

**KONSEP ARKETIPE *HERO* PADA FILM SRI ASIH (2022)**



**Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
dalam bidang Pengkajian Seni. Minat utama Media Rekam Videografi**

**Oleh**

**Amalia Latifah Putri Asnawi**

**2221470412**

**PROGRAM STUDI SENI PASCASARJANA  
KAJIAN SENI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

# KONSEP ARKETIPE HERO PADA FILM SRI ASIH (2022)

Pertanggungjawaban ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Seni

Telah dipertahankan tanggal 20 Juni 2024

Oleh:

**Amalia Latifah Putri Asnawi**

**2221470412**

Dihadapan dewan penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama

Penguji Ahli

  
**Dr. Koes Yuliadi, M.Hum**

  
**Kurniawan Adi Saputro, S.I.P., M.A., Ph.D.**

Ketua Tim Penilai

  
**Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si**

Yogyakarta, 22 Juli 2024

Direktur

Program Pascasarjana ISI Yogyakarta

  
**Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si**  
**NIP. 197210232002122001**

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya tulis ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di perguruan tinggi manapun dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun. Karya tulis ini adalah hasil penelitian yang mengacu pada berbagai referensi yang dicantumkan dalam karya tulis ini. Saya menjamin keaslian TESIS dan bersedia menerima sanksi jika ditemukan kecurangan dikemudian hari.

Yogyakarta, 31 Juli 2024



Penulis

# KONSEP ARKETIPE *HERO* PADA FILM SRI ASIH (2022)

Oleh: Amalia Latifah Putri Asnawi

## INTISARI

Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana mitologi dewa-dewi berpengaruh dalam karakter dan narasi film pahlawan super, khususnya pada film Indonesia "Sri Asih" (2022). Latar belakang penelitian menunjukkan penggunaan visual dan narasi mitologi dalam karakter seperti Thor dan Wonder Woman, terlihat sama dengan Sri Asih. Hanya terdapat modifikasi penggunaan mitologi lokal yang disesuaikan dengan daerah masing-masing. *Sri Asih* menggambarkan mitologi lokal Dewi Sri sebagai pahlawan super yang bertarung melawan Dewi Api. Tujuan penelitian ini adalah memahami bagaimana proses individual dalam pembentukan arketipe pahlawan menurut Carl Jung yang termanifestasi dalam karakter Sri Asih.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif naratif, dengan observasi sinema dan kajian teoritis. Analisis struktur naratif menggunakan lensa Vladimir Propp dan analisis psikologi dengan melihat unsur pembangun film yang didasarkan pada teori Jung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film "Sri Asih" berhasil mengintegrasikan elemen mitologi Jawa dalam narasi pahlawan super, dengan proses pembentukan jiwa pahlawan yang mirip dengan teori Jung. Kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan teori arketipe Jung dan kerangka Propp dalam analisis naratif membantu memahami perjalanan heroik dalam "Sri Asih", serta menunjukkan potensi film Indonesia dalam menggabungkan elemen budaya lokal dengan konsep universal. Penelitian ini mendorong eksplorasi lebih lanjut tentang integrasi budaya dalam film pahlawan super Indonesia.

**Kata kunci:** Arketipe Jungian, Sri Asih, Mitologi Lokal Indonesia, Struktur Naratif Propp, Film Pahlawan Super

# THE HERO ARCHETYPE CONCEPT IN SRI ASIH (2022)

by Amalia Latifah Putri Asnawi

## *Abstract*

*This study explores how mythology influences the characters and narratives of superhero films, specifically focusing on the Indonesian film "Sri Asih" (2022). The background of the research indicates that the visual and narrative use of mythology in characters like Thor and Wonder Woman is similar to Sri Asih, with only modifications to local mythology adapted to each region. Sri Asih portrays the local mythology of Dewi Sri as a superhero fighting against the Fire Goddess. The aim of this research is to understand how the individual process in the formation of the hero archetype according to Carl Jung manifests in the character of Sri Asih.*

*The research method used is descriptive qualitative narrative, with cinema observation and theoretical study. The narrative structure analysis uses Vladimir Propp's lens and psychological analysis by examining the film's elements based on Jung's theory. The results of the study show that the film "Sri Asih" successfully integrates elements of Javanese mythology into the superhero narrative, with the process of forming the hero's soul resembling Jung's theory. The conclusion of this research is that using Jung's archetype theory and Propp's framework in narrative analysis helps to understand the heroic journey in "Sri Asih" and demonstrates the potential of Indonesian films to combine local cultural elements with universal concepts. This research encourages further exploration of cultural integration in Indonesian superhero films.*

**Keywords:** *Jungian Archetype, Sri Asih, Indonesian Local Mythology, Propp's Narrative Structure, Superhero Film*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya tesis berjudul "Konsep Arketipe *Hero* dalam Film Sri Asih". Tesis ini disusun untuk memenuhi syarat meraih gelar Magister pada Program Studi Pengkajian Videografi, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Atas tercapainya hal tersebut, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Koes Yuliadi, M.Hum., selaku pembimbing utama atas bimbingan, arahan, masukan dan dukungannya,
2. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta atas izin dan fasilitas dalam penyelenggaraan ujian,
3. Kurniawan Adi Saputro, S.I.P., M.A., Ph.D. selaku penguji utama dalam pelaksanaan ujian proposal dan membantu dalam bimbingan teori penelitian,
4. Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., M.T., selaku dosen program sarjana ITS yang telah membantu penulis dalam proses pendaftaran ke program magister penulis,
5. Ghanesya Hari Murti, S.S., M.Hum., selaku dosen program sarjana UNEJ yang telah membantu dalam proses pencarian sumber kajian dalam penelitian penulis,
6. Bapak, Ibuk, dan adik-adik penulis yang telah memberikan *support* dan dukungan material penelitian.
7. Teman-teman penulis yang telah memberi dukungan moral.

Semoga tesis ini bermanfaat bagi pembaca dan berkontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam kajian film dan budaya. Terimakasih.

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	15
A. Latar Belakang .....	15
B. Rumusan Masalah.....	22
C. Hipotesis .....	23
D. Pertanyaan Penelitian.....	23
E. Tujuan Penelitian .....	24
F. Manfaat Penelitian .....	24
<b>II. LANDASAN TEORI</b> .....	26
A. Kajian Sumber .....	26
B. Kajian Teori .....	35
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	39
A. Metode Penelitian .....	39
B. Jenis Data .....	40
1. Data Primer.....	40
2. Data Sekunder .....	41
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	41
1. Observasi Sinema .....	41
2. Kajian Literatur .....	41
D. Lingkup Penelitian.....	42
E. Objek Penelitian.....	42
F. Waktu Penelitian.....	42
G. Proses Pengambilan Data.....	43
H. Teknik Analisis Data.....	43
<b>IV. HASIL, ANALISIS, DAN PEMBAHASAN</b> .....	45
A. Hasil .....	45
1. Narasi Singkat Pahlawan Sri Asih.....	45
2. Ciri-ciri hero .....	55
B. Analisis .....	58
1. Analisis Struktural .....	58
2. Analisis Psikologi (Simbol Visual) .....	76



C. Pembahasan .....	85
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>88</b>
A. Kesimpulan .....	88
B. Saran .....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>92</b>





## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kurun Waktu Observasi Sinema.....	43
(Penulis, 2024) .....	43
Tabel 2. Kumpulan Adegan Aksi Heroik Alana .....	57
( <i>Sri Asih</i> ,2022) .....	57
Tabel 3. Tabel Screentime Adegan Film <i>Sri Asih</i> (2022) .....	212

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kumpulan Komik Pahlawan Super dengan Karakter Pembangun.....	15
berupa Sosok dari Kebudayaan Mitologi Tahun 1930-an Hingga 2011-an.....	15
(Marvel dan DC Comics, 1930-2011).....	15
Gambar 2. Visual Dewa Thor, Kostum Karakter Thor dalam Film dan Kostum Kaum Nordirk.....	16
( <i>Thor</i> , 2011).....	16
Gambar 3. Kostum Karakter Wonder Woman dan Kaum Amazon.....	16
( <i>Wonder Woman</i> , 2017).....	16
Gambar 4. Adegan Tarian Pada Film <i>Sri Asih</i> untuk Mendapatkan Kekuatan dan.....	17
Tari Tayub sebagai Ritual Pemujaan Dewi Sri di Jawa Tengah.....	17
(Penulis,2023) .....	17
Gambar 5. Kostum Karakter <i>Sri Asih</i> dan Motif Batik Semen.....	18
(Penulis, 2023) .....	18
Gambar 6. Tokoh Alana, Adegan Tarian, dan Tokoh Hero <i>Sri Asih</i> yang Ditampilkan dalam Film <i>Sri Asih</i> (2022) .....	19
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	19
Gambar 7. Tokoh Manusia, Adegan Bertemu Penyihir, dan .....	19
Tokoh Hero Shazam yang Ditampilkan dalam Film <i>Shazam!</i> (2019).....	19
( <i>Shazam!</i> , 2019).....	19
Gambar 8. Bagan Unsur Film .....	32
(Andre Bazin, 1967).....	32
Gambar 9. Komik R.A Kosasih dan Poster <i>Sri Asih</i> (2022) .....	34
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	34
Gambar 10. Skema Alur Psikhe milik Jung.....	35
(Jung, 1913) .....	35
.....	38

Gambar 11. Kerangka Analisis .....	38
(Penulis,2023) .....	38
Gambar 12. Salah Satu Adegan Orang Tua Kandung Alana di Gunung Merapi.....	45
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	45
Gambar 13. Adegan Alana Bertarung dengan Temannya yang Jahil Untuk Menolong Tangguh .....	46
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	46
Gambar 14. Adegan Alana Didatangi Dewi Api .....	46
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	46
Gambar 15. Adegan Sekumpulan Tokoh Antagonis.....	47
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	47
Gambar 16. Adegan Jagau Ricuh Area Latihan Rumah Sarita dan Alana.....	47
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	47
Gambar 17. Alana Bertanding Melawan Mateo .....	48
<i>Sri Asih</i> (2022).....	48
Gambar 18. Alana Bergegas Menghampiri Mateo dengan yang Tdak Stabil.....	48
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	48
Gambar 19. Alana Dihadang Oleh Kala Saat Hendak Menyerang Mateo dan Timnya....	48
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	48
Gambar 20. Alana Marah dan Menghancurkan Seisi Ruangan Dalam Lorong Rumah Sakit .....	49
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	49
Gambar 21. Alana Bertemu dengan Eyang Mariani Sebagai Mentor yang Mengetahui Seluk Beluk <i>Sri Asih</i> .....	49
<i>Sri Asih</i> (2022).....	49
Gambar 22. Alana Bertemu Dewi Asih dan Melakukan Penyatuan Jiwa dengan Kekuatan .....	50
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	50
Gambar 23. Eyang Mariani Memberitahukan Misi yang Harus Dijalankan Alana dalam Kurun Waktu Dekat .....	50
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	50
Gambar 24. Alana Mulai Menyerang Anak Buah Prayoga dengan Kostum <i>Sri Asih</i> .....	51
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	51
Gambar 25. Prayoga Memberi Mandat Kepada Jagau dan Jatmiko .....	51
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	51
Gambar 26. Alana Bertemu dengan Tangguh Kembali .....	51
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	51
Gambar 27. Jatmiko Bertemu dengan Alana, Tangguh, dan Kala .....	52

<i>Sri Asih</i> (2022).....	52
Gambar 28. Jatmiko Membantu Proses Penampungan Warga Rusun yang Akan Digusur oleh Prayoga.....	52
<i>Sri Asih</i> (2022).....	52
Gambar 29. Kepalsuan Kalung Roh Setan.....	52
<i>Sri Asih</i> (2022).....	52
Gambar 30. Alana bertarung dengan Jatmiko.....	53
<i>Sri Asih</i> (2022).....	53
Gambar 31. Alana Terpuruk dan Melemah .....	53
<i>Sri Asih</i> (2022).....	53
Gambar 32. Alana Bangkit .....	54
<i>Sri Asih</i> (2022).....	54
Gambar 33. Alana Terjatuh dari Langit dan Terbakar.....	54
<i>Sri Asih</i> (2022).....	54
Gambar 34. Alana Selamat dan Memperkenalkan Diri sebagai Sri Asih .....	54
<i>Sri Asih</i> (2022).....	54
Gambar 35. <i>Absentation</i> Alana Pada <i>Screentime</i> 04.22.....	58
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	58
Gambar 36. <i>Interdiction</i> Atau Larangan Atau Peringatan Untuk Alana pada <i>Screentime</i> 01.38 .....	59
( <i>Sri Asih</i> ,2022).....	59
Gambar 37. <i>Violation of interdiction</i> untuk Alana pada <i>Screentime</i> 02.20-02.42 .....	60
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	60
Gambar 38. <i>Reconnaissance</i> untuk Alana pada <i>Screentime</i> 02.47-03.10 .....	60
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	60
Gambar 39. <i>Delivery</i> Alana pada <i>Screentime</i> 05.23 .....	61
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	61
Gambar 40. <i>Trickery</i> untuk Alana pada <i>Screentime</i> 01.19.39-01.20.56.....	61
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	61
Gambar 41. <i>Complicity</i> untuk Alana pada <i>Screentime</i> 01.30.55-01.31.58 .....	62
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	62
Gambar 42. <i>Villainy or lack</i> Alana pada <i>Screentime</i> 06.24 .....	62
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	62
Gambar 43. <i>Mediation</i> untuk Alana pada <i>Screentime</i> 06.23 .....	63
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	63
Gambar 44. <i>Beginning Counteraction</i> Alana pada <i>Screentime</i> 07.33.....	63
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	63

Gambar 45. <i>Departure</i> Alana pada <i>Screentime</i> 08.40 dan 11.20.....	64
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	64
Gambar 46. <i>First Function of The Donor</i> Alana pada <i>Screentime</i> 05.40-13.34 .....	65
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	65
Gambar 47. <i>Hero's Reaction</i> Alana pada <i>Screentime</i> 13.34 - 15.48 .....	65
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	65
Gambar 48. <i>Receipt of Magical Agent</i> Alana pada <i>Screentime</i> 13.35-15.48 .....	66
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	66
Gambar 49. <i>Guidance kepada</i> Alana pada <i>Screentime</i> 13.35-15.48.....	66
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	66
Gambar 50. <i>Struggle</i> Alana pada <i>Screentime</i> 31.39-34.59 .....	67
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	67
Gambar 51. <i>Branding</i> Alana pada <i>Screentime</i> 31.39-34.59.....	67
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	67
Gambar 52. <i>Victory</i> Alana pada <i>Screentime</i> 31.39-34.59.....	68
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	68
Gambar 53. <i>Liquidation</i> Alana pada <i>Screentime</i> 54.11-54.32 .....	68
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	68
Gambar 54. <i>Return</i> Alana pada <i>Screentime</i> 01.15.17 .....	69
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	69
Gambar 55. <i>Persuit</i> Alana pada <i>Screentime</i> 01.09.07-01.10.01 .....	70
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	70
Gambar 56. <i>Resque</i> Alana pada <i>Screentime</i> 43.28-47.01 .....	70
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	70
Gambar 57. <i>Unrecognized</i> Alana pada <i>Screentime</i> 47.02-53.53 .....	71
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	71
Gambar 58. <i>Unfounded Claims</i> Alana 40.18-43.27 .....	71
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	71
Gambar 59. <i>Difficult Task</i> Alana pada <i>Screentime</i> 01.26.52-01.28.33.....	72
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	72
Gambar 60. <i>Solution task</i> Alana pada <i>Screentime</i> 01.35.04-01.36.41 .....	72
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	72
Gambar 61. <i>Recognition</i> Alana pada <i>Screentime</i> 59.37.....	73
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	73
Gambar 62. <i>Exposure Tokoh</i> pada <i>Screentime</i> 01.43.53-01.45.31.....	73
( <i>Sri Asih</i> , 2022).....	73

Gambar 63. <i>Transfiguration</i> Alana pada <i>Screentime</i> 01.55.27.06-01.56.58 .....	74
( <i>Sri Asih</i> , 2022) .....	74
Gambar 64. <i>Punishment</i> Alana untuk Jatmiko pada <i>Screentime</i> 01.55.27.06-01.56.58 ...	75
( <i>Sri Asih</i> , 2022) .....	75
Gambar 65. <i>Wedding</i> pada Alana pada <i>Screentime</i> 02.00.59 .....	75
( <i>Sri Asih</i> , 2022) .....	75
Gambar 64. Perkembangan Ego pada Fase Identifikasi Diri .....	76
sebagai Pelindung pada <i>Screentime</i> 07.43 .....	76
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	76
Gambar 65. Perkembangan Ego pada Fase Pengakuan .....	77
Orang Lain Terhadap Ego pada <i>Screentime</i> 08.39.....	77
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	77
Gambar 66. Perkembangan Ego Berupa Penguatan Diri oleh Sarita pada <i>Screentime</i> 09.50	77
.....	77
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	77
Gambar 67. Perkembangan Ego sebagai Pelindung Telah Matang Ketika.....	78
Alana Berkarir dalam Dunia Tinju pada <i>Screentime</i> 11.20 .....	78
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	78
Gambar 68. Perkembangan Ego sebagai Pelindung Melemah pada <i>Screentime</i> 34.59 ....	78
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	78
Gambar 69. Perkembangan Ego sebagai Pelindung Kembali pada <i>Screentime</i> 38.02 dan	79
43.28 .....	79
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	79
Gambar 70. Perkembangan Ego sebagai Pelindung Diperluas dan Diperkuat Kembali ..	79
pada <i>Screentime</i> 54.32 .....	79
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	79
Gambar 71. Perkembangan ego mencapai titik akhir sebagai seseorang yang.....	80
rela berkorban pada <i>Screen time</i> 01.58.18 .....	80
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	80
Gambar 72. Pertempuran Internal Diri Berupa Mimpi Dewi Api.....	80
pada <i>Screentime</i> 13.34 .....	80
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	80
Gambar 73. Pertempuran Internal Diri Berupa Dewi Api yang Merasuki Alana .....	81
pada <i>Screentime</i> 13.35-15.48 .....	81
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	81
Gambar 74. Pertempuran Internal Diri Mulai Diseimbangkan pada <i>Screentime</i> 59.37-	82
1.00.39 .....	82

<i>Sri Asih</i> (2022) .....	82
Gambar 75. Alana Sebagai Pahlawan pada <i>Screentime</i> 01.55.27.06.....	82
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	83
Gambar 76. Sarita Sebagai Mentor pada <i>Screentime</i> 01.55.27.06.....	83
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	83
Gambar 78. Dewi Api Sebagai <i>Shadow</i> pada <i>Screentime</i> 01.54.39-01.55.26 .....	83
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	83
Gambar 79. Tangguh sebagai Anak pada <i>Screentime</i> 08.40-09.46 .....	84
<i>Sri Asih</i> (2022) .....	84





## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Mitologi dewa-dewi telah mengakar pada film–film pahlawan super Barat selama ini. Mitologi, dengan kisah-kisahny yang kaya akan makna dan simbolisme, telah menjadi inspirasi utama dalam mengembangkan karakter, latar belakang, dan konflik dalam cerita-cerita pahlawan super (Kelsey, 2021).



Gambar 1. Kumpulan Komik Pahlawan Super dengan Karakter Pembangunan berupa Sosok dari Kebudayaan Mitologi Tahun 1930-an Hingga 2011-an (Marvel dan DC Comics, 1930-2011)

Adanya komik-komik pahlawan super terdahulu seperti gambar nomor 1, *Shazam* atau *Captain Marvel* pada tahun 1939 yang hadir sebagai sosok pahlawan *super* pemilik kekuatan para dewa kepercayaan Yunani, secara tidak langsung telah membuktikan bahwa kebudayaan mitologi dewa-dewi telah mengakar pada pahlawan super Barat. Kemudian pada tahun 1941 muncul karakter Wonder Woman pada serial komik milik DC Comics yang merupakan anak keturunan dari Dewi Amazon yang mengadaptasi cerita Mitologi Yunani seperti Amazons, Zeus, dan dewa-dewa lainnya. Kemudian komik-komik pahlawan super lainnya hingga



kisaran tahun 2011, terus menerus menghadirkan sosok mitologi dalam cerita. Hingga saat ini pun, film-film pahlawan super yang berkembang juga menggunakan kebudayaan mitologi sebagai bagian integral dari cerita dan karakter mereka.



Gambar 2. Visual Dewa Thor, Kostum Karakter Thor dalam Film dan Kostum Kaum Nordirk  
(*Thor*, 2011)



Gambar 3. Kostum Karakter Wonder Woman dan Kaum Amazon  
(*Wonder Woman*, 2017)

Seperti yang diperlihatkan pada gambar 2 bahwa karakter pahlawan dalam film *Thor* (2011) sangat menyerupai karakter seorang Dewa Bernama Thor yang merupakan kepercayaan kaum Nordik, baik secara kekuatan maupun kostum. Palu dalam kisah mitologi Nordik digunakan sebagai pedang untuk melawan perang-perang besar yang digunakan oleh Dewa Thor, yakni anak dari Dewa Odin dalam kepercayaan Nordik. Kemudian visualisasi kostum yang digunakan adalah pakaian yang cenderung menggambarkan bangsa Skandinavia Kuno, dimana kepercayaan Nordik itu dianut. Sedangkan dalam gambar nomor 3 dijelaskan bahwa sosok mitologi sebagai pembentuk karakter Wonder Woman adalah Puteri Hippolyta (Dewi Amazon) dan Dewa Zeus kepercayaan mitologi kaum Yunani. Wonder Woman memiliki tali kebenaran dan kekuatan tubuh sebagai kekuatan super yang dimilikinya atas izin Dewi Aphrodite. Kemudian pakaian yang dikenakan oleh Wonder Woman terlihat seperti pakaian bangsa Romawi Kuno.

Film-film tersebut mengambil inspirasi dari mitologi yang ada dalam budaya dan sejarah untuk membangun cerita dan karakter-karakternya. Penggunaan mitologi tidak hanya memberikan kedalaman pada alur cerita, tetapi juga memberikan dimensi budaya yang kuat serta memperkaya pengalaman penonton dengan dunia yang lebih luas dan maknawi (Robin, 2020). Indonesia justru dikenal akan kebudayaan mitologi yang kental bahkan masih cenderung berlangsung hingga saat ini, seperti ritual-ritual pemujaannya atau persembahan untuk Nyi Roro Kidul dan tarian-tarian daerah yang mengakar sebagai bentuk rasa syukur kepada dewa dan dewi pribumi. Namun pada kenyataannya, eksistensi kepercayaan mitologi di Indonesia masih cenderung kurang dalam pengaplikasiannya kepada film heroik. Selama ini eksistensi dewa atau dewi kepercayaan masyarakat Indonesia justru dikategorikan pada film – film bernuansa horor (Budiharjo, 2019).

Dewa-dewi dipercaya sebagai sosok makhluk halus dengan kekuatan besar yang merasuki tubuh manusia atau sosok mistis yang negative dan tidak bersahabat dengan manusia. Sehingga hal itu mungkin akan memengaruhi perspektif penonton terhadap kepercayaan mitologi dan dapat mengurangi *awareness* masyarakat terhadap sosok mitologi di Indonesia, khususnya mengenai dewa-dewi. Selain itu, film merupakan rekonstruksi kehidupan nyata yang memang dampak emosionalnya akan mudah untuk sampai kepada penonton (Sintowoko, 2022).



Gambar 4. Adegan Tarian Pada Film Sri Asih untuk Mendapatkan Kekuatan dan Tari Tayub sebagai Ritual Pemujaan Dewi Sri di Jawa Tengah (Sri Asih,2022)



Gambar 5. Kostum Karakter Sri Asih dan Motif Batik Semen  
(*Sri Asih*, 2022)

Kemudian, pada tahun 2022 film *Sri Asih* muncul sebagai pergeseran yang menarik dari penggunaan sosok mitologi dewa-dewi Indonesia yang sebelumnya lebih dominan dalam film-film horor. Berbeda dari *Gundala* (2019), *Valentine* (2016), atau pahlawan super Indonesia sebelumnya yang cenderung mendapatkan kekuatan dari tersambar petir (alam) atau latihan bela diri tanpa latar belakang mitologis yang eksplisit, *Sri Asih* membawa unsur-unsur mitologi dari tokoh Dewi Sri dalam kebudayaan Jawa sebagai asal-usul atau landasan karakter pahlawan sebagai seseorang dengan karakter sifat pemberi kehidupan (menolong orang yang kesusahan). Hal ini sama seperti Dewi Sri yang dipercaya sebagai sosok pemberi kehidupan dan kesuburan dalam mitologi Jawa.

*Wonder Woman* dan *Thor* dapat menggambarkan kebudayaan di daerah Yunani dan Skandinavia, *Sri Asih* juga rupanya dapat menggambarkan kebudayaan Jawa melalui adegan pada gambar nomor 4 yang terdapat tarian dalam proses pendapatan kekuatan super sang tokoh. Tarian dalam kehidupan nyata, dulunya lebih sering dihadirkan sebagai ritual pemujaan terhadap Dewa/i. Tari Tayub salah satu ritual pemujaan di Jawa Tengah yang ditujukan kepada Dewi Sri sebagai bentuk rasa syukur atas kesuburan padi dan bahan pangan. Selain itu, kostum karakter *Sri Asih* seperti gambar nomor 5 juga mengandung unsur motif “lengkung” seperti khasnya motif batik “Semen” masyarakat Yogyakarta serta mengandung unsur warna – warna dari mitologi Jawa yang berarti kebaikan, keibuan, kesuburan (Novianto et al., 2023). Secara garis besar, penggambaran nilai-nilai budaya kearifan lokal, serta simbolisme yang

terkandung dalam mitologi Jawa memberikan dimensi kultural yang kaya dalam film ini.



Gambar 6. Tokoh Alana, Adegan Tarian, dan Tokoh Hero Sri Asih yang Ditampilkan dalam Film Sri Asih (2022)  
(*Sri Asih*, 2022)

Secara narasi cerita melalui adegan, terdapat adegan penyatuan tubuh antara manusia dan Dewi Sri dengan tarian seperti pada gambar nomor 6 merupakan adegan yang *iconic*. Hal itu mengingatkan kembali pada sosok dewi dalam film horor yang biasa masuk ke dalam tubuh manusia dan disebut “kerasukan”. Namun, dalam *Sri Asih* sosok mitologi dewi justru melibatkan dirinya sebagai sosok yang menolong atau penyelamat golongan manusia. Di Indonesia sendiri “kerasukan” biasa terjadi ketika adanya ritual tertentu dengan tarian atau nyanyian pemanggil sang sosok ghaib, dan film *Sri Asih* (2022) menggunakannya untuk mendapatkan kekuatan dari penyatuan jiwa “ghaib” (jiwa Dewi Sri) dan jasmani manusia. Adegan penyatuan tubuh manusia dan sosok mitologi cenderung jarang ditemui dalam film pahlawan super Barat. Thor dan Wonder Woman bukan sosok manusia, melainkan turunan dewa atau *demigod*.



Gambar 7. Tokoh Manusia, Adegan Bertemu Penyihir, dan Tokoh Hero Shazam yang Ditampilkan dalam Film Shazam! (2019)  
(*Shazam!*, 2019)

Berdasarkan karakter pahlawan super yang telah ada, hanya *Shazam!* (2019) yang lebih banyak menggunakan penyatuan tubuh dari manusia dan sosok Mitologi Yunani (Dewa/i) untuk mendapatkan kekuatan. Seperti gambar nomor 7 dimana adanya penyatuan diri pada tokoh manusia dan tokoh mitologi Dewa/i Yunani/Romawi Kuno melalui perantara sang penyihir, sama seperti *Sri Asih*

yang melalui perantara semacam tarian tradisional. Tidak dapat dipungkiri memungkinkan adanya pengadabtasian karya cerita pahlawan super Barat dalam film *Sri Asih* seperti yang dikatakan oleh Julia Kristeva tentang interteks, sehingga menyebabkan adanya suatu modifikasi karya tersendiri yang khusus bergantung pada kebudayaan mitologi daerah masing-masing film (Rajabi V.,2023).

Meski terdapat perbedaan khusus visual akibat modifikasi interteks antar film atau pun realitas sosial budaya, mereka sejatinya memiliki keserupaan dalam penyampaian perjalanan jiwa sang pahlawan. Seperti adanya panggilan petualangan yang pasti terjadi pada seorang tokoh protagonis atau pahlawan. Pada *Thor* dan *Wonder Woman*, pahlawan super mengalami sebuah panggilan petualangan setelah adanya pengusiran atau panggilan hati untuk pergi dari kediaman sang pahlawan itu sendiri untuk menyelamatkan manusia dari kejahatan yang terjadi. Sedangkan *Shazam!* dan *Sri Asih* dihadirkan dengan latar belakang sebagai yatim piatu (*homeless*) pada masa kecilnya dan mereka diadopsi oleh keluarga baru di kehidupannya yang kemudian ia harus memenuhi panggilan petualangan akibat adanya ancaman pada keluarga barunya.

Narasi dan ketokohan yang serupa dan berulang secara tidak sadar membuktikan bahwa film pahlawan super tidak bisa lepas dari pola yang bersifat universal. Hal itu mengingatkan pada teori konsep arketipe milik Jung dalam buku Christian Roesler yang berjudul *C.G Jung Archetype Concept: Theory, Research, Application* yang menerangkan bahwa adanya karakteristik atau ciri pada arketipe yang bersifat universal, berpola, kuat atau tidak bisa lepas, dilakukan secara tidak sadar, otonom, dan selalu diekspresikan dalam bentuk simbol tindakan dan perilaku.

Definisi arketipe sendiri adalah elemen yang terstruktur dari psikhe kolektif dan memberi definisi sebuah bentuk psikis energi yang *formless* dan *imperceptible* (tak terlihat). Psikhe kolektif yang berarti berhubungan dengan keterbentukan jiwa yang secara tidak sadar timbul juga pada diri orang lain, seperti kehadiran adegan-adegan yang serupa pada tokoh utama hingga adanya



proses penyatuan diri untuk membentuk jiwa pahlawan. Hal itu yang kemudian mendefinisikan sebuah psikis energi berupa sosok mitologi kebudayaan dalam *scene* dan secara tidak sadar membentuk karakter atau sosok pahlawan berdasarkan kepercayaan tersebut. Tokoh utama dalam film *Sri Asih* (2022) dan *Shazam!* (2019) tetap memiliki keserupaan dalam narasi melalui beberapa *scene* yang ditampilkan, termasuk adanya adegan penyatuan tubuh. Meski integrasi kebudayaan dalam unsur pembangun film berbeda-beda, baik dari visual, dialog, dan aksi sang karakter tokoh dalam adegan.

Adegan dalam studi perfilman merupakan sesuatu yang dilihat berdasarkan visual atau apa yang ada di dalam tayangan *frame* dan mengandung sejumlah unsur pembentuk lain di dalamnya. Adegan ada dalam unsur pembangun film berupa unsur sinematik. Kemudian menurut Christian Roesler tentang psikis energi dari arketipe itu bisa diekspresikan, salah satunya melalui *image* dan *shape*, merupakan arketipe karakter yang dibangun berdasarkan visual symbol atau ornamen, seperti adegan film yang berbentuk dan berupa gambar, bisa dilihat dan terdapat banyak simbolik di dalamnya. Kemudian, konsep arketipe pada ketokohan atau karakterisasi tokoh yang berkaitan dengan proses pembentukan jiwa, dapat dilihat melalui detail visual karakter, dialog dan adegannya dalam *scene* (adegan).

Menurut Jung dalam Roesler ada lima tahapan dasar dalam arketipe melalui *individual process* guna pembentukan jiwa. (1) kepribadian pertama dan krisis kehidupan pertengahan: *Persona - Shadow*, (2) jadi seseorang awalnya akan menyesuaikan keadaan dengan memasang topeng, kemudian di pertengahan ia akan cenderung apa adanya. (3) menggambar jiwa, yakni adanya dua klasifikasi utama *Anima* dan *Animus* guna keterbentukan jiwa maskulin dan *feminine*. (4) *The Old Sage and The Great Mother*, yakni pengembangan jiwa dari *anima* dan *animus*. (5) lalu, terbentuknya jati diri atau individu yang sempurna.

Dilihat dalam keseluruhan isi, *individual process* milik Jung lebih kepada pembentukan jiwa dengan sudut pandang sangat psikologis. Kemudian *individual*

*process* dikembangkan kembali oleh Vladimir Propp (1928) dengan 31 langkah yang pasti dilakukan oleh tokoh protagonis (pahlawan) dalam cerita rakyat Rusia. Propp menjadikan *individual process* kedalam struktur naratif cerita, sehingga lebih mudah dipahami. Beberapa langkahnya serupa dengan pengembangan Jung yang lain, yakni milik Joseph Campbell (1949) yang mengemukakan 11 langkah atau pola perjalanan bagi sang protagonis atau pahlawan dalam mewujudkan jati diri. Campbell menjadikan *individual process* menjadi lebih singkat dari pada milik Propp.

Melihat bagaimana teori arketipe Jung berkembang, memungkinkan bahwa kajian arketipe juga semestinya berkembang dan bebas karena memungkinkan adanya perbedaan yang detail tentang integrasi kebudayaan dalam mitologi pahlawan super. Sehingga penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan bagi kajian film dan budaya populer di Indonesia melalui sistem analisis pada manifestasi arketipe Jungian dalam bentuk karakter dan narasi film untuk merefleksikan batin pahlawan dalam mencapai jiwa pahlawan yang sejati, serta mengulas sedikit integrasi elemen budaya Indonesia dalam simbolis-simbolis unsur sinematik berdasarkan sudut pandang Jungian.

Secara tidak langsung, penelitian ini memperkaya pemahaman tentang dinamika naratif dan representasi budaya. Eksplorasi unsur sinematik seperti sinematografi, tata suara, dan penyuntingan pada penelitian ini juga membawa wawasan tentang bagaimana teknik-teknik tersebut memperkuat tema dan karakter dalam film. Temuan ini tidak hanya bermanfaat bagi pembuat film dan akademisi, tetapi juga mendorong penelitian lanjutan tentang integrasi budaya dalam film pahlawan super di Indonesia.

## **B. Rumusan Masalah**

Film pahlawan super Barat telah lama mengakar dalam mitologi, sementara di Indonesia, mitologi lokal lebih sering ditempatkan dalam film horor. *Sri Asih* muncul sebagai terobosan baru dengan menghadirkan Dewi Asih dalam konteks heroik, memadukan elemen seni lokal seperti tarian dan nyanyian Jawa.



Hal ini menunjukkan adanya intertekstualitas dalam modifikasi karya *Sri Asih* menjadi khas Indonesia. Meskipun ada perbedaan visual, sejatinya pola naratif *Sri Asih* mirip dengan narasi pahlawan universal, sesuai dengan teori arketipe Jungian tentang ketidak sadaran kolektif dan *individual process* dalam pembentukan jiwa. Film pahlawan super sering kali berakhir dengan pengakuan diri sebagai pahlawan, yang menunjukkan adanya pembentukan jiwa heroiknya. Sehingga memungkinkan bahwa film dapat dilihat sebagai arketipe karena pengekspresian *individual process* yang hadir melalui visual. Perkembangan proses individu milik Jung seperti yang dilakukan oleh Campbell dan Propp, secara tidak langsung menjelaskan bahwa diperlukannya analisis lebih lanjut tentang arketipe Jungian dengan simbolisme dan elemen sinematik dalam film.

### **C. Hipotesis**

Penggunaan mitologi lokal Indonesia, seperti Dewi Sri dalam film *Sri Asih*, dapat membentuk karakter pahlawan super yang sesuai dengan arketipe universal Jungian. Variabel independen meliputi penggunaan mitologi lokal dan adaptasi elemen-elemen mitologi dalam narasi dan karakter superhero, sementara variabel dependen mencakup pembentukan arketipe pahlawan super, struktur naratif film, dan integrasi elemen budaya lokal. Melalui metode deskriptif naratif kualitatif, penelitian ini akan menganalisis bagaimana mitologi lokal diintegrasikan dalam *Sri Asih* dan bagaimana hal ini mempengaruhi pembentukan jiwa pahlawan menurut teori Carl Jung dan struktur naratif Propp.

### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka timbul pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana *individual process* pembentukan arketipe pahlawan menurut Jungian yang termanifestasi dalam film *Sri Asih* (2022)?
2. Bagaimana unsur-unsur film berkontribusi pada *individual process* Jungian dalam film *Sri Asih* (2022)?

3. Apa makna temuan-temuan mengenai arketipe Jungian dan elemen budaya Indonesia dalam film *Sri Asih* terhadap perkembangan kajian film Indonesia?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Mengidentifikasi dan menganalisis *individual process* pembentuk arketipe hero menurut Jungian yang termanifestasi dalam film *Sri Asih* (2022).
2. Mengeksplorasi kontribusi unsur-unsur film terhadap *individual process* Jungian dalam film *Sri Asih*.
3. Menilai makna temuan mengenai arketipe Jungian dan elemen budaya Indonesia dalam film *Sri Asih* terhadap perkembangan kajian film Indonesia.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam berbagai hal berikut:

1. Manfaat Praktis
  - a. Bagi pencipta narasi film dengan tema pahlawan super, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai konsep arketipe Jungian dan pola perjalanan pahlawan yang relevan, serta integrasi elemen budaya lokal dalam film.
  - b. Bagi kritikus dan penikmat film, hasil penelitian ini diharapkan menjadi pengingat pentingnya pelestarian kebudayaan mitologi masyarakat melalui narasi film, serta memberikan pemahaman lebih mendalam tentang simbolisme dan representasi budaya dalam film.
  - c. Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini menjadi acuan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut tentang konsep arketipe pahlawan dalam film, serta memberikan landasan untuk analisis struktural dan psikologis yang lebih komprehensif.

2. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan acuan baru yang lebih pasti dalam penciptaan ide pembuatan film bertemakan pahlawan super melalui konsep

arketipe Jungian. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberi pemahaman baru dalam penciptaan dan pengkajian konsep arketipe pahlawan pada film Indonesia, khususnya melalui visualisasi karakter, dialog, dan adegan dalam film *Sri Asih* (2022). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya khasanah teori arketipe dalam konteks lokal, tetapi juga memberikan perspektif baru dalam analisis sinematik dan simbolis yang relevan dengan budaya Indonesia.

