk menyelamatkan Agni di situasi yang membahayakan, hal ini diperlihatkan Yuda yang merelakan tubuhnya terkena kapak untuk melindungi Agni.
3. Seorang kawan harus memiliki kesadaran untuk membantu rekannya ketika dalam keadaan berbahaya. Hal tersebut diperlihatkan pada scene Dananjaya dan Gege datang membantu Yuda dan Agni dalam melawan Kurawa.
4. Sebagai makhluk sosial harus saling membantu orang lain tanpa membeda bedakan perbedaan yang ada. Hal ini diperlihatkan ketika bu Mripat sebagai Kurawa yang membantu mengeluarkan racun dari tubuh Yuda.
5. Cinta tanah air timbul pada jiwa setiap orang yang mana untuk mengabdikan, membela, memelihara dan melindungi tanah air dari ancaman apapun. Hal ini diperlihatkan ketika perang Baratayudha yang bertujuan untuk membersihkan Astinapura dari orang-orang serakah yang ingin merusak alam semesta.
6. Yuda memiliki jiwa yang besar, hal ini diperlihatkan ketika Arimbi yang merupakan ibu Yuda meninggal akibat melawan Kurawa.

7. Yuda yang mencari peninggalan dari ibunya yakni pusaka Brajamusti yang terletak pada kuburan saudaranya (ari-ari) yang mana Yuda memiliki gen special yaitu Gatotkaca.
8. Beceng berusaha untuk menjadi lebih kuat, sehingga ketua Kurawa menyematkan Azimat Dursala ke tubuh Beceng.
9. Arya Laksana memperlihatkan ruang rahasianya yang menyimpan banyak pusaka seperti pusaka Chakra Sudarashana dan pusaka Narayanastra.
10. Dananjaya yang berusaha melindungi bu Mripat dari tembakan Kurawa, hal tersebut diperlihatkan pada scene awal penyerbuan Kurawa di kediaman Dananjaya.
11. Yuda menyelamatkan Dananjaya dan keluarganya dari para Kurawa berbekal kemampuannya dan pusaka Brajamusti.
12. Arya Laksana yang datang membantu memotong tali pusar Yuda yang merupakan titisan gatotkaca menggunakan pusaka Kanta Wijayadanu.
13. Yuda dan Pandega menggunakan pusaka Brajamusti dan Brajadenta untuk masuk ke gerbang Patala untuk menghadapi Kurawa.
14. Beceng yang mengkhianati Arya Laksana dan mengambil permata Aswatama.
15. Pandega yang tertusuk ketika membantu Yuda yang kesusahan melawan Beceng.

16. Pandega memberikan peninggalan terakhir kepada Yuda yaitu pusaka Brajadenta agar ia dapat menggunakan kekuatan Gatotkaca secara maksimal.
17. Dananjaya, Gege, bu Mripat, dan Agni dengan keberanian datang membantu Yuda untuk melawan Beceng yang memiliki kekuatan Aswatama.
18. Yuda bekerja sama dengan Agni dengan meminjam pusaka Narayanastra untuk mengalahkan Beceng.

➤ **Makna Konotasi**

1. Yuda memiliki nilai keberanian untuk mengambil Keputusan secara cepat dan tepat, dan juga menegakkan keadilan yang ada di sekitarnya untuk membantu orang lain.
2. Yuda memiliki sikap rela berkorban untuk melindungi orang yang lemah.
3. Kemampuan Dananjaya digunakan untuk membantu seorang yang lemah dengan kekuatan dan kemampuan yang dikuasainya.
4. Kemampuan bu Mripat digunakan untuk menolong mengeluarkan racun dari tubuh Yuda tanpa membeda bedakan agar dapat menjaga persatuan dan kesatuan
5. Perang Baratayudha sengaja diciptakan untuk membersihkan orang serakah yang ingin merusak alam semesta.

6. Yuda memiliki jiwa yang besar dalam menahan emosi, dan tidak mudah putus asa, kemampuan ini dapat mencerminkan kekokohan dari jiwa seseorang yang memilikinya.
7. Yuda memiliki pusaka Brajamusti yang berada di kuburan bersama arinya, di saat itu Yuda menyadari bahwa ia memiliki tugas dan tanggung jawab yang besar sebagai sosok Gatotkaca yaitu melindungi seluruh kelompok Pandawa.
8. Beceng bekerja keras untuk menjadi lebih kuat, ia mendapatkan Azimat Dursala untuk mengembangkan kemampuannya ke tahap berikutnya untuk mencapai target yang sudah ditentukan oleh Beceng.
9. Arya Laksana menyimpan banyak pusaka yang berada di ruangnya, dan bertanggung jawab untuk menjaga pusaka-pusaka tersebut.
10. Dananjaya tidak segan untuk berkorban demi orang yang di sayangi, dan bu Mripat memiliki nilai keberanian untuk melindungi keluarganya dari kelompok Kurawa.
11. Yuda pantang menyerah dan memiliki kegigihan yang besar dalam membantu keluarga Dananjaya yang disandera oleh kelompok Kurawa.
12. Pusaka Kanta Wijayadana adalah senjata satu satunya yang dapat memotong tali pusar Gatotkaca.
13. Pandega memiliki pusaka kedua dari Gatotkaca yaitu Brajadenta, dengan kata lain Pandega juga memiliki tugas dan tanggung jawab

sebagai sosok Gatotkaca yang melindungi seluruh kelompok Pandawa.

14. Beceng pantang menyerah untuk mencapai tujuannya yang ingin merebut permata aswatama dari Arya Laksana.
15. Pandega sebagai peran ayah adalah sebagai pelindung untuk anaknya, dan berani untuk berkorban untuk anaknya sendiri.
16. Gatotkaca memiliki beberapa ajian, 2 yang dimilikinya adalah Brajamusti dan Brajadenta yang mana apabila keduanya digabungkan dapat memberikan kekuatan dari gatotkaca secara maksimal, dengan begitu Yuda bertanggung jawab penuh sebagai pelindung seluruh kelompok Pandawa.
17. Teman teman dari Yuda memiliki nilai keberanian yang tinggi untuk membantu Yuda melawan Beceng, dan kerja sama untuk mencapai tujuan bersama.
18. Yuda memiliki pemikiran yang cerdas dalam memanfaatkan kesempatan yang ada, dan selalu tenang dalam bertindak untuk melawan Aswatama.

➤ **Makna Mitos**

Mitos yang ada pada film Satria Dewa Gatotkaca berkaitan erat dengan Budaya dan nilai kepahlawanan yang ada, sebagaimana Pandawa yang diidentifikasi dengan tokoh Protagonis, sedangkan Kurawa adalah tokoh Antagonis yang ada pada film ini.

Peran Pandawa pada film ini yakni adalah Gatotkaca, yang menjadi tembok terakhir dalam menyelamatkan keturunan Pandawa. Pada film Satria Dewa Gatotkaca ini banyak sekali pusaka yang diperlihatkan didalam beberapa scene, hal itu adalah Budaya dari pewayangan Jawa kuno yang ada hingga saat ini.

Nilai kepahlawanan yang ada pada film Satria Dewa Gatotkaca tidak hanya ditonjolkan pada karakter utama saja pada film ini, tetapi juga ditampilkan di pemeran lainnya, yang mana ditampilkan pada tabel penelitian sebelumnya yakni nilai keberanian, rela berkorban, saling membantu, nilai kesabaran, nilai optimisme, dan cerdas.

4.3 Pembahasan

4.3.1 Film Sebagai Sarana Media Menyampaikan Pesan Nilai Budaya

Komunikasi massa adalah penyampaian pesan kepada khalayak luas. Pada saat penyampaian pesan, komunikasi massa tentunya membutuhkan media massa yang mana media massa adalah penyalur pesan yang cukup efektif untuk komunikator untuk menyebarkan informasi kepada khalayak ramai dengan cepat. Media massa saat ini telah berkembang dengan cepat mengikuti perkembangan zaman yang ada, contohnya seperti surat kabar, radio, TV, bahkan film. Film sebagai salah satu bagian dari komunikasi massa, pembuat film dapat menuangkan ide, gagasan, informasi pada film yang akan dibuatnya dan disampaikan

kepada khalayak luas, karena pada film itu sendiri dapat mempengaruhi pikiran para penontonnya.

Film Satria Dewa Gatotkaca yang diangkat sebagai objek penelitian yang dapat mewakili fungsi dari komunikasi massa. Jika dilihat pada film Satria Dewa Gatotkaca, film ini menyajikan cerita akan budaya yang diangkat dari pewayangan Jawa kuno. Dalam film ini terdapat 2 gen yaitu Pandawa dan Kurawa, Pandawa yang sebagai tokoh protagonis dan Kurawa sebagai tokoh antagonis pada film Satria Dewa Gatotkaca. Dalam film ini, juga terdapat fungsi dari media massa itu sendiri, yakni fungsi menginformasikan (*inform*), memberikan informasi bahwa terdapat kekayaan budaya yang harus dijaga keutuhannya.

Dalam penciptaan proses dari sebuah film, sang sutradara juga harus menghadapi realitas yang ditemukan pada masyarakat. Realitas objektif ini juga dapat berbentuk peristiwa, norma, pandangan hidup, budaya, dll. Pada film ini, sangat erat kaitannya dengan fungsi film sebagai media massa untuk menginformasikan suatu informasi atau budaya yang sudah dianggap kuno oleh masyarakat. Sang sutradara mencoba untuk mengangkat suatu kisah dari Jawa yang sudah dianggap kuno yaitu cerita pewayangan Mahabharata dari mitologi Hindu ini dengan mengemasnya secara modern agar informasi yang disampaikan oleh sutradara kepada khalayak ramai dapat dengan mudah dipahami.

Meskipun demikian, film ini juga memiliki kekurangan didalamnya. Hal tersebut dapat di lihat dari segi penempatan iklan yang dirasa terlalu frontal untuk muncul, yang mungkin terdapat cara lain untuk menempatkan produk iklan tersebut agar terlihat lebih halus sekaligus menguntungkan bagi pihak sponsor.

4.3.2 Nilai Kepahlawanan Melalui Film Satria Dewa Gatotkaca

Dalam pandangan masyarakat, Pahlawan atau superhero adalah seorang tokoh yang memiliki peran untuk memberantas kejahatan. Pahlawan merupakan seseorang yang memiliki keadilan sosial yang tinggi untuk membela kebenaran dan melindungi seseorang yang lemah, pahlawan juga biasanya memiliki bermacam macam kemampuan yang dimilikinya baik dari kekuatan fisik ataupun kekuatan supranatural. Dengan kemampuannya tersebut, sosok pahlawan dapat membangkitkan rasa hormat dan takut hingga memberikan rasa kagum pada orang yang melihat sosok tersebut. Pada film Satria Dewa Gatotkaca ini, pahlawan tidak hanya menggambarkan suatu sosok pada karakter tersebut, tetapi juga menjadi suatu kelompok yang memiliki nilai, norma, hingga pandangan hidup.

Karakter pahlawan yang ada pada film ini juga merupakan hasil dari kultur budaya yang ditanamkan melalui interaksi sosial dan budaya. Dalam prosesnya tersebutlah terjadinya penanaman dan pewarisan nilai nilai dari budaya. Sebelum menjadi pahlawan, dibutuhkan proses yang

cukup panjang dan berat, baik dari segi fisik maupun segi mental. Maka, tidak heran apabila pahlawan memiliki kekuatan fisik dan memiliki karakter yang sudah siap, seperti nilai keberanian, nilai rela berkorban, kesabaran yang tinggi, nilai optimisme, dan memiliki sifat yang cerdas.

Untuk menggambarkan sosok kepahlawanan, film Satria Dewa Gatotkaca bergenre laga dan petualangan, menceritakan tentang Yuda berlatar belakang masyarakat modern, yang mana Yuda berusaha untuk melindungi Pandawa dari gen Kurawa yang jahat. Dari beberapa scene menampilkan tokoh yang menunjukkan nilai kepahlawanan yang ada. Selain itu juga, didalam dialognya menggambarkan bahwa bagaimana tokoh utama yaitu Yuda yang menjadi pahlawan memiliki sifat dan nilai kepahlawanan. Gambaran mengenai sosok kepahlawanan diperlihatkan pada beberapa scene yang didalamnya terdapat simbol simbol bagaimana sosok kepahlawanan diperlihatkan pada beberapa tokoh pada film Satria Dewa Gatotkaca.

Melalui film Satria Dewa Gatotkaca, masyarakat dapat mengetahui nilai kepahlawanan yang ada, karena pada beberapa scene yang diperlihatkan film ini dapat menunjukkan karakter dari seorang pahlawan itu sendiri. Sehingga dengan adanya film ini, khalayak ramai yang telah menontonnya dapat mengambil pesan yang disampaikan dari sang sutradara mengenai nilai kepahlawanan. Melalui media film sebagai penyebaran informasi, hal tersebut dapat membuat pesan tersebar lebih

cepat dan tersebar luas sebagai informasi atau pengetahuan kepada khalayak ramai.

Dengan adanya media film, penonton dapat mengambil pesan atau informasi yang ingin di sampaikan oleh sutradara. Melalui film Satria Dewa Gatotkaca, peneliti mengelompokkan beberapa adegan yang mengandung nilai kepahlawanan, sebagai berikut :

1. Keberanian

Pada nilai keberanian dapat ditemukan pada timeline (19:10 – 20:31) yang memperlihatkan Yuda sendirian mengejar dan melawan sosok misterius bermodalkan tangan kosong

2. Rela Berkorban

Pada nilai rela berkorban dapat ditemukan pada timeline menit (34:19 – 36:27) yang memperlihatkan Yuda melindungi Agni dengan merelakan tubuhnya terkena kapak.

3. Membela kebenaran dan keadilan

Nilai ini terdapat pada menit (54:37 – 56:39). Scene ini memperlihatkan Yuda memiliki pusaka Brajamusti yang berarti ia bertanggung jawab untuk membela kebenaran dan keadilan serta melindungi kelompok Pandawa.

4. Cinta tanah air

Nilai ini terdapat pada menit (43:23 – 45:54) yang memperlihatkan project dari Satria Dewa dengan tujuan untuk

membersihkan tanah air dari orang serakah yang ini merusak alam semesta

5. Berjiwa besar

Nilai ini terdapat pada menit (49:52 – 54:27) yang memperlihatkan scene Arimbi yang merupakan ibu dari Yuda meninggal tepat dihadapan Yuda akibat melawan Kurawa.

6. Kerjasama dan tanggung jawab

Nilai ini terdapat pada menit (01:54:09 – 01:54:30). Scene ini memperlihatkan Yuda sebagai Gatotkaca bertanggung jawab untuk melindungi Pandawa bekerjasama dengan Dananjaya, Gege, bu Mripat, dan Agni untuk melawan Beceng.

7. Menjaga persatuan dan kesatuan

Nilai ini diperlihatkan pada timeline (38:00 – 40:12) yang mana Yuda disembuhkan oleh seorang Kurawa yang dianggap musuh, tetapi Gege menjelaskan bahwa tidak semua Kurawa adalah orang jahat.

8. Pantang menyerah

Nilai ini terdapat pada timeline (01:27:57 – 01:30:01). Scene ini memperlihatkan Yuda memiliki kegigihan dan pantang menyerah untuk menyelamatkan Dananjaya dari Kurawa.

9. Bekerja keras

Nilai ini diperlihatkan pada timeline (01:12:01 – 01:14:27) memperlihatkan Beceng yang bekerja keras untuk menjadi kuat dengan membunuh ketua Kurawa.

10. Suka menolong

Nilai suka menolong diperlihatkan pada timeline (36:30 – 37:36) yang memperlihatkan Dananjaya membantu seorang yang lebih lemah dengan kemampuan yang dikuasainya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Film layar lebar berjudul Satria Dewa Gatotkaca merupakan film pertama yang di produksi oleh Satria Dewa Studio yang bergenre Laga dan Petualangan. Film ini menceritakan tentang titisan dari Gatotkaca yang mana ia adalah sosok yang menjadi benteng terakhir dalam menghadapi kepunahan Pandawa melawan para Kurawa. Setelah dilakukan analisis data, film ini ditemukan beberapa tanda yang dapat menunjukkan nilai dan kekayaan budaya, dan nilai kepahlawanan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik Kesimpulan, yaitu :

Film Satria Dewa Gatotkaca terdapat banyak scene yang menampilkan makna denotasi, konotasi, dan mitos. Pada 18 scene terdapat makna denotasi yang merupakan pemaknaan dari sebuah tanda, dan makna konotasi yang menjelaskan perubahan makna secara subjektif yang berhubungan dengan isi dari tanda yang bekerja melalui mitos, dan mitos yang merupakan makna pertanda yang paling dalam, selain itu nilai kepahlawanan dalam film Satria Dewa Gatotkaca tidak hanya ditampilkan pada tokoh utama saja, tetapi juga ditampilkan oleh tokoh-tokoh lainnya. Film ini tidak hanya memberikan hiburan dan visualisasi yang menarik kepada penonton, tetapi juga memberikan

pembelajaran positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, contohnya seperti membantu sesama dan bertanggung jawab atas tugas pekerjaan yang diberikan.

5.2 Saran

Dengan hasil penelitian yang ada, terdapat sarang yang bisa disampaikan oleh penulis, diantaranya sebagai berikut :

1. Saran Akademis

Karena penelitian ini efektif dalam mempelajari simbol dan makna pesan dalam ilmu komunikasi, maka diharapkan dapat referensi mengenai studi semiotika (semiologi) bagi mahasiswa ilmu komunikasi. Oleh karena itu, diharapkan bisa memberikan ilmu mengenai analisis semiotika yang baik dan dapat menggunakannya dalam tugas perkuliahan maupun tugas akhir.

2. Saran Praktis

Bagi khalayak ramai khususnya yang belum mengetahui akan pewayangan diharap dapat memahami pesan pesan pada tanda yang disampaikan film ini. Sehingga dapat mengetahui budaya wayang yang sudah dianggap kuno dan dikemas secara modern melalui media film.

3. Saran Sosial

Sebagai masyarakat diharapkan dapat menjadi kritis dan selektif terhadap media, serta dapat memahami tanda yang mengandung pesan

pada sebuah media yaitu film, dan diharapkan juga dapat memilih film yang layak untuk ditonton sehingga dapat memberikan pengetahuan kepada penontonnya.

DAFTAR PUSTAKA

• JURNAL & SKRIPSI

- Aini, Q., & Nurmalisa, D. (2023). NILAI-NILAI KEPAHLAWANAN PADA FILM SATRIA DEWA GATOT KACA KARYA HANUNG BRAMANTYO. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 4.
- Atmaja, J., Amir, Susanto, T. T., Rizal, K., & Nuralam. (2022). Representasi Hero Dalam Film Gundala: Analisis Semiotika Roland Barthes. *Jurnal Media Penyiaran*, 2(1), 2797–8095.
- Cahyo, A. D. (2017). *REPRESENTASI MAKNA JAWARA DALAM FILM JAWARA KIDUL (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Fahida, S. N. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes pada Film “Nanti Kita Cerita Hari Ini” (NKCTHI) Karya Angga Dwimas Sasongko. *Journal Anthology of Film and Television Studies*, 1(2).
- Husaina, A., Haes, P. E., Pratiwi, N. I., & Juwita, P. R. (2018). ANALISIS FILM COCO DALAM TEORI SEMIOTIKA ROLAND BARTHES. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 2(2), 2581–2424.
- Lay, M. D., & Ghofur, M. (2023). ANALISIS SEMIOTIKA PADA FILM SATRIA DEWA GATOTKACA. *Jurnal SEMIOTIKA*, 17(2), 2579–8146.
- Munardi, B. (2021). Efek Media Massa Terhadap Agama dan Kehidupan Sosial Budaya Dalam Pembentukan Moral Dan Kepribadian Masyarakat. *Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 6(2), 2655–9196.
- Nur, E. (2021). PERAN MEDIA MASSA DALAM MENGHADAPI SERBUAN MEDIA ONLINE THE ROLE OF MASS MEDIA IN FACING ONLINE MEDIA ATTACKS. *MAJALAH ILMIAH SEMI POPULER KOMUNIKASI MASSA*, 2(1), 2721–6306.
- Ramadhani, D. A. R. K. (2018). *EMOSI DASAR DALAM FILM (Studi Analisa Semiotika dalam Film Animasi “Inside Out”)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Setyarahajoem, R., & Safitri, N. A. (2023). ANALISIS SEMIOTIKA PADA FILM PENDEK KOMEDI “PEMEAN” (STUDI SEMIOTIKA PADA FILM PENDEK KOMEDI “PEMEAN” KARYA PANIRADYA KAISTIMEWAAN TAHUN 2020). *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara Dan Ilmu Komunikasi*, 9(2), 29–39.

Yulianti, D., Setyarahajoe, R., & Nurlita, I. (n.d.). ANALISIS SEMIOTIK REPRESENTASI SIKAP TOLERANSI ANTAR UMAT BERAGAMA DI DALAM FILM “99 CAHAYA DI LANGIT EROPA PART 1.” *Jurnal Intelektual Administrasi Publik Dan Ilmu Komunikasi*, 6(1), 39–45.

- **WEB**

<https://www.matamata.com/life/2020/06/09/112807/minder-gagal-sutradarai-gundala-hanung-bramantyo-bakal-garap-gatot-kaca> diakses pada tanggal 14 Mei 2024 pukul 23:00 WIB.

<https://www.kapanlagi.com/showbiz/film/indonesia/sutradarai-superhero-satria-dewa-gatatkaca-hanung-bramantyo-tak-mau-hubungan-dengan-charles-gozali-memburuk-01709e.html> diakses pada tanggal 14 Mei 2024 pukul 23:10 WIB.

<https://www.suara.com/entertainment/2020/06/09/110217/tak-disangka-3-calon-pemain-gatot-kaca-ada-yang-meninggal-dan-ditangkap> diakses pada tanggal 14 Mei 2024 pukul 23:20 WIB.

<https://jogja.suara.com/read/2020/09/09/142210/demi-syuting-gatatkaca-hanung-bramantyo-bangun-taman-sari-di-gamplong> diakses pada tanggal 14 Mei 2024 pukul 23:35 WIB.

<https://www.antaranews.com/berita/2720529/hanung-ungkap-kesulitan-tim-produksi-garap-satria-dewa-gatatkaca> diakses pada tanggal 14 Mei 2024 pukul 23:45 WIB.

<https://www.imdb.com/title/tt10090058/fullcredits> diakses pada tanggal 15 Mei 2024 pukul 15:35 WIB.

<https://kumparan.com/sovinah-junnajah/ajian-gatatkaca-sebagai-raja-pringgodani-21kSUiOeGyY/4> diakses pada tanggal 27 Mei 2024 pukul 20:15 WIB.

<https://bondowoso.jatimnetwork.com/khazanah/pr-1824831111/ajian-sakti-milik-gatatkaca-sukma-brajadenta-dan-brajamusti-yang-menyusup-kedalam-tangan> diakses pada tanggal 27 Mei 2024 pukul 20:21 WIB.

<https://bondowoso.jatimnetwork.com/khazanah/pr-1824771943/dursala-pemilik-ajian-sakti-hitam-pelebur-makhluk-yang-hampir-menewaskan-gatatkaca> diakses pada tanggal 27 Mei 2024 pukul 21:52 WIB.

<https://www.suaramerdeka.com/hiburan/pr-044906836/kisah-pewayangan-mengenal-senjata-cakra-milik-prabu-kresna-titisan-batara-wisnu> diakses pada tanggal 27 Mei 2024 pukul 23:31 WIB.

<https://www.idntimes.com/science/discovery/alfonsus-adi-putra-2/kumpulan-senjata-paling-mematikan-dalam-mitologi-hindu?page=all> diakses pada tanggal 28 Mei 2024 pukul 00:03 WIB.

<https://kumparan.com/dukun-millennial/kedahsyatan-ajian-brajamusti-1t4OaTbidCM/full> diakses pada tanggal 6 Juni 2024 pukul 21:30 WIB.

<https://jateng.akurat.co/lifestyle/1334412248/mengenal-tokoh-pewayangan-dari-perspektif-sejarah-dan-budaya-brajadenta-legenda-pemberontakan-dan-kekuatan-mistis-dalam-mitologi-jawa> diakses pada tanggal 15 Juni 2024 pukul 12:36 WIB.

<https://kincir.com/movie/cinema/aswatama-musuh-satria-dewa-gatokaca-plhekiacao2p/> diakses pada tanggal 15 Juni 2024 pukul 12:44 WIB.

<https://cakrawalanews.co/news/48530/jiwa-ksatria-brajadenta-brajamusti/> diakses pada tanggal 19 Juni 2024 pukul 10:30 WIB.

<https://www.kaskus.co.id/thread/62a1f06f73ed4a7ac965ea28/review-satria-dewa-gatokaca-epik-dan-seru-walaupun-masih-ada-kekurangan> diakses pada tanggal 29 Juni 2024 pukul 01:15 WIB.

<https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/sejarah-perang-batarayuda-singkat-kejahatan-melawan-kebaikan-20sAjAfECom/full> diakses pada tanggal 27 Oktober 2024 pukul 14:00 WIB.