

ANALISIS SEMESTA NARASI GUNDALA MELALUI PENDEKATAN *NARRATIVE BRAID* DAN *TRANSMEDIA STORYTELLING*

Aditya Satyagraha

Diterima September. 09, 2021; Direvisi Mei. 13, 2022, Disetujui Juni. 03, 2022.

Abstrak: Tahun 1960-1970 merupakan era keemasan cergam klasik Indonesia, ada banyak superhero Indonesia yang lahir pada cergam tersebut seperti Sri Asih, Godam, dan Gundala Putra Petir. Tetapi cergam Indonesia mengalami stagnasi dan penurunan jumlah pembaca, sampai pada tahun 2003, penerbit Bumilangit merestorasi cergam klasik superhero Indonesia. Dalam perjalanannya Bumilangit berhasil mengakuisisi dan mendapatkan hak komersial dari 1000 lebih karakter superhero cergam klasik Indonesia. Seluruh karakter tersebut direstorasi dan dikumpulkan dalam satu semesta (kanon) yang disebut Jagat Bumilangit. Salah satu karakter yang mengalami perubahan dari narasinya adalah Gundala. Metode penelitian yang dipakai adalah deskriptif kualitatif untuk mendapatkan data-data yang akan diolah untuk disederhanakan ke dalam satu bentuk model transmedia. Dimana penelitian ini menitikberatkan pada hubungan karakter Gundala dengan storyworld-nya yaitu Jagat Bumilangit, serta hubungan Gundala dan karakter lainnya sehingga membantu memperkuat storyworld dari Jagat Bumilangit dan juga bagaimana pengembangan content strategy karakter Gundala ke dalam multiplatform melalui pendekatan narrative braid dan transmedia storyworld. Melalui penelitian ini, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa pengembangan semesta narasi (storyworld) dalam Jagat Bumilangit merupakan sesuatu yang menyegarkan bagi dunia superhero Indonesia. Tetapi tetap diperlukan konsistensi dalam menjaga narasi tersebut dalam ruang yang dapat dipercayai oleh audience dalam mempelajari dan mencari konten asli lainnya yang lebih kohesif dan mampu memperkaya perbendaharaan data mereka tentang Gundala beserta semesta Jagat Bumilangit tidak hanya dari film layar lebarnya semata.

Kata Kunci: bumilangit; gundala; cergam; transmedia; storyworld

Abstract: The year 1960-1970 was the golden era of classic Indonesian cergam, there are many Indonesian superheroes born on the cergam such as Sri Asih, Godam, and Gundala Putra Petir. But Indonesian cergam stagnated and decreased readership, until in 2003, publisher Bumilangit restored the classic cergam Indonesian superhero. In its journey Bumilangit managed to acquire and obtain commercial rights from more than 1000 classic Indonesian cergam superhero characters. All the characters are restored and collected in one universe (canon) called Jagat Bumilangit. One of the characters who has changed from the narrative is Gundala. The research method used is qualita-

tive descriptive to get the data to be processed to be simplified into one form of transmedia model. Where this research focuses on the relationship of Gundala characters with his storyworld, namely Jagat Bumilangit, as well as the relationship of Gundala and other characters so as to help strengthen the storyworld of jagat Bumilangit and also how to develop Gundala character content strategy into multiplatform through narrative braid and transmedia storyworld approaches. Through this research, the author came to the conclusion that the development of the narrative universe (storyworld) in jagat Bumilangit is something refreshing for the Indonesian superhero world. But still need consistency in maintaining the narrative in a space that can be trusted by the audience in studying and looking for other original content that is more cohesive and able to enrich the preservation of their data about Gundala and the Universe bumilangit universe not only from the big screen film alone.

Keywords: *bumilangit; gundala; comic; transmedia; storyworld*

Pendahuluan

Cergam klasik di Indonesia memiliki sejarah yang panjang yang dimulai pada akhir tahun 1920-an. Genre cergam pun terus bertambah dari pewayangan, perjuangan sampai ke genre superhero yang muncul pada tahun 1954. Tahun 1960-1970 merupakan era keemasan cergam klasik Indonesia. Terdapat banyak superhero Indonesia yang lahir pada cergam tersebut seperti Sri Asih, Godam, Si Buta dari Gua Hantu, dan Gundala Putra Petir. Cergam Indonesia mengalami stagnasi dan penurunan jumlah pembaca sampai pada tahun 2003. Penerbit Bumilangit merestorasi cergam klasik superhero Indonesia. Dalam perjalanannya Bumilangit berhasil mendapatkan hak komersial dan mengakuisisi lebih dari 1000 karakter superhero cergam klasik Indonesia. Seluruh karakter tersebut direstorasi dan dikumpulkan dalam satu dunia yang sama (canon) yang disebut Jagat Bumilangit.

Banyak sekali karakter yang mendapatkan perubahan baik itu secara visual maupun inti cerita asalnya, hal ini dilakukan oleh Bumilangit untuk menyesuaikan cerita dan media yang disampaikan dengan target audience yang baru. Salah satu karakter yang mengalami perombakan

cukup besar adalah Gundala Putra Petir yang diciptakan oleh Hasmi pada tahun 1969. Kemunculan kembali Gundala di era Bumilangit diterima dengan cukup baik oleh 1,6 juta audiens Indonesia yang menonton film Gundala di tahun 2019 maupun review dari berbagai media nasional.

Pratten (2015) menjelaskan bahwa pemaparan cerita di berbagai platform memungkinkan konten yang tepat, waktu yang tepat dan penempatan yang tepat untuk membentuk pengalaman yang lebih besar, lebih menguntungkan, kohesif dan bermanfaat. Hanya dengan transmedia storytelling, audience bisa ditempatkan tepat di pusat cerita. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menganalisis bagaimana distribusi narrative sebuah karakter dari semesta transmedia (transmedia storyworld) diolah dan diterjemahkan ke berbagai platform untuk menawarkan narasi dan pengalaman baru kepada audiens.

Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendapatkan data-data yang akan diolah

untuk disederhanakan ke dalam satu bentuk model transmedia yang dapat menjabarkan narrative braid dari dunia Jagat Bumi Langit melalui karakter Gundala. Adapun detail tahapan penelitian, akan dijabarkan sebagai berikut: Karakter dapat ditampilkan di seluruh media, dan pada prinsipnya karakter apapun dapat muncul di media apapun. Penampilan mereka di berbagai produk media mungkin berbeda menurut kualitasnya sebagai artefak, simbol, atau gejala. Penelitian ini memakai prinsip-prinsip distribusi naratif (*distributed narratives*) dari Walker (2004), yang berupa: *Distribution in time* (narasi tidak dapat dialami dalam satu periode waktu yang berurutan), *Distribution in space* (tidak ada satu tempat pun di mana seluruh narasi dapat dialami), dan *Distribution of authorship* (tidak ada penulis tunggal atau kelompok penulis yang dapat memiliki kendali penuh atas bentuk narasi). Ketika menempatkan prinsip-prinsip ini dalam Jagat Bumilangit, beberapa pertimbangan dapat dibuat mengenai pembangunan dunia naratif dan distribusi naratif untuk membuat transmedia.

Hasil dan Pembahasan

Jagat Bumilangit

Bumilangit Entertainment merupakan perusahaan yang bergerak di bidang hiburan di Indonesia yang berdiri pada tahun 2003 dan mengelola kekayaan intelektual karakter dari cergam Indonesia sebanyak 1.100 karakter komik yang telah diterbitkan dalam periode 60 tahun terakhir. Berdasarkan wawancara dengan Iman-syah Lubis (2021), production manager Bumilangit Studio, jagat Bumilangit terdiri dari 3 semesta, yaitu yang paling awal adalah Jagat Pusaka dimana dalam semesta ini, cerita lama superhero Indonesia tidak diubah sama sekali dan hanya diterbitkan ulang, kemudian ada Jagat Revolusi di mana cerita lama dibuat ulang atau reboot sesuai dengan target audiens

baru dan masa kekinian (contohnya penceritaan tentang latar belakang Mata Malaikat yang merupakan tokoh antagonis dari komik Si Buta dari Gua Hantu).

Pada tahun 2019, Bumilangit Entertainment menciptakan alam semesta fiksi ketiga bernama Jagat Sinema Bumilangit dimana konten naratifnya merupakan perpaduan dari Jagat Pusaka dan Jagat revolusi. Dalam semesta naratif ini merupakan waralaba dari kumpulan komik (cergam) superhero lama Indonesia dan naratif dari semesta tersebut berpusat pada serangkaian film superhero, diproduksi oleh Bumilangit Entertainment yang berdasarkan karakter yang muncul dalam cergam superhero Indonesia yang diterbitkan oleh Bumilangit Comic. Semesta naratif tersebut sesuai dengan prinsip pertama dari distribusi naratif, yaitu *distribution in time*, yang dimana tujuannya untuk menjelaskan penyebaran konten naratif lintas waktu yang terjadi di semesta Bumilangit. Dimana dalam proses pembuatan sebuah semesta narasi (*storyworld*), dibutuhkan sebuah timeline agar semesta tersebut dapat dicerna oleh audiens.

Waralaba dalam Jagat Bumilangit mencakup buku komik, film pendek, serial animasi, dan serial digital. Semesta Jagat Bumilangit mengikuti pakem yang sudah dipakai oleh Marvel dengan Marvel Cinematic Universenya dimana didalam semesta tersebut, karakter-karakter dari berbagai macam cergam dan pengarang yang telah diakuisisi oleh Bumilangit Entertainment disatukan dan dijalin naratifnya, serta tujuan semesta tersebut dibuat agar di tiap narasi, memungkinkan terjadi persilangan baik itu dari elemen plot cerita, latar belakang tempat atau peristiwa, maupun karakter yang muncul.

Timeline narasi dari Jagat Bumilangit dimulai di masa terjadinya letusan gunung Toba 75.000 SM dan terbagi dalam empat era terbagi yaitu, era Legenda,

era Jawara, era Patriot, dan era Revolusi, seperti dapat dilihat pada Gambar 1. Era Legenda dimulai pada masa letusan gunung Toba sampai Peradaban baru. Salah satu karakter yang muncul di era ini adalah Sri Asih dan Mandala. Era Jawara adalah era dimana narasinya berpusat pada karakter pendekar, dan bertempat di masa kerajaan Nusantara sampai Hindia Belanda. Era Jawara memiliki 500 karakter dengan 50 judul komik yang telah diterbitkan dimana antaranya ada Si Buta Dari Gua Hantu dan Mandala. Sedangkan narasi Era Patriot berpusat pada karakter jagoan dan bertempat di tahun 2000-an. Karakter pada Era Patriot terdiri dari 700 karakter yang terangkum dalam 110 judul komik. Sebagian karakter yang muncul dalam era tersebut adalah Gundala, Aquanus, Godam, dan Sembrani. Era Revolusi adalah era yang menitikberatkan pada evolusi narasi dan karakter jagoan baru dari Bumilangit, seperti Virgo dan Tira.



Gambar 1. Timeline era Jagat Bumi Langit
(Sumber: Dokumen Bumilangit Entertainment)

Prinsip kedua yaitu *Distribution in space* menjelaskan tentang bagaimana distribusi naratif harus mengambil ruang untuk menceritakan meta-narrative. Dalam pengembangan semesta Jagat Bumilangit, Bumilangit Entertainment memproduksi tujuh film yang kanon dalam narasi semesta yang sudah dibuat, dan akan tayang sepanjang tahun 2019–2025, dan alam narasi Jagat Sinema Bumilangit ini dibuka oleh film Gundala yang telah tayang perdana pada tanggal 29 Agustus 2019.

Gundala dalam semesta Jagat Bumilangit

Karakter telah berfungsi sebagai agen mendongeng dan bahkan dapat menjadi pusat transmediality. Dan karena karakter itu dapat menjadi pusat transmediality, terlebih lagi dengan protagonis dari franchise hiburan utama (termasuk Jack Reacher, Lara Croft, Harry Potter, atau karakter dari Star Wars), dan bahkan karakter dari iklan (Ronald McDonald). Menurut Eder, Jannidis, & Schneider. (2010), karakter transmedial seperti itu tercipta dalam jaringan cerita, permainan, dan produk hiburan lainnya, memberi mereka koherensi. Mereka dapat ditemukan dalam budaya media di banyak negara dan ada, di luar dunia fiksi asli, dalam pemasaran, merchandising, dan konten yang dibuat pengguna.

Berdasarkan data yang sudah didapatkan penulis, maka dapat diambil sampel dari beberapa media yang berisi narasi Gundala di era Jagat Bumilangit, termasuk di dalamnya adalah film Gundala, komik adaptasi film Gundala, dan beberapa media lainnya. Sebagai pembuka gerbang Jagat Bumilangit (Bumilangit Universe), Gundala mempunyai peran untuk mengantarkan narasi tentang jagoan super Indonesia yang tergabung dalam satu semesta besar dan menyediakan audience dengan jangkang temporal yang berfungsi untuk menyesuaikan audience tentang di mana tepatnya timeline narasi berada. Gundala adalah salah satu karakter transmedia dimana karakter ini digambarkan sebagai pahlawan fiksi/ protagonis yang petualangannya diceritakan dalam platform media yang berbeda dan setiap platform memberikan rincian lebih lanjut tentang kehidupan karakter itu.

Karakter Gundala juga tersebar di berbagai macam platform yang ditujukan ke berbagai macam audiens. Hal ini berkaitan juga dengan prinsip ketiga menurut Walker (2004 yaitu *distribution*

of authorship, bagaimana sebuah narasi harus membawa penulis yang berbeda dalam distribusinya di seluruh platform. Manfaat dari mendistribusikan penulisan narasi di berbagai produsen akan memperkaya semesta Jagat Bumilangit karena setiap produsen membawa ideologi yang berbeda dalam naratifnya.

Naratif awal dari karakter Gundala bisa dilihat melalui seri komik Gundala Putra Petir karya Hasmi yang rilis pada tahun 1969. Dalam narasi awal menceritakan seorang insinyur bernama Sancaka yang berambisi mencari serum anti petir. Dalam kelanjutan ceritanya, Sancaka tersambar petir sehingga mempertemukan dirinya dengan Raja Petir Kronz. Kronz mengangkat Sancaka menjadi anaknya dan memberikan kalung ajaib yang dapat mengubah dirinya menjadi manusia super. Kemudian Sancaka menjalani dual identitas, dimana salah satunya adalah menjadi pahlawan super yang dikenal dengan nama Gundala. Ketika karakter Gundala diakuisisi oleh Bumilangit dan dimasukkan dalam Jagat Bumilangit, karakter Gundala mengalami perombakan dalam cerita aslinya. Karakter Sancaka dimulai sebagai anak jalanan dan bukan diceritakan sebagai insinyur. Pada suatu waktu ketika bekerja sebagai petugas keamanan pabrik percetakan, Sancaka tersambar petir. Akibat peristiwa tersebut Sancaka mempunyai kemampuan untuk memancarkan petir dari tangannya. Ketika keadaan kota makin buruk, banyak peristiwa kejahatan yang bermunculan, Sancaka akhirnya memutuskan bangkit menjadi pahlawan super dengan nama Gundala.

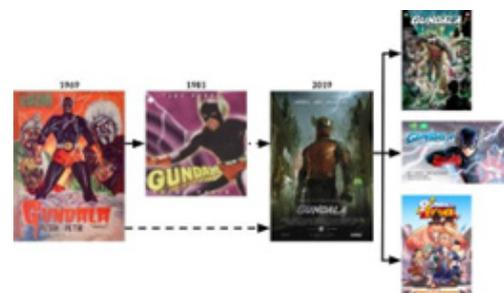
Dalam era Jagat Bumilangit, tidak hanya latar belakangnya saja tetapi karakter Sancaka atau Gundala pun berubah. Menurut Joko Anwar sutradara dari film Gundala, seperti dikutip Aini (2018), perubahan tersebut dilakukan agar karakter Gundala terasa realistis, baik itu dari sifat, gestur, maupun kostum yang dipakai oleh

Gundala. Perbedaan karakter Gundala pra Jagat Bumilangit dan era Jagat Bumilangit bisa dilihat di tabel 1, di bawah ini:

Tabel 1. Evolusi Karakter Gundala

Pra Jagat Bumilangit	Jagat Bumilangit
<ul style="list-style-type: none"> • Anak asuh keluarga berada. • Dikubahkan jadi Insinyur Listrik. • Meneliti Serum Anti Petir. • Tersambar petir saat petir ciuma. • Diberi kekuatan oleh Kerajaan Petir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak jalanan. • Menjadi sekretaris & teknisi percetakan. • Dikuni oleh petir sejak kecil. • Tersambar petir yang berbicara. • Belum mengetahui asal kekuatannya.
Kekuatan Pra Jagat Bumilangit	Kekuatan Jagat Bumilangit
<ul style="list-style-type: none"> • Memancarkan petir dari tangan. • Berlari secepat angin topan. • Kostum gabu dirangin di kabang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memancarkan petir dari tangan. • Membuat pelegar gelombang kejut. • Kostum taktis dari objek temuan.

Karakter Gundala era Jagat Bumilangit tidak hanya dibuka dengan film live-action saja, tetapi konten narasi berekspansi ke media-media lainnya, seperti komik cetak, komik digital, bahkan ada pelebaran konsumsi konten dari segi target audience seperti dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Skema evolusi media dan narasi visual Gundala.

(Sumber: Komik Gundala yang diolah penulis)

Visual dari karakter Gundala juga mengalami evolusi, dari Gundala era ceram 1960-an dengan Gundala era Jagat Bumilangit seperti dapat dilihat pada Gambar 3. Kemiripan yang muncul dalam karakter Gundala baik itu Gundala pra Jagat Bumilangit dan era jagat Bumilangit dengan karakter The Flash dari DC Cinematic Universe bukanlah suatu kebetulan. Terdapat konsep 'borrow' yang merupakan bentuk adaptasi dari karya yang sudah lebih dulu diciptakan dimana dalam hal ini, penciptaan Gun-

dala terinspirasi dari tokoh spiritual Jawa, Ki Ageng Selo, yang memiliki kemampuan menangkap petir dan secara visual dipadukan dengan ketertarikan Hasmi terhadap karakter The Flash dari DC Comics, oleh karena itu kostum yang dikenakan Gundala sangat mirip dengan karakter The Flash.

Kostum Gundala (versi remake) di Jagat Bumilangit seperti terlihat pada Gambar 3, didesain di Indonesia dan dibuat oleh sebuah perusahaan di Los Angeles yang juga membuat kostum superhero Daredevil dan Watchmen (Paramesti, 2019). Hal tersebut dilakukan karena sutradara Joko Anwar ingin memperlihatkan sisi realis dari Gundala baik itu dari karakter secara emosi maupun visualnya.



Gambar 3. Desain karakter Gundala era Jagat Bumilangit
(Sumber: Komik Gundala; Takdir official movie adaptation, 2019)

Dalam film live-action Gundala, audience diberi petunjuk dengan kehadiran beberapa karakter pendukung yang secara canonical akan memegang peranan penting dalam Jagat Sinematik Bumilangit berikutnya seperti karakter Awang, dimana dalam film ini Awang merupakan anak jalanan yang mengajarkan Sancaka ilmu beladiri. Karakter Awang sendiri adalah alter ego dari Godam. Lalu ada cameo Sri Asih, salah satu jagoan super dari era legenda serta Ki Wilawuk, yang merupakan musuh utama bagi para jagoan super

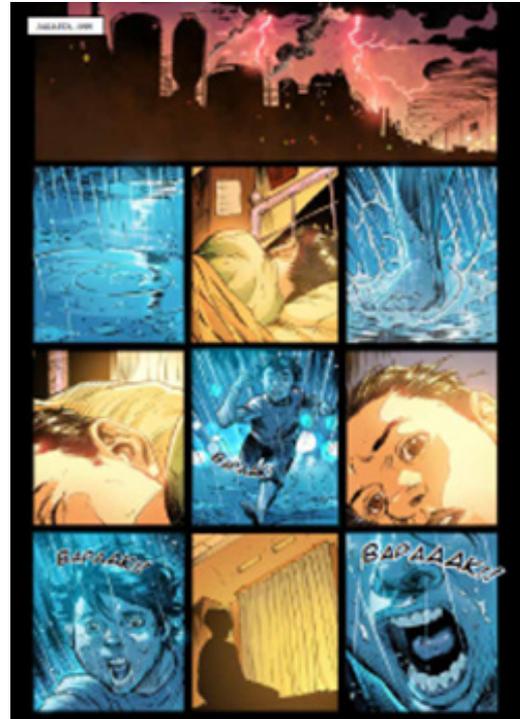
di Jagat Bumilangit. Beberapa kepingan petunjuk tersebut bisa menjadi tools penerapan prinsip drillability bagi audience untuk mendalami lagi narasi Gundala, dari media lainnya agar mendapatkan informasi yang lebih jelas (Van Leeuwen, 2016).

Karakter sebagai agen yang tersebar dalam mikro-naratif dapat mengkonstruksi narasi baru karena karakter dalam dunia transmedia memiliki fleksibilitas untuk berpindah antara medium dan teks. Karakter ini akan didukung oleh mikro-naratif baru yang bertransformasi menjadi karakter transmedial. Namun kelebihan dari karakter transmedial ini adalah masih memiliki koherensi dan terus memberikan kontribusi dalam penceritaan transmedia dimana sebelumnya melekat (Proctor, 2019).

Narasi film Gundala lebih menitikberatkan kehidupan Sancaka dari kecil dan kemudian menjadi jagoan super, Gundala. Banyak sekali celah yang sengaja maupun tidak disengaja dibuat seperti plot hole, misalnya asal-usul anak-anak Pengkor (karakter antagonis utama) yang sedemikian beragam dan kenapa mereka sangat menghormati Pengkor seperti orang tuanya sendiri. Pada bagian ini, Bumilangit menerapkan prinsip hyperdiegesis. Menurut Proctor (2019), prinsip-prinsip hiper naratif, produksi naratif dan memori adalah konsep kunci untuk menganalisis narasi lintas media. Namun, setiap konsep dicampur dan tumpang tindih satu sama lain, bukan konsep yang terpisah. Oleh karena itu, hyperdiegesis mengacu pada dunia itu sendiri dan proses narasi internal, proses ini akan menghasilkan ilusi kontinuitas. Produksi naratif adalah cara “narasi mikro” menggunakan “jangkar kontinuitas” untuk menyediakan jaringan ikat melalui pencernaan yang berlebihan; yaitu, referensi intertekstual yang digunakan untuk menghubungkan satelit dari media yang berbeda ke keseluruhan hiper narasi

tunggal.

Narasi adalah dunia naratif yang dilihat oleh penonton. Hiper- narasi adalah “menciptakan ruang naratif yang luas dan terperinci, yang hanya sebagian kecil yang langsung terlihat atau ditemukan dalam teks, tetapi tampaknya beroperasi sesuai dengan prinsip-prinsip logika internal dan ekstensi” (Saptanto & Dewi, 2020), di mana narasi tentang latar belakang Pengkor beserta anak buah setianya diceritakan di media dan platform lain. Bumilangit kemudian menerbitkan media-media lainnya yang dapat memperkuat atau menjadi salah satu sumber bagi audience mendapatkan konten maupun informasi baru. Salah satunya adalah komik adaptasi film Gundala (BCU version) yang memang berdasarkan screenplay dari film, tetapi konten dari komik tersebut melengkapi beberapa kepingan yang sengaja dibuat di film live action. Seperti hubungan antara Pengkor dan Sancaka, dimana Pengkor berasumsi bahwa Sancaka akan menjadi salah satu ‘anaknya’. Bagaimana karakter Pengkor menjadi antagonis utama, lawan yang sebanding bagi protagonist, Gundala. Narasi dalam komiknya juga serta merta menjelaskan dengan detail latar belakang anak-anak dari Pengkor sampai motif mereka menjadi loyal, mulai dari Kamal Atmaja (sang pembisik), Tanto Ginanjar (sang penempa), Jack Mandagi (sang peracik), Sam Buadi (sang pemahat) sampai Swara Batin (sang penari). Audience yang menonton filmnya akan familiar dengan karakter-karakter tersebut, walaupun dalam film, kemunculan karakter tersebut hanya beberapa saat terutama saat adegan Pengkor memanggil mereka ataupun adegan perkelahian antara Gundala dengan salah satu anak dari Pengkor tersebut. Timeline dan setting tempat Gundala nampak dijelaskan lebih detail dalam komiknya seperti dapat dilihat pada penjelasan Gambar 4.



Gambar 4. Contoh Halaman Komik Gundala.
(Sumber: Komik Gundala: Takdir official movie adaptation, 2019)

Ekspansi narasi dari Gundala tidak berhenti sampai komik adaptasi film. Naratif komik tersebut dilanjutkan juga dalam versi Webtoon yang berjudul Gundala: Son of Lightning. Yang menarik adalah bagaimana serial webtoon tersebut lebih dulu tayang pada Juli 2019, beberapa bulan sebelum film Gundala rilis, tetapi konten narasi yang terkandung di dalamnya menceritakan karakter Gundala setelah dan atau diantara timeline yang ditampilkan di film layar lebarnya. Selain itu ada beberapa ekspansi narasi yang menceritakan Gundala seperti Patriot Cilik: Gundala yang ditujukan pada audiens anak-anak dan komik Patriot: Prahara yang ditujukan pada audiens yang lebih dewasa. Tetapi dua judul terakhir tidak terjalin benang merah atau canonical dengan narasi utama yang terbangun di Jagat Bumilangit, dimana yang ditekankan hanya awareness karakternya saja bu-

kan canonical narasi. Menurut Richardson (2011), karakter ini disebut karakter transtextual, mereka pergi melalui proses kulturisasi, sehingga ada kemungkinan bahwa beberapa karakteristik teks asli tidak diketahui oleh orang yang berpartisipasi dalam proses.

Gundala sebagai karakter sebagai agen yang tersebar dalam mikro naratif dapat mengkonstruksi narasi baru karena karakter dalam dunia transmedia memiliki fleksibilitas untuk berpindah antara medium dan teks. Karakter ini akan didukung oleh mikro naratif baru yang bertransformasi menjadi karakter transmedial (Satyagraha & Frederick, 2020). Namun kelebihan dari karakter transmedial ini adalah masih memiliki koherensi dan terus memberikan kontribusi dalam penceritaan transmedia dimana sebelumnya melekat.

Seperti yang dapat kita lihat dari analisis ini, komik adaptasi film Gundala bertujuan untuk menjalin hubungan dengan film dan narasi canoniknya, serta memperkenalkan elemen dan informasi cerita latar baru. Komik tersebut juga beroperasi untuk membangun hyperdiegesis penceritaan transmedia yang lebih besar melalui karakter Gundala yang telah diciptakan Kembali untuk menunjang narasi canon semesta Jagat Bumilangit.

Kesimpulan

Jenkins (2019) menjelaskan bahwa, “karakter yang baik dapat mempertahankan banyak narasi dan dengan demikian mengarah ke waralaba film yang sukses. ‘Dunia’ yang baik dapat mempertahankan banyak karakter (dan cerita mereka) dan dengan demikian berhasil meluncurkan waralaba transmedial”. Karakter dalam dunia penceritaan transmedia tumbuh dan berkembang dari teks ke teks dan dari medium ke medium. Karakter yang terlibat sangat penting untuk identifikasi dan

koneksi emosional dengan audience. Dalam transmedia, karakter dapat membuat dunianya dan narasinya. tetapi narasi yang tersebar di berbagai platform media masih dan secara konsisten berkontribusi pada kanvas cerita yang lebih luas.

Pengembangan semesta narasi (story-world) dalam Jagat Bumilangit merupakan sesuatu yang menyegarkan bagi dunia superhero Indonesia. Membuat reboot cerita lama, merevitalisasi baik konten serta visual karakter superhero, mengubah perspektif dan alternatif karakter yang baru dapat memberikan penonton pengalaman baru dalam semesta naratif dari berbagai sudut. Setiap platform bisa menawarkan sesuatu yang baru. Aturan yang dibuat oleh kreator Jagat Bumilangit harus bisa juga menjadi panduan bagi penggemarnya. Mereka bisa memilih untuk menjelajahi dan memahami semesta Jagat Bumilangit secara kohesif dan mendalam. Oleh karena itu diperlukan konsistensi dalam menjaga narasi tersebut dalam ruang yang dapat dipercayai oleh audience maupun penggemarnya. Konsistensi semesta naratif merupakan salah satu pekerjaan rumah yang dihadapi oleh Bumilangit, karena dalam waktu yang bersamaan ada 3 jagat yang hidup secara paralel dan secara tidak langsung tidak memiliki canon dalam semesta yang sama serta meninggalkan celah narasi yang memberi penonton rasa ragu dan misteri seputar informasi naratif. Meskipun demikian, celah narasi tersebut juga bisa menjadi potensi bagi Bumilangit untuk menambah cerita atau karakter baru yang dapat memperkuat benang merah atau menambal plot hole narasi di Jagat Bumilangit. Distribusi naratif dan memori transmedia juga bisa bergerak ‘satu arah’ yang menjadikan kasus karakter Gundala versi Jagat Bumilangit, komik ‘mengingat’ film bukan sebaliknya. Hal ini bisa dilihat dari peruntukan komik adaptasi film Gundala versi Jagat Bumilangit bagi penggemar yang mempelajari dan mencari konten asli lainnya yang leb-

ih kohesif dan mampu memperkaya perbendaharaan data mereka tentang Gundala beserta semesta Jagat Bumilangit tidak hanya dari film layar lebarnya semata.

Referensi

- Aini, N. (2018, October 29). Joko Anwar Ungkap Alasan Ubah Kostum Gundala. <https://republika.co.id/berita/phbgm1382/joko-anwar-ungkap-alasan-ubah-kostum-gundala>.
- Bumilangit. (2019, Agustus 29). Jagat Sinema Bumilangit. <https://bumilangit.com/id/jagat-sinema-bumilangit/>. CNN Indonesia (2019, Agustus 19). Mengenal Lebih Dekat 5 Patriot Jagat Sinema Bumilangit. <https://www.cnnindonesia.com/hiburran/20190819123257-220-422637/mengenal-lebih-dekat-5-patriot-jagat-sinema-bumilangit>.
- Eder, J., Jannidis, F., & Schneider, R. (2010). Characters in fictional worlds: An introduction. *Characters in fictional worlds: Understanding imaginary beings in literature, film, and other media*, 3-64.
- Jenkins, H. (2019, February 18). *Transmedia 202: Further Reflections*. Retrieved from Henry Jenkins web site: www.henryjenkins.org.
- Kompas.com. (2019, Oktober 3). Raih 1.699.433 Penonton, Gundala Pamit. <https://entertainment.kompas.com/read/2019/10/03/153034510/raih-1699433-penonton-gundala-pamit>.
- Lubis, I (2021, Agustus 21). Wawancara pribadi (wawancara pribadi)
- Paramesti, C (2019, Mei 29). Kostum Gundala Dibuat di Amerika, Didesain di Indonesia. <https://seleb.tempo.co/read/1210373/kostum-gundala-dibuat-di-amerika-serikat-dide-sain-di-indonesia>
- Pratten, R (2015). *Getting Started in Transmedia Storytelling : A Practical Guide for Beginners 2nd Edition*.
- Proctor, W. (2019). *Hyperdiegesis, Narrative Braiding, and Memory in Star Wars Comics. More Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*.
- Proctor, W.(2019). *Transmedia Storytelling:Hyperdiegesis, Narrative Braiding and Memory in Star Wars Comics*. In: Duncan, R. and Smith, M.J., eds. *More Critical Approaches to Comics*. New York/ Oxon: Routledge.
- Richardson, B. (2011). *Transtextual Characters. Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. Berlin: De Gruyter, 527-540.
- Saptanto, D & Dewi, M. (2020). Gundala and Gatotkaca in the concept of modern Indonesian superheroes: Comparative analysis of the Indonesian and American superheroes. *EduLite: Journal of English Education, Literature and Culture*. 5. 136. [10.30659/e.5.1.136-147](https://doi.org/10.30659/e.5.1.136-147).
- Satyagraha, A., & Frederick K H, G. (2020). Studi Penerapan Transmedia Storytelling Pada IP Karakter Darth Vader. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 13(1), 75-83. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v13i1.1556>
- Shelavie, T (ed) (2019, Agustus 29). Sejarah dan Fakta-fakta Menarik Film Gundala Putra Petir, Tayang Perdana Hari Ini. <https://www.tribunnews.com/seleb/2019/08/29/sejarah-dan-fakta-fakta-menarik-film-gundala-putra-petir-tayang-perdana-hari-ini>.
- Van Leeuwen, T (2016). *Dawn of worldbuilding: a critical review on*

DC's cinematic universe. Available at: https://www.researchgate.net/profile/Tim_Van_Leeuwen/publication/299598601_Dawn_of_Worldbuilding_a_critical_review_on_DC's_Cinematic_Universe/links/5702326608aee995dde8e563.pdf (diakses pada 10 Agustus 2020).

Walker, J. (2004). Distributed narrative: Telling stories across networks. In Association of Internet Researchers 5th Annual Conference: Ubiquity.