



## **Dari Dewa Menjadi Pahlawan Budaya Populer : Analisis Naratif Desakralisasi dalam Serial Televisi Percy Jackson and the Olympians dan Film Shazam! Fury of the Gods**

**Putra Aditya Lapalelo<sup>1\*</sup>, Christopher Chandra<sup>2</sup>, Grishiella Patricia Liwang<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Affiliation/institution: Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup>Affiliation/institution: Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup>Affiliation/institution: Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, Indonesia

\*Corresponding author email: [putra.aditya@ukwms.ac.id](mailto:putra.aditya@ukwms.ac.id)

**Abstract.** Superhero films have long been popular because they play a role in shifting the sacred boundaries of a culture. Things that were once taboo to consume are now, through superhero films, popular cultural products that are consumed without sacred boundaries. This concept is popularly known as cultural desacralization. To examine this, the study analyzes two superhero and god-themed films, the TV series Percy Jackson and the Olympians and the film Shazam! Fury of the Gods, to see how the narrative of cultural desacralization is carried out in superhero films. The results concluded that the process of desacralization that occurred in the TV series Percy Jackson and the Olympians and the film Shazam! Fury of the Gods was a form of desacralization that involved economic commodification and the transformation of sacred socio-cultural values to make them more acceptable to a wider audience. On the one hand, the filmmakers placed morality in accordance with the common agreement of society, with the aim of attracting the consumer interest of the public towards the two films. On the other hand, the films also contain representative messages. Thus, the process of desacralization is not only read as an object of commodification. It is also seen as a form of cultural distribution, through the transformation of desacralization, where information that was once sacred is now opened up and disseminated through films in the hope that people will be interested.

**Keywords:** Narrative; Greimas' Actants; Desacralization; Superhero

### **Introduction**

Popularitas film-film superhero dalam dekade terakhir tidak teralakan. Sejak Marvel Cinematic Universe dan persaingannya dengan DC memenuhi layer layer cinema, merambat jadi pernak-pernik gaya hidup yang dikonsumsi masyarakat. Membuat film-film superhero terus bermunculan dari berbagai rumah produksi. Selain DC dan Marvel, dengan harapan mendapat porsi untuk menjadi salah satu film yang melekat dengan gaya hidup masyarakat konsumtif.

Pertanyaannya mengapa kemudian harus melalui film. Beberapa ahli memandang bahwa film-film dan series media gambar bergerak adalah media yang mudah dicerna karena menampilkan gagasan bermakna dengan cara bercerita, yang lebih mudah di cerna secara ringan oleh konsumen dibandingkan informasi yang dibagikan melalui media massa lain (Anggrainin, 2018; Renger & Solomon, 2013; Sinha, 2017). Selain itu media yang tergolong dalam *moving picture* ini juga punya keunggulan karena bisa memuaskan panca indra penglihatan dan pendengaran, menciptakan suasana yang lebih realistis, atau dalam Bahasa film *Immersive* (Akhmad, Unde, & Cangara, 2018; Ciccoricco, 2015; Holliday, 2020). Karena itu kebudayaan populer memang akan lebih mudah dicerna bila disebarkan melalui media Moving Picture, teks media moving picture memberikan visualisasi contoh yang lebih realistis tentang gagasan yang ingin disebarkan.

Media gambar bergerak semacam film, juga sejak lama diindikasikan memuat gagasan kultural (Bennett & Woollacott, 1987; Holliday, 2020; Kaklamanidou, 2011; Sohn, 2020; Triastuti, 2014), beberapa ahli menjelaskan bahwa budaya dominan maupun budaya tandingan seringkali disebarkan melalui media gambar bergerak. Mulai dari isu hubungan antar budaya, hubungan minoritas mayoritas kebudayaan, hubungan gender, komodifikasi kebudayaan, mungkin adalah beberapa contoh gagasan kebudayaan telah diproduksi ulang dalam teks-teks media gambar bergerak (Jennings & Gardner, 2012; Komunikasi & Sabarini, 2021; Landis, 2019; Surahman, 2015; Yandy & Mustajab, 2022).

Salah satu isu yang tidak kalah menarik bagaimana media gambar bergerak berperan dalam menggeser garis garis batas sakral sebuah kebudayaan. Hal-hal yang dulunya tabu untuk dikonsumsi dengan cara biasa, kini melalui media menjadi produk kebudayaan populer yang dikonsumsi tanpa batas-batasan sakral. Konsep ini populer kemudian dikenal dengan nama Desakralisasi Kebudayaan, adalah sebuah kajian yang menempatkan posisi berpikir pada bagaimana karena Kapitalisme dan Komodifikasi, gagasan-gagasan sakral kebudayaan telah direproduksi sedemikian rupa untuk dapat dikonsumsi oleh masyarakat luas, dan membuatnya menjadi tidak sakral (Laskowska, 2016; Zulkifli & Ridwan, 2019).

Desakralisasi seringkali digunakan dalam berbagai media komersial populer seperti film, serial televisi, komik, dan *video game*. Contoh dari desakralisasi yang tergambar jelas adalah film superhero maupun fantasi yang memakai entitas dewa maupun sesuatu yang sakral menjadi sesuatu yang dapat dikomersialisasi. Media tersebut cenderung digemari oleh anak anak maupun remaja yang belum tentu memahami kisah kisah mitologis tersebut dan hanya menganggap entitas tersebut sebagai tokoh yang keren. Contoh dari dugaan desakralisasi adalah dua film dan serial televisi yang muncul pada dua tahun belakangan ini yaitu, serial televisi *Percy Jackson and the Olympians* dan film *Shazam! Fury of the Gods*.

*Percy Jackson and the Olympians* adalah serial televisi bergenre fantasi yang diadaptasi dari buku novel dengan judul yang sama. Kisah *Percy Jackson and the Olympians* mengadaptasi dari kisah mitologi Yunani yang dipenuhi oleh entitas dewa dewi Yunani yang dahulu kala disembah oleh orang Yunani jaman dahulu dan sekarang masih merupakan sosok yang dihormati oleh kalangan orang Yunani. Serial televisi ini diproduksi untuk *streaming platform* Disney+. Serial televisi ini menceritakan seorang anak berusia 12 tahun bernama Percy Jackson yang tidak mengenali siapa ayah kandungnya dan seringkali melihat penampakan secara tidak lazim yang tidak dapat dilihat oleh teman teman sebayanya. Suatu ketika ketika ia sedang diserang, ia mengetahui bahwa ia dapat mengendalikan elemen air dan diketahui bahwa ia merupakan anak dari dewa Poseidon.



Figure 1 Film *Percy Jackson dan dugaan desakralisasi didalamnya*

Source : Film *Percy Jackson*

Dugaan desakralisasi juga muncul pada film *Shazam! Fury of the Gods* yang merupakan film *superhero* yang diadaptasi dari komik DC yang juga mengambil inspirasi dari kisah mitologi Yunani yang dipenuhi oleh entitas dewa dewi Yunani. Film ini mengisahkan seorang anak kecil yang mendapatkan kekuatan yang terdiri dari “kebijaksanaan raja Salomo, kekuatan dari Hercules, stamina dari Atlas, kekuatan petir dari Zeus, keberanian Achilles, dan kecepatan dari Merkurius.



Figure 2 Film *Shazam Fury of the God*

Source : Film *Shazam Fury of the God* - Netflix

Penggambaran *superhero* ini juga memiliki kesan bahwa sang karakter utama yaitu, Billy Batson memperoleh kekuatan ataupun kelebihan dari para sosok entitas yang dianggap dewa oleh masyarakat seperti, Dewa Zeus dan Merkurius. Bahkan juga sosok entitas yang dianggap sebagai sosok historis dalam Kitab Suci seperti Raja Salomo. Dimana jika bicara dalam sudut pandang sakral, kekuatan dari Dewa Zeus dan Merkurius merupakan sesuatu yang sakral karena dalam keyakinan kuno, fenomena alam terjadi karena kehendak Dewa Yunani seperti Zeus maupun Merkurius.

Selain itu, dugaan desakralisasi juga pada serial televisi *Percy Jackson and the Olympians* dan *Shazam! Fury of the Gods* juga mengadaptasi lokasi maupun objek yang seringkali menjadi latar belakang kisah kisah mitologis seperti *Golden Apple* yang dianggap sebagai objek sakral dalam mitologi maupun *Tartarus* yang dianggap sebagai tempat dimana jiwa jiwa orang yang sudah meninggal yang dimana seharusnya objek dan tempat tersebut merupakan sesuatu yang sakral dan dihormati, namun objek tersebut digunakan dalam media populer secara komersial.

Penelitian seputar desakralisasi dalam film mungkin telah banyak dilakukan dalam kajian tekstual semiotika untuk melihat tanda-tanda desakralisasi dalam subjek-objek pesan dalam film (Bakhri & Hidayatullah, 2019; Kristi, 2018; Suroyya, 2022) beberapa bahkan melihat konsep desakralisasi dengan komodifikasi kebudayaan (Pramestisari, Kebayatini, & Putra, 2023; Suroyya, 2022). Namun yang dilihat dalam penelitian ini adalah bagaimana desakralisasi diletakan dalam elemen-elemen narasi, menciptakan sebuah keterhubungan antara peristiwa dan objek desakralisasi dalam cerita film. Moralitas penokohan dan alur cerita peneliti duga memiliki peranan besar dalam membangun proses komodifikasi desakralisasi kebudayaan dan transfer kebudayaan melalui proses desakralisasi itu sendiri.

Untuk membuktikan dugaan desakralisasi ini akan dilakukan pembedaan tekstual secara naratif untuk melihat bagaimana skema desakralisasi ini diproduksi dan di *storytelling*-kan. Pembedaan teks secara naratif, adalah model metode penelitian yang berkembang dalam kajian naratif (Eriyanto, 2015; Fulton, Huisman, Murphet, & Dunn, 2005; Greimas, 1987; Propp, 1968; Stefani & Kurniawati, 2021), kajian naratif adalah kajian yang mengamati struktur bercerita, kronologis, plot, karakter dan penokohan dalam cerita untuk menentukan bagaimana konstruksi bercerita dibentuk diseputar tokoh utama (Eriyanto, 2015; Fulton et al., 2005; Greimas, 1987; Propp, 1968; Stefani & Kurniawati, 2021). Dalam perkembangannya kajian sosial konstruktifis menemukan bahwa model ini bisa digunakan untuk melihat konstruksi gagasan lain dibalik pembentukan struktur kronologis bercerita, plot, maupun tokoh dan penokohan. Penyusunan rangkaian naratif dipandang bisa membentuk konstruksi terhadap realitas tertentu, hingga menjadi cara pembuat kisah mengkonstruksi ide realitas tertentu dalam kisah kronologis (Berger, 1997, 2013; Eriyanto, 2015; Fulton et al., 2005).

Dengan membedah dua subjek penelitian film, diharapkan bisa ditemukan gaya bernarasi yang merujuk pada gagasan atau kisah mendesakralisasikan konsep-konsep sakral kebudayaan. Bagaimana kapitalis menggunakan media gambar bergerak dan budaya populer untuk menggeser makna sakral dari kebudayaan tradisional diharapkan bisa dikulik melalui penelitian ini.

## **Research Methods**

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis naratif. Analisis naratif adalah model analisis yang berkembang dalam kajian sastra, berfungsi untuk membedah struktur kronologis, pengkarakteran, karakter, plot, dan jalan cerita dari sebuah kisah-kisah sastra untuk mendapatkan pemahaman mendalam mengenai struktur bercerita sebuah kisah (Berger, 1997, 2013). Kajian ini kemudian populer dan digunakan dalam kajian sosial termasuk kajian Komunikasi, karena potensi konstruksi sosial yang dimungkinkan dari menganalisis struktur kronologis, tokoh, penokohan dan plot dari sebuah teks bercerita. Eriyanto (2013) misalnya menyebutkan analisis naratif punya kemampuan untuk membangun konstruksi realitas pada peristiwa yang dikisahkan. Karena susunan kronologis bercerita, tokoh dan penokohan, hingga plot adalah cara komunikator membangun sudut pandang terhadap peristiwa.

Meskipun populer digunakan dalam kajian sastra dan linguistik, kajian naratif juga berkembang luas dan bisa digunakan untuk menganalisis hampir semua teks media massa. Fulton (Fulton et al., 2005) menyebutkan analisis naratif bisa digunakan untuk menganalisis karya sastra fiksi, karya jurnalistik atau berita, karya media populer seperti musik video, film serial televisi, iklan, bahkan teks komunikasi publik milik korporasi bisa dibedah dengan model analisis naratif, selama karya-karya tersebut memiliki kisah kronologis atau runtutan peristiwa yang bercerita.

Penelitian ini merupakan penelitian yang ingin melihat narasi kisah superhero dari media *moving picture*. Utamanya bagaimana narasi media populer film dan serial televisi membangun desakralisasi pada gagasan kebudayaan sakral. Superhero populer menjadi subjek yang menarik diamati karena seringkali melakukan desakralisasi pada tokoh-tokoh dan karakter sakral. Metode naratif yang digunakan untuk membedah struktur narasi pada subjek teks film dan serial yang dipilih, adalah metode yang dikembangkan oleh A.J Greimas (Greimas, 1987) yang melihat bagaimana narasi dibangun oleh hubungan antar karakter oposisi yang dikenal pula dengan nama aktan. dan bagaimana struktur dibangun seputar karakter yang populer dikenal sebagai struktur fungsional (Berger, 2013; Eriyanto, 2015; Greimas, 1987).

Kode aktan adalah kode yang dikembangkan Greimas dengan mereferensi Vladimir Propp dan Levi's Strauss. Sehingga kesan oposisi yang tergambar dari model Propp dan Strauss, tergambar pula dalam model aktan Greimas. Ada 6 komponen menurut Greimas yang perlu diamati dari struktur kisah yakni Pengirim, Penerima, Subjek, Objek, Penolong, Penantang. Hubungan 6 aktan menurut Greimas akan

membentuk oposisi Biner seperti Sender vs object (hubungan pengirim-penerima), dan Helper vs opposant (hubungan penolong-penghambat). Oleh Eriyanto mempelajari hubungan ini bisa memberi gambaran bagaimana sebuah realitas dikonstruksi diseperti siapa ?, dan bagaimana kisah secara utuh akan berpihak dan tidak berpihak pada kisah, tokoh, atau peristiwa tertentu (Anggraini et al., 2016; Eriyanto, 2015; Greimas, 1987; Yuniasti, 2019).

Greimas kemudian melanjutkan bahwa aktan ini akan Melawati proses struktur fungsional cerita, Dimana struktur fungsional ini dibagi menjadi 3 tahap, yakni tahap awal atau tahap keseimbangan sebuah kisah damai sebelum munculnya gangguan atau kejahatan, tahap transformasi usaha subjek untuk menemukan objek, Dimana dalam transformasi terbagi menjadi 3 tahap yakni Tahap Uji Kecakapan, Tahap Utama, dan Tahap Kegemilangan ini adalah tahapan yang juga digambarkan Propp dalam 31 Fungsi struktur mengenai ujian bagi karakter protagonis, tahap klimaks, dan tahapan kemenangan. Tahap terakhir adalah Situasi akhir, Dimana situasi dikembalikan ke keseimbangan dengan perubahan-perubahan yang perlu diadaptasi (Anggraini et al., 2016; Eriyanto, 2015; Greimas, 1987; Yuniasti, 2019).

Dengan model Aktan dan Struktur Fungsional Greimas, diharapkan penelitian ini bisa melihat bagaimana struktur penokohan dan struktur kronologis dan plot menciptakan desakralisasi gagasan kebudayaan pada kisah populer superhero.

## **Result and Discussion**

### **Narasi Percy Jackson and the Olympians**

Terdapat 8 episode dalam season 1 serial televisi *Percy Jackson and the Olympians*, dimana peneliti akan menganalisa episode 1, 2, 5, dan 8 dalam serial televisi ini dengan pertimbangan utama adalah adegan dari episode ini diduga kuat memuat penggambaran maupun representasi dari desakralisasi yang ada dalam serial televisi *Percy Jackson and the Olympians*. Berikut merupakan hasil analisis dari adegan *Percy Jackson and the Olympians*.

### **Skema Aktan Cerita Percy Jackson and the Olympians**

Struktur aktan dalam cerita *Percy Jackson and the Olympians* ini dapat dikemukakan bahwa pengirim ditempati oleh Dewa Dewi Olympus, objek ditempati oleh para keturunan dewa dewi, penerima ditempat oleh penduduk kota, subjek ditempati oleh Percy Jackson, pembantu ditempati oleh Grover and Annabeth, dan penentang ditempati oleh para monster dan Luke Castellan

Sesuai dengan skema aktan pada film *Percy Jackson*, Dewa Dewi Olympus menduduki jabatan sebagai pengirim, karena Dewa Dewi Olympus yang memiliki kebiasaan untuk turun ke bumi dan menikahi manusia manusia biasa yang menghasilkan

keturunan Dewa Dewi atau disebut sebagai *Demigods*. *Demigods* sendiri seringkali digambarkan sebagai para manusia yang memiliki kemampuan aneh dan kebanyakan dari mereka menjadi bingung dalam mencari jati diri. Sehingga para *Demigods* ini menempati posisi sebagai ojek. Manusia biasa menempati posisi sebagai penerima karena para manusia ini sendiri yang seringkali menjadi sosok yang melihat para *Demigods* ini merupakan sosok yang aneh dan suka berimajinasi liar.

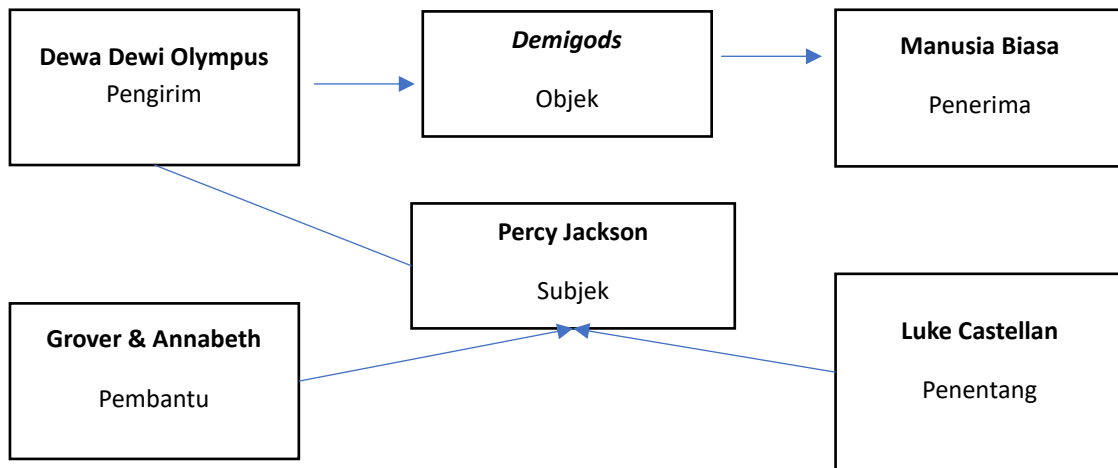


Figure 3 Model Aktan *Percy Jackson and the Olympians*  
 Source : Olahan peneliti setelah mengamati *Percy Jackson and the Olympians*

Percy Jackson yang merupakan tokoh sentral dari serial televisi ini menempati posisi sebagai subjek dimana Percy Jackson merupakan salah satu dari pada *Demigods* yang selalu mempertanyakan eksistensi dirinya, namun dalam serial televisi ini akan seringkali diceritakan bagaimana Percy Jackson pada akhirnya muncul sebagai sosok pahlawan yang berhasil menyelamatkan manusia dan juga para Dewa Dewi Olympus.

Namun, cerita tidak hanya bergerak dari sudut pandang Percy Jackson, para *Demigods* yang lain seringkali memiliki sifat yang berseberangan dengan Percy Jackson, diantaranya ada yang menerima jati dirinya sebagai keturunan Dewa Dewi Olympus, bahkan ada juga yang menyimpan dendam pada Dewa Dewi Olympus. Percy Jackson dalam hal ini seringkali dibantu oleh sahabatnya Grover dan Annabeth yang dimana mereka bergerak sebagai pembantu.

Seluruh konflik dari cerita *Percy Jackson and the Olympians* ini terjadi ketika Percy Jackson dituduh telah mencuri petir milik dewa Zeus, sehingga dalam keseluruhan cerita, Percy Jackson seringkali diburu oleh para monster mitologis lainnya dan juga Luke Castellan seorang *Demigod* lain yang ternyata adalah pencuri asli petir itu sehingga ketiga karakter ini menempati posisi sebagai penentang. Setelah cerita dan konflik selesai, para manusia akhirnya selamat dari kemurkaan para dewa sehingga

fungsi penerima adalah para manusia biasa, sebagai fungsi yang merasakan hasil dari perjuangan Percy Jackson.

### **Struktur Fungsional**

Struktur aktan adalah jalan cerita dari pengenalan, pemunculan masalah, dan juga penyelesaian masalah. Struktur fungsional dari cerita *Percy Jackson and the Olympians* adalah sebagai berikut:

#### **Situasi Awal**

Pada Episode 1, diceritakan bahwa sang tokoh utama, Percy Jackson yang merasakan adanya perbedaan pada jati dirinya. Percy Jackson bahkan menganggap dirinya terkesan “cacat” atau “tidak sempurna” dan bahkan orang-orang menganggap Percy Jackson sebagai orang yang aneh bahkan merupakan orang yang suka berimajinasi aneh karena Percy Jackson adalah seorang anak dewa yang ditunjukkan oleh dialog ini:

*“My name is Percy Jackson. I’m twelve years old. Am I a troubled kid? Yeah, you could say that. Bad grades, bullies, all the normal stuff. And then there’s some other stuff. Some stuff that’s...maybe not so normal. That’s me, back in second grade. Why was I up there? I saw something. At least...I could have sworn I saw something. When you say you saw something like that, you wind up in this guy’s office. Good news, he’s saying there’s nothing to worry about. It’s all in my imagination, but if it happens again, make sure to tell someone.”*

Desakralisasi sudah mulai muncul dari sosok Percy Jackson yang diceritakan sebagai sosok anak dewa Olympus dimana berdasarkan dari kepercayaan mitologi Yunani. Karena pada dasarnya, desakralisasi merupakan suatu upaya untuk menurunkan sifat religi dan mengedepankan rasionalitas dalam menghadapi suatu konflik (Debby, Hartiana, & Krisdinanto, 2020). Berdasarkan pemahaman tersebut, penonton seakan diajak untuk memahami logika bahwa seorang anak Dewa bukanlah sosok yang agung maupun luar biasa, tapi diajak untuk memahami bahwa sosok anak Dewa ini adalah sosok yang unik dan memiliki kesulitan untuk beradaptasi dalam kehidupan mereka disekitar manusia.

Demi kepentingan pembuat cerita, status Percy Jackson juga seakan didemosikan menjadi sosok anak dewa yang tetap memiliki kekurangan, seperti manusia biasa yang memiliki kekurangan kita sendiri sendiri. Hal ini terjadi karena kebutuhan dari film yang bersifat profanitas dimana hal itu membuat nilai kesakralan mitologi Yunani tersebut menjadi sebuah media pergerakan modal yang dimana menjadi sebuah produk komoditas yang disukai oleh para khalayak luas. (Pramestisari et al., 2023)



Selain itu, terdapat juga pendapat dari Suroyya (Suroyya, 2022) yang mengemukakan bahwa film dan serial televisi yang merupakan produk budaya pop juga memiliki kemampuan untuk menyajikan konten audio visual yang mampu memanifestasikan kebudayaan tertentu. Namun karena adanya kebutuhan profanitas tersebut, seringkali para *filmmaker* menyisipkan pesan ideologi bahkan agama dan tidak jarang mereka tidak segan segan untuk menurunkan pesan tersebut menjadi untuk kebutuhan profanitas sehingga terbentuklah sebuah desakralisasi dalam produk audio visual.

Kebutuhan atas penggambaran tersebut menyebabkan terjadi desakralisasi dari sudut pandang agama dan kepercayaan dari sudut pandang kepercayaan Yunani kuno, dimana para keturunan Dewa atau *Demigods* yang seharusnya digambarkan sebagai sosok pahlawan, bahkan sosok yang sakral dimana desakralisasi sendiri adalah upaya untuk mengedepankan rasionalitas dalam menghadapi suatu konflik (Kristi, 2018) dibandingkan kesakralan dan penggambaran sosok Percy Jackson ini seakan memposisikan sosok anak Dewa menjadi sosok yang lebih relevan dengan kehidupan manusia sehari-hari.

### **Tahap Uji Kecakapan**

Tahap ini mulai muncul pada episode 2, dimana diceritakan bahwa Percy Jackson yang sampai pada *Camp Half Blood*, tempat dimana para *Demigods* berlatih dan pada titik ini, Percy Jackson mulai menyadari bahwa ia adalah anak dari Poseidon, dimana hal itu terjadi karena pada saat latihan dan Percy Jackson terluka, Percy Jackson menyelam kedalam air dan luka-luka di tubuhnya sembuh dengan seketika, namun dilain sisi ia mengetahui bahwa ia juga merupakan anak yang terlarang, dimana dapat dibuktikan oleh dialog pelatihnya, Chiron sebagai berikut :

*"You have been claimed by Poseidon, earthshaker, stormbringer, Percy Jackson...Son of Poseidon. As a forbidden child of the Sea of God, you are singular amongst demigods..."*

Namun, di episode 2 ini Percy Jackson juga mempelajari bahwa dunia sedang diambang perang karena adanya isu pencurian petir milik Zeus dan Percy Jackson, dituduh sebagai pencuri petir tersebut, hanya karena fakta bahwa Percy adalah anak terlarang. Selain itu, Percy Jackson pada titik ini juga kecewa pada Poseidon, yang merupakan ayahnya yang tidak memperdulikan dia dan bahkan tidak pernah hadir sebagai sosok ayah.

*"Poseidon has ignored me my entire life. I am Sally Jackson's son. She's the one who cared enough to call herself my mother."*

Berdasarkan dari episode 2 ini, desakralisasi sudah semakin kuat dengan adanya penggambaran bahwa Percy Jackson merupakan anak yang terlarang dimana hal ini kembali mendukung kuat teori yang dikemukakan oleh Kristi (Kristi,

2018) dimana kembali lagi penonton diajak untuk mengedepankan rasionalitas dibandingkan hanya “menyerah” pada sesuatu yang sakral.

Namun dilain sisi, terdapat hal yang menarik dari episode 2 ini dimana desakralisasi juga dimainkan pada sosok Dewa dari serial televisi ini, khususnya Dewa Poseidon. Dimana Percy Jackson digambarkan kecewa dan bahkan tidak menghormati Dewa Poseidon. Hal ini terjadi berdasarkan juga teori dari Saukh dan Melnichuk (Saukh & Melnichuk, 2020) dimana mereka juga menyebutkan bahwa desakralisasi juga dapat dilakukan pada sebuah simbol yang menggambarkan sosok Patheism yang mulai bergeser dari sesuatu yang spiritual menjadi sosok yang mampu masuk dalam globalisasi kultur modern.

Hal ini juga diperkuat oleh teori dari Bakhri dan Hidayatullah (Bakhri & Hidayatullah, 2019) dimana Desakralisasi dalam sosok Dewa juga seringkali digambarkan sebagai sosok manusia atau paling tidak “dimanusiakan” dimana dalam hal ini, Dewa Poseidon seakan didemosikan menjadi sosok orang tua yang merupakan manusia biasa yang melakukan kesalahan dan memiliki hubungan yang kompleks dengan anak mereka dimana hal ini seakan juga memperkuat penggambaran dari serial televisi ini bahwa pembuat serial televisi *Percy Jackson and the Olympians* ini seakan ingin membawa kita untuk memandang Dewa Dewi Olympus menjadi sosok yang sama seperti kita, yaitu manusia biasa.

### **Tahap Utama**

Tahap utama atau klimaks muncul pada episode 5, dimana diceritakan ketika Percy Jackson bertemu dengan Ares, diceritakan bahwa Dewa Olympus, khususnya Dewa Zeus adalah Dewa yang suka berkhianat dan haus perang.

*“Olympians fight. We betray. We backstab. We will push anyone down a flight of stairs to get ahead. My dad knows he’s not getting this bolt back with quests or goose chases. He knows a war is coming and in reality, I think he’s okay with that. I think he feels it’s just time for a war, so we’re gonna have a war.”*

Tahap utama atau klimaks masih terus terjadi di episode 7 dan 8 dimana ketika Percy Jackson menyadari bahwa petir milik Zeus ternyata tersembunyi di tas milik Percy Jackson dan pada saat itu, Percy menuju ke Olympus untuk mengembalikan petir milik Zeus dan sesuai dengan perkataan Ares, Zeus tetap memutuskan untuk perang.

*“Boy! The war proceeds. And it ends with victory. What did you think, that you and I would negotiate?”*

Berdasarkan dari episode 5 ini, desakralisasi juga semakin dominan karena adanya kebutuhan profanitas dari film itu juga semakin diperkuat dengan penggambaran dari Dewa Zeus sendiri dimana berdasarkan mitologi Yunani, Dewa

Zeus digambarkan sebagai pemimpin para Dewa, yang seharusnya merupakan sosok yang paling suci malah digambarkan sebagai sosok Dewa yang egois dan tidak keberatan dengan adanya perang. Hal itu sesuai dengan teori dari Amilda (Sani, 2017) yang menyatakan bahwa adanya teori *commodifications* dimana sebuah simbol yang suci didefinisikan ulang menjadi sebuah komoditas yang pada sejatinya bertentangan dengan nilai-nilai budaya dari pemilik asalnya dan bahkan Wulandari (Wulandari, 2014) juga mengemukakan bahwa desakralisasi dapat mengubah kedudukan sebuah budaya, sehingga pada serial televisi *Percy Jackson and the Olympians*, Dewa Zeus ini seakan “dijual” menjadi sosok antagonis dalam serial televisi ini.

Selain itu, dikemukakan juga bahwa produk film juga mampu memisahkan sesuatu yang bersifat sakral menjadi sesuatu yang bersifat profanisme dan duniawai. (Lapian, 2017) dimana hal itu seakan mampu membuat sebuah sosok yang dianggap “suci” menjadi sosok yang memiliki sifat yang berlawanan. Sama halnya seperti Dewa Zeus yang seharusnya digambarkan sebagai sosok Dewa yang arif dan bijaksana, menjadi sebuah sosok yang bersikap profan dan merasa superior sehingga Dewa Zeus sendiri mendapatkan penurunan nilai sakral atau disebut juga menjadi desakralisasi.

### **Tahap Kegemilangan**

Tahap kegemilangan terjadi, pada saat Dewa Poseidon datang dan menyerah pada Zeus, sehingga perang dapat dihindarkan. Namun, pada titik ini, Percy Jackson masih mempertanyakan Poseidon karena ia meninggalkan dirinya dan ibunya. Selain itu, tahap gemilangan juga muncul ketika Percy Jackson mengetahui bahwa Luke Castellan adalah pencuri asli dari petir milik Zeus dengan alasan karena Luke merasa Dewa Dewi Olympus adalah sosok yang egois dan hanya mementingkan diri mereka sendiri. Dimana hal ini sesuai dengan posisi Luke sebagai Penentang dan juga objek sebagai *Demigods* yang merasa disingkirkan oleh orang tua mereka.

*“Gods want us to fight for them, worship them, fear them. And they couldn’t care less about what we want. They’re bad parents Percy. And they’ve gotten away with it for far too long.”*

Putra (Putra, 2018) mengemukakan bahwa karena berkembangnya budaya barat seakan memberikan pemahaman bahwa manusia selalu menggunakan akal dan pikirannya untuk memproses segala sesuatu. Pemahaman yang dianggap sebagai modernisasi ini seakan juga direpresentasikan dalam adegan dari tahap kegemilangan ini, dimana Dewa Poseidon yang pada saat itu tidak muncul sebagai Dewa, namun muncul sebagai ayah yang seakan merasa bersalah kepada anaknya dan juga perkataan dari Luke Castellan yang mengatakan bahwa Dewa hanya ingin disembah, ditakuti, dan bahkan tidak peduli dengan manusia.

Hal ini juga merupakan bukti dari adanya desakralisasi yang kembali digambarkan oleh serial televisi *Percy Jackson and the Olympians* dimana penonton seakan “kembali diajak” untuk memahami dan terus mengingatkan bahwa Dewa Olympus bukanlah sosok yang patut disembah, dan hal ini juga memperkuat teori dari Bakhri dan Hidayatullah (Bakhri & Hidayatullah, 2019) dimana Dewa yang “dimanusiakan” karena Dewa dan Dewi Olympus di *Percy Jackson and the Olympians* seakan digambarkan bahwa mereka bukanlah sosok yang Esa, namun hanya manusia yang memiliki kepetingan.

### **Situasi Akhir**

Pada tahap ini menceritakan konklusi setelah peristiwa atau konflik dalam cerita. Dimana pada akhirnya, Percy Jackson menyadari meskipun Dewa dan Dewi Olympus adalah sosok yang berkuasa, namun mereka bukanlah orangtua yang sempurna dan ia menyadari bahwa banyak *Demigods* yang menyimpan dendam terhadap Dewa dan Dewi Olympus.

Dalam struktur fungsional, dapat dilihat bahwa situasi desakralisasi cukup sering muncul pada serial televisi *Percy and the Olympians*. Terutama, pada sudut pandang Dewa Dewi Olympus sebagai sosok pengirim, pada *Demigods* sebagai objek, dan juga Percy Jackson sebagai subjek. Dimana para *Demigods* digambarkan tidak memiliki hubungan yang baik dengan para Dewa Dewi Olympus sebagai orang tua mereka, dikarenakan Dewa Dewi Olympus yang menganggap bahwa memiliki anak dengan manusia pada dasarnya adalah sesuatu yang terlarang, terutama untuk Dewa dan Dewi Utama seperti Zeus, Poseidon, maupun Hades.

### **Narasi Shazam The Fury of God**

#### **Analisis Skema Aktan Shazam The Fury of God**

Greimas (Anggraini et al., 2016; Greimas, 1987) menyebutkan dalam sebuah narasi peletakan peran dan fungsi karakter menentukan bagaimana cerita akan dijalankan. Dalam skema yang juga dikenal dengan model Actan (aktan) terdapat 6 fungsi karakter yang disebutkan membangun narasi dalam sebuah cerita fiksi. Ketika memasukan penokohan “Shazam fury of the god” dalam model aktan. hasilnya adalah sebagai berikut.

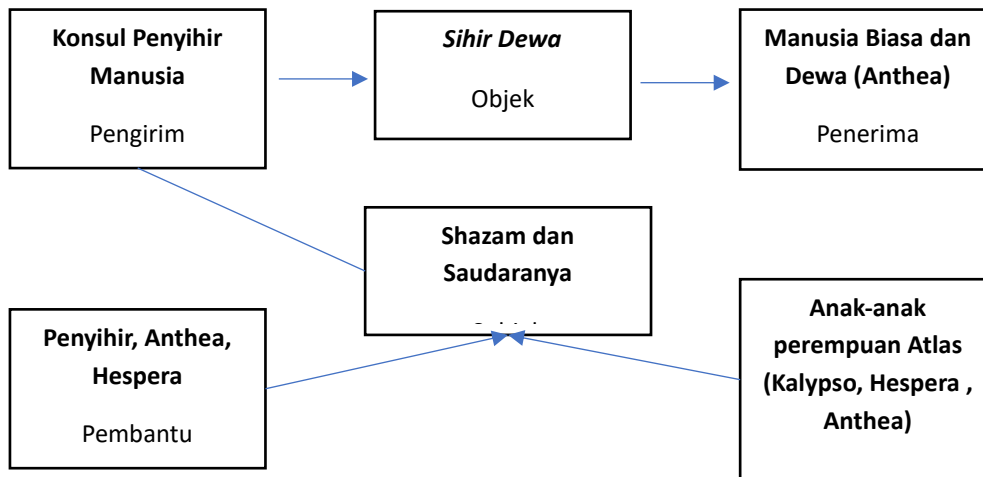


Figure 4 Model Aktan Shazam The Fury of God  
Source : Olahan peneliti setelah mengamati Shazam The Fury of God

Dalam skema aktan ini, sihir dewa adalah **objek** yang diperebutkan antara manusia dan dewa, Dimana narasi Shazam berputar disekitarnya. Sihir dewa tidak hanya mengawali cerita, menjadi objek yang diperebutkan dan juga menjadi alasan narasi shazam berakhir. Dalam cerita *Shazam Fury of the god*. Kisah bermula dari 6 champion *Shazam* menjalani kehidupan mereka sebagai super hero dengan kekuatan sihir dewa. Terdapat 6 kekuatan sihir dewa yang mengambil 6 referensi campuran mitologi dewa dan pahlawan Yunani dan kisah dalam kitab agama yahudi, Kristen, dan Islam, yang menjadi fondasi dari kekuatan sihir superhero Shazam. Dengan kekuatan ini mereka mengawali narasi menjadi superhero “normal” menyelamatkan manusia dan sebisa mungkin menghindari kehancuran. Objek sihir dewa juga menjadi awalan kemunculan konflik ketika *Shazam* dan *Putri dari Atlas* memperebutkan kekuatan sihir dewa berupa buah apel emas dan tongkat sihir yang menyimpan kekuatan sihir dewa. Kekuatan sihir dewa juga menjadi objek dalam klimaks cerita Dimana pertempuran Shazam dengan salah putri Atlas, Kalypso mencegah kehancuran dunia oleh sihir dewa, dan akhir cerita menegaskan betapa pentingnya objek sihir dewa, yang mampu membaw karakter utama Kembali dari kematian.

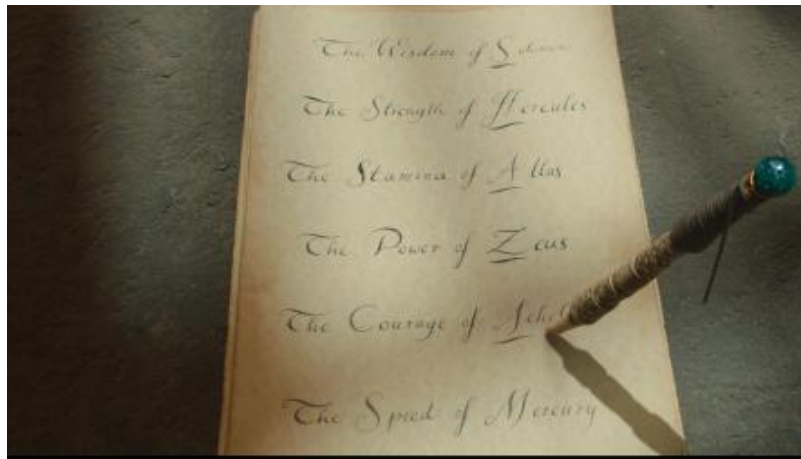


Figure 5 referensi mitologi sekaligus objek desakralisasi dewa yunani dalam film *Shazam Fury of The God*  
Source : Film *Shazam Fury of The God*

Lebih lanjut, Greimas menjelaskan bahwa karakter penting dalam sebuah narasi adalah **pengirim**, tugas utama karakter ini adalah memberi objektif atau tujuan kepada karakter utama, karakter ini juga mengambil peran penting sebagai tokoh yang menginisiasi aksi dalam sebuah narasi (Greimas, 1987; Yuniasti, 2019). Dalam narasi film *Shazam Fury of The God*. Karakter ini diwakili oleh penyihir manusia, yang memberitahukan Shazam dalam mimpinya bahwa dunia dalam ancaman putri-putri Atlas, dan mengirim Shazam (Billy dan saudara-saudaranya) untuk melindungi tongkat sihir Shazam dan Buah Apel Emas (objek sihir) yang menjadi incaran Putri-Putri Atlas.



Figure 6 Penyihir Manusia memperingatkan Shazam akan ancaman musuh.  
Source : Film *Shazam Fury of The God*

Selanjutnya **penerima** adalah pihak yang menerima objek, secara ringkas penerima akan mendapat manfaat dari objek dalam narasi, dalam kisah narasi penerima yang menerima objek adalah tujuan dari narasi. Dalam narasi *Shazam Fury of the God* penerima adalah manusia dan Dewa, mereka adalah pihak yang menerima objek “sihir dewa dan mendapat keuntungan dari, objek tersebut. secara detail objek sihir dewa berupa

tongkat sihir dewa dan apel emas adalah objek yang juga digunakan untuk mencegah kehancuran dunia dewa dan dunia manusia. Dalam kasus dunia manusia tongkat sihir telah digunakan untuk mengalahkan musuh utama dalam kisah, Kalypso, dan apel emas telah berhasil perlahan mengembalikan dunia dewa yang gersang karena tidak ada sihir dewa. Tongkat sihir dewa juga digunakan untuk menghidupkan Kembali tokoh utama Shazam (Billy) yang sebelumnya tewas dalam pertempuran melawan Kalypso. Referensi penerima ini juga datang dari proses desakralisasi terhadap mitologi dewa. Tongkat sihir dewa diceritakan dalam narasi film sebagai tongkat dari atlas, meskipun secara mitologi atlas tidak bertongkat, namun sosok Atlas sendiri adalah dewa yang dipercaya dalam kepercayaan dewa-dewa Yunani kuno, menariknya adalah Anthea, sosok villain yang berbalik mendukung pahlawan dan mengembalikan kekuatan sihir dewa ke dunia para dewa. Ternyata mengambil referensi berbeda dari cerita mitologi Yunani, dalam film Shazam Anthea adalah putri Atlas, sedangkan dalam mitologi dewa Yunani Anthea adalah nama lain dari dewa Hera.

Oleh Greimas, tokoh penting lainnya adalah **Subjek**, subjek adalah tokoh utama dalam cerita yang menjadi pusat dari narasi, subjek adalah pihak yang ditugaskan untuk menerima objek dalam narasi, dan memberikan manfaat objek kepada penerima. Dalam narasi *Shazam Fury of the God* Subjek narasi adalah Shazam (Billy dan saudaranya) yang menjadi superhero dan menjaga dunia dari kejahatan dan kehancuran. Shazam adalah tokoh sentral dalam cerita, yang menerima tugas menjaga tongkat sihir dewa dan apel emas, sekaligus mencegah kehancuran akibat perebutan objek sihir tersebut dengan Kalypso anak dari Atlas. Shazam sendiri tokoh fiksi namun narasi latar dibalik munculnya superhero Shazam berputar pada dewa-dewa mitologi Yunani yang dikategorisasikan sebagai dewa baik, yakni *Zeus (Jupiter)* dewa petir pemimpin dari Dewa-dewa *Olympus*, *Mercury (Hermes)* dewa komunikasi dan dagang, *Atlas* dewa ketahanan dan dagang, kemudian manusia pahlawan semacam *Achilles* dalam perang Troya, *Herkules* yang menjadi manusia super dalam kisah dewa Yunani dan kisah agama Kristen, Islam, dan Yahudi, serta *Salomon* yang merupakan raja dan karakter penting legenda agama Kristen, Islam, Yahudi.

Greimas menekankan pentingnya karakter yang menghalangi Subjek dalam narasi, menjadi sumber kemunculan konflik dan oposisi, sekaligus membawa cerita dalam klimaks, dan menyebutnya sebagai **Penantang**. Penantang dinarasikan sebagai karakter yang secara peran dan moralitas bertolak belakang dari tokoh utama, bila tokoh utama tradisional digambarkan memiliki moralitas baik, dan mengambil peran sebagai penyelamat dunia (heroic), maka Penantang tradisional digambarkan memiliki moralitas jahat, dan mengambil peran sebagai penghancur peradaban (Villain). Dalam kisah *Shazam Fury of the God*, karakter yang mengambil peran ini adalah Kalypso (super villain) Anthea dan Hespera (Moralitas ambigu). Kalypso mengambil peran penjahat super sampai akhir, dengan mencoba menanam apel emas di tempat tidak semestinya, dan menginisiasi kehancuran dunia, mengendalikan naga kehancuran, dan mengambil

tongkat sihir dewa untuk merebut kekuatan Shazam. Sedangkan Anthea, dan Hespera mengawali sebagai penjahat Bersama Kalypso, Hespera mengorbankan dirinya untuk kepentingan manusia, sedangkan Anthea rela membantu Shazam, dan menjadi mortal (manusia) karenanya. Kalypso sebagai *super villain* dalam kisah ini juga mereferensi mitologi Yunani kuno tentang anak-anak Atlas, namun cerita yang dibangun dalam kisah Superhero Shazam, sangat berbeda dengan mitologi asli kalipso.

Karakter dalam skema greimas **Penolong** adalah karakter yang membantu pahlawan melawan oposisi sekaligus membantu pahlawan mencapai tujuannya yakni mendapatkan objek, dan memberikannya kepada penerima. Dalam kasus narasi film *Shazam Fury of the God* peristiwa ini diwakili melalui tiga peristiwa, pertama ketika Penyihir memberitahukan bahaya kepada Shazam melalui mimpi, membantu pahlawan merebut objek tongkat sihir dewa dan apel emas dari Kalypso, kedua ketika Anthea membantu anggota Shazam melepaskan dirinya dari saudaranya Kalypso yang melemparnya dalam ruang berisi naga. Dan Haspera saat membantu Shazam menciptakan perisai untuk mengalahkan Kalypso. Dengan kata lain Penyihir Anthea, dan Haspera adalah Penolong dalam narasi *Shazam Fury of the God*. Meskipun perlu diperhatikan moralitas Anthea dan Haspera dalam film ini, tidak “tradisional,” karena mereka sebelumnya adalah antagonis yang melawan Shazam. Dalam kisah tradisional Penolong adalah karakter bermoral sama dengan tokoh utama, sedangkan Anthea dan Haspera memiliki moralitas yang abu-abu dalam cerita.

## Struktur Narasi

Selain skema karakter Greimas (1987) juga menjelaskan mengenai struktur narasi dalam sebuah cerita. Greimas menjelaskan terdapat lima struktur narasi dalam model narasinya, yakni Tahap Awal, Tahap Uji Kecakapan, Tahap Utama, Tahap Kegemilangan, dan Tahap Akhir. Adapun struktur narasi film *Shazam Fury of the God*, dijelaskan dengan tahapan sebagai berikut.

### Tahap awal

Oleh Greimas tahap awal adalah tahap perdamaian Dimana cerita dimulai, tahap ini memberi Gambaran situasi kedamaian sebelum konflik tempat tokoh utama muncul dan menjalani narasi tanpa konflik. Dalam film *Shazam Fury of the God* tahap awal menggambarkan cerita Shazam dan saudara-saudaranya menjalani kehidupan manusia dan kehidupan kepahlawanan. Menjadi anak kecil di satu hari, dan menjadi superhero di hari lainnya, menyelamatkan orang dari bencana kemanusiaan. Sebuah kisah awal yang norma bagi *superhero*.

### Tahap Uji Kecakapan



Tahapan ini oleh greimas merupakan tahap Dimana konflik diperkenalkan, konflik datang dan mulai mengusik kehidupan harmonis tokoh utama, terdapat sesuatu yang hilang, manusia menjadi korban, atau kemuculan karakter yang mengusik keseimbangan perdamaian. Dalam narasi film *Shazam Fury of the God*, tahap ini diwakili oleh kemunculan Kalypso dan Hespera saat mereka memasuki museum di Yunani dan mengambil tongkat sihir dewa yang telah patah menjadi dua bagian, mereka juga menyerang orang-orang dalam museum tersebut, dan mulai mendeklarsikan pencarian terhadap sihir dewa yang mereka percaya diambil oleh penyihir manusia. Tahap utama ini kemudian berlanjut dengan mereka berhasil memulihkan tongkat sihir dewa yang patah, dengan memaksa Penyihir memperbaikinya, dan mulai misi mencari Apple emas yang merupakan objek dalam cerita. Penyihir mulai merasakan bahaya para putri Atlas tersebut dan memberikan peringatan kepada Shazam. Dimana Shazam kemudian memanggil saudara-saudaranya dan mengadakan rapat untuk membahas ancaman yang akan datang, dan menemukan bahwa Ancaman yang dimungkinkan oleh para putri Atlas adalah kehancuran dunia manusia.

### **Tahap Utama**

Tahap ini menarasikan konfrontasi antara subjek (tokoh utama) dan tokoh penantang, oleh Greimas dalam tahapan utama, terjadi klimaks pertempuran antara subjek dan penantang untuk memperebutkan objek dalam narasi. Sekaligus menunjukkan pergulatan moralitas antara tokoh utama yang secara tradisional dianggap baik, dan penantang yang dalam narasi tradisional digambarkan bermoral jahat. Dalam narasi film *Shazam Fury of the God* peristiwa ini dinarasikan dalam tahapan konflik bertahap, konfrontasi pertama terjadi ketika pertemuan pertama, Shazam dengan tiga putri Atlas, diawali dengan salah satu saudaranya diserang oleh putri-putri Atlas Shazam bersama-saudara-saudara lainnya datang dan mencoba membantu, namun hasil akhir datang dengan kegagalan Shazam menyelamatkan saudaranya dari tangan putri Atlas. Dipimpin Hespera, Kalypso dan Anthea membawa saudaranya Shazam (Billy) ke dunia para dewa, dan memasukkannya di salah satu penjara disana, Dimana dalam penjara tersebut terdapat penyihir manusia yang juga ditangkap oleh ketiga anak Atlas.

Konfrontasi kedua terjadi ketika, Shazam mengirim surat kepada para putri Atlas, untuk melakukan barter antara saudara mereka dengan objek sihir yang dicari oleh ketiga putri Atlas, namun pertemuan dengan Hespera sebagai perwakilan putri Atlas, berakhir dengan konfrontasi dan pertempuran karena sama-sama tidak ingin menyerahkan baik objek sihir dewa yang yang dipegang oleh Shazam bersama saudara-saudaranya, maupun salah satu saudara Shazam yang dipenjara oleh Putri Atlas, pertempuran itu berakhir dengan salah satu anggota keluarga Shazam kehilangan kekuatannya direbut oleh Kalypso, dan

Hespera yang ditangkap oleh keluarga Shazam. Namu tertangkapnya Hespera hanyalah kedok, karena Hespera berhasil meloloskan diri dari penjara Shazam dan mengambil Objek sihir dewa, yang ternyata berupa aple emas.

Konfrontasi ketiga diawali dengan perdebatan diantara ketiga putri Atlas, perihal apa yang akan mereka lakukan dengan buah Apel emas, Anthea salah satu putri Atlas menyarankan mereka kembali ke dunia para dewa dan menanamkan buah apel emas di lahan kering dunia para dewa. Namun Kalypso salah satu putri Atlas yang memendam perasaan dendam kepada manusia menyarankan buah apel tersebut ditanamkan di dunia manusia, Kalypso menyarankan ini dengan pengetahuan bahwa buah apel emas tidak cocok di tanam di dunia manusia karena bisa menciptakan kehancuran dunia. Putri paling tua dari Atlas Hespera yang tidak setuju dengan apa yang dipikirkan Kalypso mencoba menghentikannya. Bekerja sama dengan Anthea mereka mencoba menahan Kalypso untuk menjalankan idenya. Namun Kalypso yang memanggil Naga Kayu Ladon mampu mengalahkan Hespera, dan membuat Anthea menjadi manusia. Kalypso berhasil menanamkan apel sihir di dunia, dan mengawali konfrontasi dengan kelompok pahlawan Shazam.

### **Tahap Kegemilangan**

Billy (Shazam) yang setelah bertarung Panjang dengan Kalypso yang menunggangi Naga Kayu Ladon, berhasil menemukan cara untuk menghentikan ambisi Kalypso. Rencana mengalahkan Kalypso melibatkan beberapa persiapan. Diantaranya adalah “penghalang Hespera”, dan membombardir tongkat penyihir dunia dengan petir untuk menciptakan luapan kekuatan sihir yang dapat meledakan semuanya. Shazam menjelaskan kepada Hespera rencananya, dan berharap bahwa penghalang hespera dapat mengontrol ledakan hanya pada pohon dewa, dirinya, dan Kalypso yang menunggangi Ladon, mengakhiri semuanya dengan sekali serangan. Hespera yang dalam kondisi sekarat setelah sebelumnya di serang Kalypso, membacakan mantra sihir untuk mengubah ukuran penghalangnya, dan membuat Kalypso, Ladon, Shazam, dan Pohon Apel Sihir Emas, dalam sebuah kubah pelindung seukuran stadion olahraga. Pertarungan akhir antara Shazam vs Kalypso yang menunggangi Ladon berakhir dengan Epic, kehancuran total semua yang ada dalam penghalang yang dibuat Hespera. Kalypso dan Ladon, serta pohon apel sihir musnah, yang tersisa dari pertempuran itu adalah tubuh Shazam yang terbunuh akibat ledakan dasyat tersebut.

Anthea yang merupakan satu-satunya putri Atlas yang tersisa mengambil buah apel emas dari puing-puing pertempuran dan menanamnya di dunia para dewa. Dibawah pohon apel sihir yang baru, bersemayam tubuh Billy (Shazam), namun ketika cerita akah berakhir dengan *sad ending* datang Wonder Women, yang

mengembalikan kekuatan tongkat sihir penyihir dunia, dan sesaat kemudian Shazam yang telah mati bangkit kembali.

### **Tahap Akhir**

Dengan kembalinya buah apel emas sihir ke dunia para dewa, kelangsungan dunia manusia dan dunia paradewa, kembali ke posisi keseimbangan, Anthea yang telah menjadi manusia, hidup berpindah-pindah antara dunia dewa dan dunia manusia untuk memantau perkembangan pohon apel emas, dan teman barunya saudara saudari Shazam, Billy (Shazam) juga mengembalikan kekuatan Shazam saudara saudarinya, dan memulai kembali kisah petualangan pahlawan super Shazam. Ketrampilan mereka sebagai pahlawan super, akhirnya dilirik oleh liga pahlawan dunia.

## **Diskusi Hasil**

### **Desakralisasi dalam film, pesan**

Desakralisasi adalah konsep yang berkembang untuk menjelaskan sesuatu yang sakral menjadi tidak sakral, yang artinya membuat sesuatu ritual, sesuatu yang teritori suci, menjadi lebih manusiawi. Teritori suci dalam kebudayaan biasanya hanya bisa diakses oleh segelintir orang, kelompok tertinggi dalam hirarki kebudayaan, sebut saja orang suci, pemuka agama, atau orang-orang yang dianggap punya akses dan pengetahuan terhadap objek suci (raja, bangsawan pemimpin kebudayaan). Teritori suci sangat disakralkan sehingga sulit untuk diakses oleh awam, bahkan beberapa kebudayaan konteks tinggi memberikan konsekuensi hukuman terhadap awam yang mencoba mengakses teritori suci kebudayaan tanpa izin dari kelompok strata tinggi dari kebudayaan konteks tinggi.

Namun sejak era modern, Dimana pertumbuhan budaya populer mampu berjalan dengan memuat ide-ide budaya konteks tinggi, banyak kebudayaan konteks tinggi telah mengalami desakralisasi, dan dimanfaatkan manusia untuk banyak kepentingan. Ahli menemukan desakralisasi muncul sebagai respon untuk membuat orang lebih memahami konsep teritori suci. Namun banyak ahli juga menemukan bahwa beberapa desakralisasi datang dengan tujuan yang lebih politik dan ekonomi. Beberapa penelitian menunjukkan desakralisasi erat kaitannya dengan komodifikasi kebudayaan Dimana budaya konteks tinggi dengan sengaja di hilangkan kesakralannya guna bisa dikonsumsi oleh awam melalui peristiwa ekonomi.

Secara umum desakralisasi, sebuah konsep kaagamaan yang menyatakan bahwa sebuah proses telah mengubah sebuah hal yang sakral menjadi tidak sakral. Dalam konteks keilmuan sosial Desakralisasi terjadi oleh beberapa faktor, diantaranya

perubahan gagasan budaya sakral menjadi sekular, komodifikasi gagasan kebudayaan, hingga transformasi kebudayaan (Laskowska, 2016; Zulkifli & Ridwan, 2019).

Transformasi kebudayaan yang menyebabkan desakralisasi dipengaruhi oleh silang faktor antara kebudayaan masyarakat yang sakral dengan gagasan kebudayaan populer masyarakat. Budaya populer masyarakat dianggap menggerus nilai-nilai kebudayaan tradisional, karena diproduksi dengan massif, dan dipertahankan bahkan dihegemoni oleh keberadaan media. Media, utamanya media massa dan media baru menjadi alat sekaligus ruang dimana budaya populer dibuat disebarkan dan dipertahankan (Ibrahim, 1997; Storey, 2018). Media juga memaksa silang gagasan antara budaya populer dan budaya sakral menjadi sulit dibendung. Tentu saja daya tarik budaya populer adalah dia mudah dilakukan, menyenangkan, dan dapat diakses oleh hampir semua masyarakat, berbeda dengan budaya sakral yang melibatkan sistem gagasan yang lebih kompleks.

Meskipun masyarakat sakral secara umum akan mempertahankan gagasan kebudayaan mereka, mereka berharap, gaya hidup sehari-hari mereka (budaya populer) juga bisa mereferensi, bahkan berkaitan dengan budaya sakral mereka. Hal ini memicu komodifikasi kebudayaan marak dilakukan kapitalis sebagai Langkah untuk menciptakan budaya populer yang konsumtif yang mereferensi budaya sakral (Stolz & Usunier, 2019).

Seorang yang muslim akan membeli baju dan busana muslim, seorang Kristen akan berpotensi lebih besar membeli pernak-pernik bergambar salib. Adalah segelintir contoh bagaimana budaya sakral dan budaya populer saling silang. Beberapa ahli bahkan berpendapat silang gagasan ini menciptakan transformasi, dan komodifikasi kebudayaan sakral. Karena itulah dalam budaya populer modern saat ini sangat mudah menemukan ornament-ornamen kebudayaan yang dulu sakral, menjadi tidak sakral karena gaya hidup dan komodifikasi kebudayaan, dihegemoni melalui sebaran media (Aulet & Vidal, 2018; Laskowska, 2016; Stolz & Usunier, 2019; Zulkifli & Ridwan, 2019).

Salah satu kisah nyata desakralisasi adalah bagaimana dewa-dewa yang dulu disembah dan dipuja secara sakral, kini populer menghiasi media massa dan media baru. Masyarakat saat ini ketika menyebutkan nama Thor, mereka akan menganggap sebagai karakter superhero Marvel, dibandingkan dengan Thor dari mitologi. Pergeseran makna budaya yang dialami oleh karakter Thor, salah satunya disebabkan oleh masifnya produksi dan sebaran kebudayaan populer melalui media gambar bergerak semacam film dan serial televisi.

Dalam kajian media massa Gambar bergerak adalah salah satu jenisnya. Namun dalam perspektif yang lain Film dan Serial televisi juga merupakan budaya populer, mengapa demikian, kita mulai dengan memahami bahwa film dan serial adalah “gaya hidup” sebuah konsep kebudayaan populer (Ibrahim, 1997; Jennings & Gardner, 2012; Storey, 2018; Strinati, 2016). Saat film ditayangkan kita mendiskusikan ke sesama teman,

saat kencana film di sinema bisa menjadi opsi untuk dikonsumsi pasangan. Dalam terminologi yang populer *Netflix and chill* adalah frasa yang populer digunakan untuk mendeskripsikan hubungan antar pasangan, juga datang dengan mengasumsikan bahwa film dan serial televisi adalah gaya hidup. Dan ini bukan sekedar asumsi, film juga datang dengan gagasan-gagasan gaya hidup yang sedang tren. Film juga membantu menyebarkan tren dan menjadi gaya hidup itu sendiri (Berger, 1997; Fulton et al., 2005; Garabedian, 2014; Sunardi & Mustofa, 2021).

Film dan serial bisa mengambil peran besar dalam melakukan produksi dan reproduksi budaya populer dikarenakan fungsinya secara sosial yang disebutkan mampu menanamkan gagasan kepada masyarakat. Banyak ahli telah berpandangan bahwa, teks gambar bergerak semacam film dan serial televisi punya kemampuan untuk menyebarkan makna ide kebudayaan. Beberapa ahli menyebutkan gagasan kebudayaan banyak direpresentasikan dalam teks-teks film, menjadikan film sebagai salah satu media yang populer digunakan untuk menyebarkan gagasan kebudayaan (Holliday, 2020; Komunikasi & Sabarini, 2021; Sohn, 2020; Surahman, 2015).

Dalam konteks film Percy Jackson dan Shazam, desakralisasi dewa-dewa dan mitologi Romawi-yunani dalam film bertujuan ekonomi. Kedua film ini mengkomodifikasikan kekuatan-kekuatan dewa Yunani-romawi-Samawi, untuk memberi nilai kepada karakter budaya populer yang mereka buat. Desakralisasi karakter-karakter dewa, menjadi sumber kekuatan pahlawan super dalam budaya populer, menciptakan interpretasi makna tertentu terhadap karakter-karakter fiksi yang dibuat. Semakin menarik mereka di mata penikmat budaya populer, semakin tinggi pula nilai ekonomisnya. Mereka bisa dijual dalam kisah heroik, pertempuran pahlawan super dalam media seperti Novel, Komik, Hingga Film, film Percy Jackson dan Shazam adalah contoh bagaimana ini bekerja. Lebih lanjut kepopuleran karakter fiksi yang memuat nilai-nilai desakralisasi dewa-dewi atau peristiwa kedewaan Yunani-Romawi-Samawi. Juga akan dikembangkan ke produk-produk ekonomi lainnya misalnya Action Figur, kolaborasi sponsorship, hingga waralaba superhero berdasar pada desakralisasi mitos-mitos kedewaan.

### **Menjual pesan baik dan jahat.**

Meskipun desakralisasi yang dilakukan dalam cerita atau film superhero, terkesan terlalu fiksi, bahkan terdapat perubahan pemaknaan dari peristiwa mitos sebenarnya. Ada beberapa hal yang dipertahankan oleh objek-subjek desakralisasi, dengan mitosnya yang sebenarnya. Hal yang paling tampak dipertahankan adalah penilaian moral terhadap objek, subjek, atau peristiwa mitos tersebut.

Misalnya dalam kisah Percy Jackson dan Shazam, semua referensi dewa dan mitos, yang berputar di sekitar tokoh utama, berasal dari proses desakralisasi dewa-dewi dan mitos dengan moralitas baik. Percy Jackson adalah anak dari Poseidon referensi mitologi

dari dewa laut Yunani dengan moralitas baik, Shazam datang dari 7 nama mitologi manusia, dewa, dewi, dari tiga mitologi besar Yunani, Romawi, dan Samawi. Ketujuh karakter ini telah dikenal dalam Sejarah mitologi dewa-dewi sebagai karakter dengan moralitas baik.

Sama dengan Tokoh utama, karakter antagonis, berasal dari desakralisasi mitos dewa-dewi dalam moralitas serupa. Misalnya dalam kedua film terdapat banyak karakter antagonis dengan moralitas Ambigu, misalnya dalam film Percy Jackson dewa-dewa olimpien yang menuduh Percy sebagai “pencuri” tongkat Zeus dan memulai perang antar dewa, menggambarkan mitos sebenarnya bagaimana Dewa-dewa dalam mitologi olimpus memang dinarasikan dalam mitos-mitos perang dan perebutan kekuasaan. Di Film Shazam, Kalypso Hespera dan Anthea yang bermoralitas ambigu (jahat dan baik), juga bagian dari memaknai mitos asli kedua karakter yang memang tidak digambarkan dalam mitologi sebagai sosok yang babik atau jahat. Disisi lain Kalypso, yang menjadi antagonis utama dalam film Shazam mereferensi moralitas Kalypso yang bermoral jahat, meskipun mitos jahat kalypso sepenuhnya berbeda antara kisah dalam film Shazam dan mitologi Kalypso yang sebenarnya.

Tampaknya menempatkan moralitas karakter, objek, subjek bahkan peristiwa desakralisasi, sesuai dengan mitosnya yang sebenarnya, mencegah ambiguitas lebih lanjut mengenai mitologi yang mengalami desakralisasi. Membayangkan mitos dewa Kebajikan bermoral jahat, atau sebaliknya mungkin akan sulit diterima masyarakat dan berujung terhadap penolakan terhadap objek maupun subjek desakralisasi. Dengan demikian proses desakralisasi menyesuaikan dengan moralitas mitos sebenarnya membantu memudahkan kisah atau narasi diterima oleh penonton. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan beberapa ahli, bahwa dalam proses desakralisasi, beberapa orang lebih menyukai bahwa objek desakralisasi menghubungkan sesuatu yang sakral, dengan sesuatu yang lebih mudah diterima oleh orang awam (Stolz & Usunier, 2019). Sesuatu yang lebih mudah diterima oleh orang awam biasanya berhubungan dengan budaya Populer. Ini karena budaya populer, salah satunya film adalah model kebudayaan yang dinikmati oleh banyak orang yang telah tercatat beberapa kali mentransformasi kebudayaan sakral menjadi tidak sakral (Aulet & Vidal, 2018; Laskowska, 2016; Stolz & Usunier, 2019; Zulkifli & Ridwan, 2019). Meskipun sesuai dengan pengamatan dalam penelitian ini transformasi desakralisasi yang berlangsung masih bersinambungan dengan nilai-nilai sakral kebudayaan masyarakat. Karena masyarakat menginginkan hubungan yang jelas antara kebudayaan sakral dan kebudayaan populer.

## **Conclusion**

Berdasarkan pada hasil dan diskusi penelitian, disimpulkan bahwa proses desakralisasi yang terjadi dalam Serial TV Percy Jackson and the Olympians dan Film Shazam! Fury of the Gods, adalah bentuk desakralisasi yang melibatkan komodifikasi ekonomi, dan

transformasi sosial budaya sakral agar lebih mudah diterima khalayak luas. Komodifikasi ekonomi itu melibatkan penerimaan sosial tentang proses desakralisasi, Dimana pembuat film menempatkan moralitas sesuai dengan kesepakatan Bersama masyarakat, dengan tujuan untuk menarik minat konsumtif masyarakat terhadap dua film. Namun film seperti yang telah didiskusikan merupakan alat memuat pesan representatif. Sehingga proses desakralisasi tidak hanya dibaca sebagai objek komodifikasi saja. Namun dipandang pula sebagai bentuk distribusi kebudayaan, melalui transformasi desakralisasi, sebuah proses sakral, informasi yang dulunya sakral kini dibuka, dan disebarakan melalui film dengan harapan orang tertarik

## References

- Akhmad, R. A., Unde, A. A., & Cangara, H. (2018). Fenomenologi Penggunaan Televisi dan Media Sosial Dalam Menyikapi Budaya Pop Korea di Kalangan Remaja Makassar. *KAREBA : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 16–22. Retrieved from <https://journal.unhas.ac.id/index.php/kareba/article/view/5246>
- Anggraini, C. D., Christin, M., Si, M., Kurnia, D., Putra, S., Sos, S., & Ikom, M. (2016). *Structural Analysis of Narrative Algirdas Greimas on Story Telling Articles of Project Sunlight Pt. Unilever Indonesia on November 2014*. 3(1), 1–16.
- Anggrainin, N. (2018). Representasi Perempuan dalam Film Moana. *Ettisal (Journal of Communication)*, 3(1), 39–48. <https://doi.org/https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/ettisal>
- Aulet, S., & Vidal, D. (2018). Tourism and religion: sacred spaces as transmitters of heritage values. *Church, Communication and Culture*, 3(3), 237–259. <https://doi.org/10.1080/23753234.2018.1542280>
- Bakhri, S., & Hidayatullah, A. (2019). Desakralisasi Simbol Politheisme dalam Silsilah Wayang: Sebuah Kajian Living Qur'an dan Dakwah Walisongo di Jawa. *SANGKÉP: Jurnal Kajian Sosial Keagamaan*, 2(1), 13–30. <https://doi.org/10.20414/sangkep.v2i1.934>
- Bennett, T., & Woollacott, J. (1987). Bond and beyond : the political career of a popular hero. In *Communications and culture*.
- Berger, A. A. (1997). Narratives in popular culture, media, and everyday life. In *Choice Reviews Online* (Vol. 34). <https://doi.org/10.5860/choice.34-3127>
- Berger, A. A. (2013). Media, myth, and society. In *Media, Myth, and Society*. <https://doi.org/10.1057/9781137301673>
- Ciccoricco, D. (2015). Refiguring minds in narrative media. In *Refiguring Minds in Narrative Media*. University of Nebraska Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1d989f6>
- Debby, Y., Hartiana, T. I. P., & Krisdinanto, N. (2020). Desakralisasi film horor Indonesia dalam kajian reception analysis. *ProTVF*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v4i1.24171>
- Eriyanto. (2015). *Analisis Naratif : Dasar-Dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Jakarta: Kencana.
- Fulton, H., Huisman, R., Murphet, J., & Dunn, A. (2005). *Narrative and Media*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Garabedian, J. (2014). How Disney is Redefining the Modern Princess. *James Madison*

- Undergraduate Research Journal*, 21(2), 22–25.
- Greimas, A. J. (1987). On meaning: Selected writings in semiotic theory. In *Theory and History of Literature* (Vol. 38).
- Holliday, C. (2020). Contemporary Hollywood Terrorism and 'London has Fallen' Cinema. *London Journal*, 45(1), 146–168. <https://doi.org/10.1080/03058034.2019.1649515>
- Ibrahim, I. S. (1997). *Ecstasy, gaya hidup: kebudayaan pop dalam masyarakat komoditas Indonesia*. Mizan. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=H0dwAAAAMAAJ>
- Jennings, R., & Gardner, A. (2012). *'Rock On': Women, Ageing and Popular Music*. Farnham, England: Ashgate Publishing Limited.
- Kaklamanidou, B. (2011). The Mythos of Patriarchy in the X-Men Films. In R. J. Gray & B. Kaklamanidou (Eds.), *The 21st Century Superhero Essays on Gender, Genre and Globalization in Film* (1th ed., pp. 61–74). McFarland & Company, Inc.
- Komunikasi, C. J., & Sabarini, M. (2021). *John Fiske's Semiotic Analysis in the Spotlight Film*. 9(2), 165–172.
- Kristi, Y. S. (2018). Representasi Desakralisasi Tokoh Yesus dalam Film "The Last Temptation of Christ." *Jurnal E-Komunikasi*, 6(1), 1–10.
- Landis, W. (2019). Ms Marvel, Qahera, and superheroism in the Muslim diaspora. *Continuum*, 33(2), 185–200. <https://doi.org/10.1080/10304312.2019.1569385>
- Lapian, A. H. (2017). JURNAL E-KOMUNIKASI PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS KRISTEN PETRA, SURABAYA Representasi Desakralisasi Tokoh Agama Katolik Dalam Film "Vatican Tapes." *Jurnal E-Komunikasi*, 5(1).
- Laskowska, N. (2016). Contemporary Indonesian and Malaysian interpretations of 'no compulsion in religion.' *Indonesia and the Malay World*, 44(129), 249–261. <https://doi.org/10.1080/13639811.2015.1129161>
- Pramestisari, N. A. S., Kebayatini, N. L. N., & Putra, K. A. D. (2023). Komodifikasi Nilai Kesakralan (Transformasi Fungsi Ruang Dalam Perspektif Heterotopia di Pura Dalem Ped). *POLITICOS: Jurnal Politik Dan Pemerintahan*, 3(1), 59–75. <https://doi.org/10.22225/politicos.3.1.2023.59-75>
- Propp, V. (1968). *Morphology of the Folktale* (2nd ed.; L. A. Wagner & A. Dundes, eds.). Austin, Texas: University of Texas Press.
- Putra, F. M. (2018). Sakralisasi VS Desakralisasi, Takhayul VS Rasionalisme Dalam Studi Sejarah Kesenian Berutuk Dari Desa Trunyan, Bali. *Journal Selonding*, 13(3), 1905–1912.
- Renger, A.-B., & Solomon, J. (2013). *Ancient Worlds in Film and Television: Gender and Politics* (Vol. 4). Boston: Koninklijke Brill NV. Retrieved from <http://gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=a0868756d875eefe8ce39060fb783447>
- Sani, A. (2017). Atraksi Barongsai: Dari Klenteng Ke Mall" Sebuah Fenomena Desakralisasi Simbol Ritual Agama. *TAMADDUN: Jurnal Kebudayaan Dan Sastra Islam*, 17(2), 1–7. <https://doi.org/10.19109/tamaddun.v17i2.2530>
- Saukh, P. Y. u ., & Melnichuk, M. S. (2020). Tendencies of desacralization and symbolism in spiritual culture through the prism of modernity challenges. *Вісник Житомирського Державного Університету Імені Івана Франка. Філософські Науки*, 0(1(87)), 5–14. [https://doi.org/10.35433/philosophicalsciences.1\(87\).2020.5-14](https://doi.org/10.35433/philosophicalsciences.1(87).2020.5-14)
- Sinha, B. (2017). Managing orientalism: biography, performance, and the films of Sabu and Merle Oberon. *South Asian Diaspora*, 9(1), 83–98.



- <https://doi.org/10.1080/19438192.2016.1236467>
- Sohn, H. J. (2020). Feminism reboot: Korean cinema under neoliberalism in the 21st Century. *Journal of Japanese and Korean Cinema*, 12(2), 98–109. <https://doi.org/10.1080/17564905.2020.1840031>
- Stefani, R., & Kurniawati, W. (2021). *Analisis Fungsi Narasi Vladimir Propp dalam Kumpulan Dongeng Karya Brüder Grimm*. 10(2), 94–104. Retrieved from R Stefani, W Kurniawati - [ejournal.unesa.ac.id](http://ejournal.unesa.ac.id)
- Stolz, J., & Usunier, J. C. (2019). Religions as brands? Religion and spirituality in consumer society. *Journal of Management, Spirituality and Religion*, 16(1), 6–31. <https://doi.org/10.1080/14766086.2018.1445008>
- Storey, J. (2018). *Cultural theory and popular culture: An introduction* (8th ed.). New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315226866>
- Strinati, D. (2016). *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya*. Yogyakarta: Narasi. Retrieved from [http://opac.lib.ugm.ac.id/index.php?mod=book\\_detail&sub=BookDetail&act=view&typ=html&ext&buku\\_id=745106&unit\\_id=1900](http://opac.lib.ugm.ac.id/index.php?mod=book_detail&sub=BookDetail&act=view&typ=html&ext&buku_id=745106&unit_id=1900)
- Sunardi, J. A., & Mustofa, A. (2021). Stereotypical Image of Chinese People in Hollywood's The Karate Kid 2010 Movie. *Wanastra: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 13(2), 131–138. <https://doi.org/10.31294/w.v13i2.10929>
- Surahman, S. (2015). Representasi Feminisme Dalam Film Indonesia (Analisis Semiotika Terkait Feminisme Pada Film 7 Hati 7 Cinta 7 Wanita). *Jurnal Liski*, 1(2), 119–145. Retrieved from <http://journals.telkomuniversity.ac.id/liski/article/view/818/608>
- Suroyya, D. (2022). Komodifikasi Dan Deskralisasi Simbol Agama Dalam Film Horor Indonesia. *Indonesian Journal of Islamic Communication*, 5(1), 15–38.
- Triastuti, E. (2014). Politik Seksual dalam Film Animasi Disney. *Antropologi Indonesia*. *Antropologi Indonesia*, 30, 64–84.
- Wulandari, T. (2014). AGAMA: ANTARA YANG SAKRAL, YANG PROFAN DAN FENOMENA DESAKRALISASI. *Refleksi: Jurnal Filsafat Dan Pemikiran Keislaman*, 14(2), 165–177. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/ref.v14i2.1106>
- Yandy, E. T., & Mustajab, M. (2022). Perempuan Dalam Partisipasi Politik Di Indonesia. *Harakat An-Nisa: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 6(2), 83–92. <https://doi.org/10.30631/62.83-92>
- Yuniasti, H. (2019). Analisis Struktur Naratif a.J. Greimas Dalam Novel Lelaki Harimau Karya Eka Kurniawan. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 5(2), 195. <https://doi.org/10.22219/kembara.vol5.no2.195-207>
- Zulkifli, & Ridwan, M. (2019). Revitalization of the traditional values lost due to the commodification of art/crafts: a case study of Batakese traditional Ulos. *Asian Ethnicity*, 20(4), 541–554. <https://doi.org/10.1080/14631369.2019.1608812>