

MITOLOGI *DANTE'S INFERNO* DALAM FILM "INFERNO"



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

Oleh

NAMIRA SALSABILA

18321079

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

MITOLOGI DANTE'S INFERNO DALAM FILM "INFERNO"



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

Oleh

NAMIRA SALSABILA

18321079

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

Skripsi

MITOLOGI DANTE'S INFERNO DALAM FILM "INFERNO"



Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Tanggal: 6 Juni 2022

Dosen Pembimbing Skripsi,

Sumekar Tanjung, S.Sos., M.A.

NIDN 0514078702

Skripsi

Mitologi *Dante's Inferno* dalam Film “Inferno”

Disusun oleh

NAMIRA SALSABILA

18321079

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas
Islam Indonesia

Tanggal: 26 Juli 2022

Dewan Penguji:

1. Ketua: Sumekar Tanjung, S.Sos., M.A.
NIDN 0514078702

()


2. Anggota: Dr. Herman Felani, S.S., M.A.
NIDN 0521128202

()

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia



()
Puji Hariyanti, S.Sos., M.I.Kom.
NIDN 0529098201

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Namira Salsabila

Nomor Mahasiswa : 18321079

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama menyusun skripsi ini saya tidak melakukan tindak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia.
2. Karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
3. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya setuju dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 6 Juni 2022

Yang menyatakan,



(Namira Salsabila, 18321079)

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan,
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

*“Failure takes a bigger part in people’s
lives than one may think. It’s important
to not lose yourself in the emotions
from success and failure.”*

(Faker)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada:

1. Mama, papa, dan kedua kakakku.
2. Orang-orang yang sudah menjadi *support system*-ku di setiap saat.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirobil'amin, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini yang diberi judul **Mitologi Dante's Inferno dalam Film "Inferno"**. Tidak lupa juga shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad saw beserta keluarga, para sahabat serta para pengikut beliau hingga akhir zaman.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik dan lancar tanpa adanya pihak-pihak yang telah mendukung penulis. Maka dari itu, di kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. **Allah SWT**, yang telah memberikan kenikmatan hidup, kesehatan, serta umur yang panjang kepada penulis.
2. **Kedua orang tua**, yang selalu mendampingi dan mendukung penulis selama penulis menempuh jenjang pendidikan dengan sabar, penuh kasih sayang, serta semangat yang tidak terbatas. Tak lupa juga yang selalu mendoakan penulis untuk bisa menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu dan juga bisa segera lulus dan meraih gelar sarjana Ilmu Komunikasi.
3. **Nabilla Khairunissa**, kakak perempuan penulis yang juga selalu memberi semangat serta nasehat untuk penulis supaya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. **Muhammad Syafiq Riski**, kakak laki-laki penulis yang sudah memberikan dukungan penuh kepada penulis.
5. **Ibu Sumekar Tanjung, S.Sos., M.A.**, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing penulis selama pengerjaan skripsi ini hingga bisa menyelesaikannya dengan baik.
6. **Ibu Puji Hariyanti, S.Sos., M.I.Kom.**, selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi.
7. **Bapak Anggi Arif Fudin Setiadi, S.I.Kom., M.I.Kom.**, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan dukungan serta semangat bagi para mahasiswanya.
8. **Seluruh staff Program Studi Ilmu Komunikasi**, yang selalu memberikan bantuan serta informasi selama proses pembuatan skripsi hingga selesai.

9. **Farah Qutratu'aini**, sahabat jarak jauh penulis di Bandung yang selalu setia bersama penulis dan juga memberikan nasehat hidup serta semangat untuk penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Terimakasih untuk segalanya.
10. **Aisyah Nabila Ramadhani**, sahabat penulis satu kota dari Sekolah Menengah Pertama. Terimakasih karena sudah selalu menemani dan mendukung penulis kapanpun dan dimanapun.
11. **Teman-teman grup Malioboro**, yang masih bersama penulis dari Sekolah Menengah Pertama hingga saat ini.
12. **Teman-teman Ilkom angkatan 2018**, terimakasih atas kurang lebih empat tahunnya selama perjalanan hidup dalam menempuh pendidikan yang begitu berarti dan juga penuh kenangan.

Akhir kata dari penulis, semoga Allah SWT membalas kebaikan kita semua atas kerja keras dan kerjasamanya selama ini. *Aamiin ya robbal alamin.*

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

ABSTRAK

Salsabila, N. (2022). *Mitologi Dante's Inferno Dalam Film Inferno*. (Skripsi Sarjana). Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Mitologi atau mitos sering dijumpai di berbagai negara sekaligus memiliki ciri khasnya masing-masing di dalam setiap negara tersebut. Industri perfilman juga melibatkan dunia mitos dalam membangun sebuah ide cerita. Salah satu dari sekian film bergenre misteri yang mengangkat mitos sebagai pokok utama dalam cerita yaitu *Inferno* (2016) yang disutradarai oleh Ron Howard. Film ini juga merupakan sebuah adaptasi dari novel dengan judul yang sama yang ditulis oleh Dan Brown.

Penulis meneliti tentang studi mitologi pada *Dante's Inferno* yang terdapat di film *Inferno*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana mitologi *Dante's Inferno* yang direpresentasikan dalam film *Inferno*. Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika dari Roland Barthes. Penulis memiliki beberapa tahapan dalam melakukan penelitian ini, antara lain (1) mengunduh film *Inferno* kemudian menonton serta menyimak film tersebut supaya bisa mendapatkan data-data yang sesuai; (2) menghitung total seluruh adegan film serta menyeleksi beberapa adegan yang berkaitan dengan topik penelitian; dan (3) melakukan analisis yang didukung oleh beberapa pustaka yang telah peneliti pilih.

Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat sejumlah sembilan adegan yang diambil berdasarkan kesesuaian terhadap topik penelitian. 1) Topeng Dokter Wabah. 2) Salah satu bagian dalam puisi naratif *The Divine Comedy, Paradise Twenty-five*. 3) Ilustrasi setan berkepala tiga pemakan manusia atau *three headed, man-eating Satan*. 4) Ilustrasi Peta Neraka karya Sandro Botticelli. 5) Ilustrasi *Malebolge* atau parit iblis. 6) Lukisan Pertempuran Marciano karya Giorgio Vasari. 7) Topeng kematian Dante. 8) Makam Enrico Dandolo. 9) Patung kepala Medusa. Semua adegan tersebut terdapat masing-masing mitosnya yang cukup berpengaruh di negara Italia. Kemudian mitos-mitos tersebut dikaitkan dengan kondisi dunia berdasarkan fakta-fakta yang terjadi serta realisasi dalam sebuah karya.

Kata kunci: mitologi, *Dante's Inferno*, *Inferno*, semiotika, film.

ABSTRACT

Salsabila, N. (2022). *Dante's Inferno Mythology in the "Inferno" Movie. (Bachelor Essay). Communication Science Study Program, Faculty of Psychology and Social Culture Science, Islamic University of Indonesia.*

*Mythology or myth is often found in various countries as well as having their own characteristics in each of those countries. The movie industry also involves the world of myth in building a story idea. One of the mystery genre movies that raises myth as the main subject in the story was *Inferno* (2016) which is directed by Ron Howard. This movie is also an adaptation from the novel with the same title written by Dan Brown.*

*The researcher examines the study of mythology on Dante's *Inferno* in the *Inferno* movie. The purpose of this study is to explain how the mythology Dante's *Inferno* is represented in the *Inferno* movie. This research uses semiotic analysis method from Roland Barthes. The researcher has several stages in conducting this research, including (1) downloading the *Inferno* movie then watching and scrutinizing to the movie in order to get the appropriate data; (2) calculating the total of all movie scenes and selecting several scenes which are related to the research topic; (3) analyzing that is supported by several libraries that the researcher has selected.*

*The results of this study are that there are nine scenes taken based on the suitability of the research topic. 1) Plague Doctor Mask. 2) A part of the narrative poem *The Divine Comedy*, *Paradise Twenty-five*. 3) Illustration of a three-headed, man-eating Satan. 4) Illustration of the *Map of Hell* by Sandro Botticelli. 5) Illustration of *Malebolge* or demon moat. 6) The painting of the *Battle of Marciano* by Giorgio Vasari. 7) Dante's death mask. 8) Tomb of *Enrico Dandolo*. 9) Statue of *Medusa's head*. All of these scenes have their perspective myths which are quite influential in Italy. Then these myths are associated with world conditions based on the facts that occurred and realizations in a work.*

Keywords: *mythology, Dante's Inferno, Inferno, semiotics, movie.*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	2
D. Manfaat Penelitian	2
1. Manfaat teoritis	2
2. Manfaat praktis	3
E. Tinjauan Pustaka	3
F. Landasan Teori	5
1. Mitologi atau Mitos	5
2. Film	7
G. Metode Penelitian	8
1. Jenis Penelitian	8
2. Pengumpulan Data	9
3. Analisis Data	9
4. Tahap Penelitian	10
BAB II GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	15
A. Informasi Tentang Film <i>Inferno</i> (2016)	15

B. Alur Cerita Film <i>Inferno</i>	16
C. Unit Analisis	18
BAB III TEMUAN DAN PEMBAHASAN	25
A. Temuan Penelitian	25
B. Pembahasan.....	39
1. Dokter Wabah yang terkenal di masa Wabah Hitam	40
2. The Divine Comedy karya Dante Alighieri	42
3. Mahkluk “setan berkepala tiga pemakan manusia” yang terdapat di The Divine Comedy karya Dante Alighieri	44
4. Lukisan Peta Neraka karya Sandro Botticelli	47
5. Parit iblis dalam Peta Neraka karya Sandro Botticelli	54
6. Tulisan “cerca trova” yang tersembunyi di dalam lukisan Pertempuran Marciano karya Giorgio Vasari	58
7. Topeng kematian Dante Alighieri sebagai bentuk penghormatan 60	
8. Makam Enrico Dandolo di Hagia Sophia	64
9. Patung kepala Medusa di Basilika Cistern.....	66
BAB IV PENUTUP	77
A. Simpulan	77
B. Keterbatasan Penelitian.....	78
C. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Bagan Semiotika Roland Barthes pada Mitologi	10
Gambar 2.1	Poster resmi film Inferno (2016).....	15
Gambar 2.2	Durasi; 04:29.....	18
Gambar 2.3	Durasi; 17:57.....	19
Gambar 2.4	Durasi; 52:22.....	19
Gambar 2.5	Durasi; 54:06.....	19
Gambar 2.6	Durasi; 21:51.....	20
Gambar 2.7	Durasi; 22:39.....	20
Gambar 2.8	Durasi; 25:26.....	20
Gambar 2.9	Durasi; 41:04.....	21
Gambar 2.10	Durasi; 41:36.....	21
Gambar 2.11	Durasi; 41:47.....	21
Gambar 2.12	Durasi; 1:03:30.....	22
Gambar 2.13	Durasi; 1:04:47.....	22
Gambar 2.14	Durasi; 1:38:46.....	22
Gambar 2.15	Durasi; 1:43:07.....	23
Gambar 3.1	Durasi; 04:29.....	25
Gambar 3.2	Durasi; 17:57.....	26
Gambar 3.3	Durasi; 52:22.....	27
Gambar 3.4	Durasi; 54:06.....	27
Gambar 3.5	Durasi; 21:51.....	29
Gambar 3.6	Durasi; 22:39.....	30
Gambar 3.7	Durasi; 25:26.....	31
Gambar 3.8	Durasi; 41:04.....	32
Gambar 3.9	Durasi; 41:36.....	33
Gambar 3.10	Durasi; 41:47.....	33
Gambar 3.11	Durasi; 1:03:30.....	35
Gambar 3.12	Durasi; 1:04:4735	
Gambar 3.13	Durasi; 1:38:4636	
Gambar 2.14	Durasi; 1:43:07.....	37
Gambar 3.15	Sosok Dokter Wabah menurut ukiran karya Satirical Paulus Fürst tahun 1656	41

Gambar 3.16 Potret Dante yang mengenakan mahkota daun salam yang dilukis pada abad ke-16	43
Gambar 3.17 Ilustrasi Lucifer atau three headed man-eating satan dalam Dante's Inferno (Canto XXXIV)	46
Gambar 3.18 Lukisan Peta Neraka asli yang dilukis oleh Sandro Botticelli	47
Gambar 3.19 Ilustrasi Peta Neraka secara detail beserta penjelasan dalam masing-masing tingkatannya	48
Gambar 3.20 Salah satu adegan film Inferno	56
Gambar 3.21 Ilustrasi bentuk teks di balik topeng kematian Dante berdasarkan novel Inferno karya Dan Brown	62



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mitologi banyak diceritakan dalam berbagai film bergenre misteri yang memunculkan berbagai teka-teki yang membuat penonton ingin tahu sekaligus berpikir keras untuk menikmati alur ceritanya. Tentunya tak hanya perfilman Hollywood dan Eropa saja yang sering menyajikan berbagai film yang bertemakan mitologi. Indonesia pun juga termasuk yang biasanya disajikan dalam film yang bergenre horor atau mistis.

Kondisi mitologi di Indonesia bisa berupa suatu mitos yang biasanya beberapa orang percaya akan hal tersebut, terutama pada anak-anak. Salah satu contoh mitos yang penulis ketahui yaitu anak-anak yang biasanya sering bermain di luar rumah hingga larut malam yang ketika hendak pulang ketika waktu maghrib yang katanya bisa diculik oleh *Wewe Gombel*, yang konon merupakan salah satu makhluk mitologi Jawa. Para orang tua biasanya mengingatkan kepada anaknya akan hal itu, akan tetapi hal tersebut justru bertujuan supaya anak tersebut untuk tidak bermain hingga larut malam.

Industri perfilman Indonesia juga memanfaatkan mitologi untuk membangun sebuah fiksi. Salah satu contoh yang ada yaitu dalam film *Sebelum Iblis Menjemput Ayat 2* (2020) yang mengusung tema satanik Molokh. Walaupun unsur satanik Molokh tersebut jarang diangkat dalam konsep budaya Indonesia, namun film tersebut mampu menjadi cikal bakal perkembangan film horor di Indonesia yang terutama mengangkat unsur mitologi. Sayangnya, perfilman Indonesia masih belum ada yang pernah menggabungkan konsep mitologi dengan genre misteri atau *thriller*. Jadi pada umumnya, genre horor yang menjadi paling utama dalam pengangkatan tema mitologi.

Salah satu dari sekian banyak film misteri yang cukup menarik perhatian yaitu film *Inferno* (2016) yang disutradarai oleh Ron Howard. Film *Inferno* sendiri diadaptasi dari sebuah novel yang ditulis oleh Dan Brown dengan judul yang sama. Film bergenre misteri dan *thriller* ini menceritakan seorang profesor dari Universitas Harvard sekaligus ahli simbologi terkenal yang bernama Robert Langdon (Tom Hanks) dan seorang dokter wanita yang membantunya dari amnesia yang bernama Sienna Brooks (Felicity Jones) yang berusaha keras mengikuti jejak petunjuk terkait dengan Dante, seorang penyair besar pada abad pertengahan demi melawan waktu untuk menghentikan seorang *mad scientist* yang bernama Bertrand Zobrist (Ben Foster) yang memiliki

rencana untuk melepaskan sebuah virus yang dapat memusnahkan separuh populasi dunia.

Penulis akan meneliti tentang studi mitologi dari *Dante's Inferno* yang ada dalam film *Inferno*. Hubungan antara kisah *Dante's Inferno* dengan film ini adalah berbagai petunjuk yang ditinggalkan oleh Bertrand Zobrist dalam penyebaran virus yang disajikan dalam bentuk kisah *Dante's Inferno*. Alasannya adalah sang *mad scientist* tersebut terobsesi dengan Dante Alighieri. Mengapa menggunakan nama "Inferno"? Karena virus yang berencana akan disebarkan memiliki julukan tersebut yang artinya neraka. Begitu sesuai dengan konsep buku puisi yang ditulis oleh Dante Alighieri pada bab pertama.

Alasan mengapa hal tersebut menarik untuk diteliti yaitu pertama, film *Inferno* merupakan sebuah lanjutan terbaru kisah dari Robert Langdon yang sebelumnya di film *The Da Vinci Code* (2006) serta *Angels & Demons* (2009) yang saling memiliki koneksi. Kedua, mengulas lebih luas tentang konsep penyebaran virus "Inferno" yang dikaitkan dengan kisah Dante Alighieri dalam *Dante's Inferno*. Ketiga, hal ini belum ada yang meneliti sisi mitologi dari kisah *Inferno* tersebut selain menganalisis karakter dari seorang Robert Langdon dan Sienna Brooks.

B. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan digunakan penulis dalam penelitian ini adalah, "bagaimana mitologi *Dante's Inferno* direpresentasikan dalam film *Inferno* (2016)?"

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana mitologi *Dante's Inferno* yang direpresentasikan dalam film *Inferno* (2016).

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sebuah ilmu pengetahuan tambahan khususnya tentang mitologi yang diterapkan dalam sebuah film. Karena film tidak hanya merupakan sekedar hiburan saja, melainkan bisa diulas lebih dalam makna yang ada dalam film tersebut.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan pembaca dapat memahami tentang ilmu mitologi terkhusus dari kisah Dante Alighieri dalam *Dante's Inferno* yang disajikan berupa konsep film *Inferno*.

E. Tinjauan Pustaka

Penulis menemukan sejumlah lima penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *Inferno* mulai dari segi film, novel, hingga puisi epik *Dante's Inferno* yang terdapat dalam *The Divine Comedy*. Penelitian pertama yaitu dengan judul *The Life and Suicide of Bertrand Zobrist in Dan Brown's Inferno: an Existentialist Perspective* oleh Muhammad Reza. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2016 dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Tujuan dilakukan penelitian yaitu menjadikan tentang hidup dan bunuh diri Bertrand Zobrist sebagai bahan diskusi utama yang ada dalam novel *Inferno*. Temuan penelitian yang sudah dilakukan ini yaitu mengetahui tentang eksistensialisme dan absurditas dalam bunuh diri yang dilakukan oleh Zobrist. Hal ini, Zobrist menunjukkan tanda-tanda absurditas dalam dunia ini untuk mengontrol jumlah populasi manusia yang Zobrist anggap bahwa ia merupakan sang penyelamat dunia. Zobrist juga menunjukkan berbagai tanda dalam eksistensial diantaranya kebimbangan, kebingungan, serta absurditas itu sendiri. Eksistensialisme sebenarnya dibagi menjadi dua jenis ajaran yaitu teistik dan ateistik, akan tetapi pada kasus bunuh diri yang dilakukan oleh Zobrist ini tidak masuk ke dalam dua ajaran tersebut melainkan adalah sebuah aksi yang memperjelas eksistensinya. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu memiliki objek tema penelitian yang serupa yaitu *Inferno* karya Dan Brown meskipun novel tersebut dijadikan sebagai objek sekunder bagi penulis dalam melakukan penelitian. Perbedaan yang ada diantara penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu fokus penelitiannya yang ada pada tokoh antagonis Bertrand Zobrist terutama dalam kasus bunuh diri yang dilakukan, sedangkan penelitian penulis berfokus pada alur cerita dalam film *Inferno* terhadap konsep kisah Dante Alighieri dalam *Dante's Inferno*.

Penelitian kedua berjudul *The Influence of Mysticism in Dante's Inferno* oleh Suci Indriani. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2018 dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Temuan dalam penelitian ini yaitu mistisisme yang begitu mempengaruhi Dante Alighieri dalam hidupnya di abad pertengahan serta karya-karya

yang telah ia ciptakan. *Dante's Inferno* diciptakan oleh Dante sendiri selama pengasingan dirinya oleh kehidupan politik Italia yang membuatnya tidak diperbolehkan untuk kembali ke negaranya hingga ia meninggal. *Inferno* sendiri menceritakan tentang bagaimana perjalanan Dante dalam menjelajahi neraka demi bertemu cinta pertamanya, Beatrice Portinari serta Tuhan. Dalam menyelesaikan masalah tersebut, penulis menggunakan teori mysticism dengan menerapkan empat konsep mistisisme dari Evelyn Underhill, antara lain mistisisme sejati itu aktif dan praktis, bukan pasif dan teori, transendental dan spiritual, Yang Esa tersebut tidak hanya sebatas Realitas sejati di balik segala sesuatu, namun juga sebuah muara cinta yang hidup dan bersifat personal, penyatuan yang hidup dengan yang Satu (Indriani, 2018: vi). Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama mengangkat kisah seorang Dante Alighieri dalam penciptaan "Inferno". Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian penulis adalah bahan diskusi utama yang diangkat, dalam penelitian ini menggunakan fokus pada fenomena mistisisme dalam *Dante's Inferno*, sedangkan penelitian penulis berfokus pada mitologi *Dante's Inferno* dalam film *Inferno*.

Penelitian ketiga berjudul Dekonstruksi Puisi "The Divine Comedy" Karya Dante Alighieri dalam Novel 'Inferno' Karya Dan Brown oleh Zulkifli M. Penelitian ini merupakan sebuah tesis yang dilakukan pada tahun 2015. Metode dalam penelitian ini yang digunakan yaitu pembacaan dekonstruksi. Penelitian ini bertujuan melihat bagaimana strategi teks novel *Inferno* mendekonstruksi visi eskatologi yang dibangun dalam teks *The Divine Comedy* (Zulkifli, 2015: xv). Temuan dalam penelitian ini yaitu logosentrisme yang ada pada teks *The Divine Comedy*. Perbedaan antara dengan penelitian ini dengan penelitian penulis, di antaranya metode yang digunakan, topik penelitian, dan pengangkatan objek penelitian yang mana penelitian ini berfokus menggunakan novel *Inferno* karya Dan Brown. Persamaan yang ada yaitu sama-sama mengangkat puisi *Inferno* dalam *The Divine Comedy* dalam kisah *Inferno* karya Dan Brown meskipun objek utama yang digunakan sedikit berbeda. Penelitian ini lebih menggunakan cerita originalnya dalam novel *Inferno* karya Dan Brown, sedangkan penelitian penulis berfokus pada film *Inferno*.

Penelitian keempat yang diberi judul *Adaptation of Novel into Film Inferno 2016* oleh Dita. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2018 dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Tujuan dilakukan penelitian ini yaitu mendiskusikan tentang adaptasi antara novel dengan film *Inferno* sehingga dapat diketahui berbagai perbedaan,

motivasi, dan alasan adaptor dalam perbandingan kedua karya tersebut terkait dengan komentar para audiens. Temuan dalam penelitian ini yaitu terdapat perbedaan struktur dan permainan campuran yang terdiri dari karakter, plot, dan setting. Juga terdapat tiga motivasi atau alasan dalam membuat adaptasi kedua karya ini oleh penyusun yang diantaranya adalah ekonomi, kendala, hukum, dan penonton. Persamaan dalam penelitian ini sumber data yang digunakan yaitu novel dan film *Inferno*. Perbedaan yang ada diantaranya yaitu diskusi utama membahas tentang adaptasi dalam dua karya itu dan peran objek penelitian yang mana novel dan film *Inferno* dijadikan sebagai sumber data primer serta sumber data sekundernya adalah komentar-komentar para audiens tentang trailer film *Inferno* di YouTube. Penelitian penulis akan menjadikan film *Inferno* sebagai sumber data primer lalu sumber data sekundernya berupa novel dengan judul yang sama.

Terakhir, penelitian kelima dengan judul *The Setting Analysis of Inferno, The Film* oleh Albert Millian Lobo. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2019 dengan menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana setting dapat mendukung jalan cerita yang digambarkan dalam film *Inferno* karya Ron Howard yang diambil dari novel *Inferno* karya Dan Brown (Lobo, 2019: 6). Temuan dalam penelitian ini yaitu latar tempat atau setting pada film *Inferno* sangat mempengaruhi bahkan berperan penting dalam plot film tersebut karena setiap lokasi pada film tersebut memiliki berbagai petunjuk berupa teka-teki yang hingga akhirnya mengarah menuju pada penemuan virus *Inferno*. Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan objek penelitian yang secara spesifik mengarah kepada latar tempat atau setting pada film *Inferno*. Penulis juga akan menggunakan kisah dari Dante Alighieri, berbagai kisah sejarah Italia, dan *Dante's Inferno* dalam *The Divine Comedy* yang ada pada film *Inferno* kemudian dianalisis menggunakan teori mitologi dari Roland Barthes yang maka dari itu hal tersebut menjadi perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian penulis.

F. Landasan Teori

1. Mitologi atau Mitos

Sebelumnya semiologi yang dikemukakan oleh Saussure menjadi berkembang seiring dengan adanya perkembangan modern yang semakin berjalan. Hal ini dapat dilihat dari semiologi yang diungkapkan oleh Barthes, seorang ahli

teori sastra Prancis, dalam proses penciptaan mitos. Mitos tersebut merupakan sebuah pembaruan dari sistem analisis tanda dari Saussure dengan menambahkan tingkat kedua di mana tanda dinaikkan ke tingkat mitos.

Barthes lebih banyak berkontribusi dalam studi mitologi ini yang lalu dikumpulkan dalam sebuah buku berjudul *Mythologies* yang diterbitkan pada tahun 1957 dalam Bahasa Prancis. Buku tersebut merupakan perkumpulan esai yang diambil dari *Les Lettres nouvelles*, sebuah tinjauan sastra Prancis tahun 1953. Esai-esai tersebut berisi tentang berbagai penelitian tentang kecenderungan sistem nilai sosial kontemporer untuk menciptakan mitos modern. *Mythologies* dibagi menjadi dua bagian yaitu Mitologi dan Mitos Masa Kini. Pada bagian Mitologi, berisi kumpulan esai yang menjelaskan pilihan fenomena budaya modern yang dipilih untuk status mereka sebagai mitos modern dan untuk makna tambahan yang telah diberikan kepadanya. Bagian ini memiliki sebanyak 29 esai yang setiap esai tersebut menganalisis satu mitos yang ada dalam sebuah fenomena yang ditulis dalam esai yang bersangkutan. Lalu pada bagian Mitos Masa Kini, Barthes membahas secara mendalam dengan pertanyaan “Hari ini, apakah yang dikatakan mitos itu?” dengan analisis ide-ide seperti mitos sebagai jenis pidato dan mitos di sayap politik.

Mitos pada umumnya dikaitkan dengan berbagai cerita yang tidak diketahui kebenarannya yang lalu merujuk pada sebuah kepercayaan, akan tetapi mitos yang diciptakan oleh Barthes ini tidak selalu mengkaitkan hal tersebut. Menurut Lakoff dan Johnson (1980, 185-6) dalam Chandler (2007: 143) mengasumsikan bahwa seperti metafora, mitos budaya membantu kita memahami pengalaman kita dalam suatu budaya: mitos itu mengungkapkan dan berfungsi untuk mengatur cara bersama untuk mengkonseptualisasikan sesuatu dalam budaya. Barthes (1983: 214-215) berargumen ... sejak zaman Saussure sendiri, dan kadang-kadang tak terkait sama sekali dengan dia, seluruh aspek dari penelitian kontemporer diarahkan kepada persoalan makna dari tanda: psikoanalisis, strukturalisme, psikologi eidetik, beberapa tipe kritik sastra baru yang disuguhkan Bachelard, semuanya itu tidak lagi berkuat pada fakta yang tak didukung dengan penandaan.

Buku dari Daniel Chandler yang berjudul *Semiotics: The Basics* (2007) juga terdapat bahasan mengenai *Mythologies* pada Barthes dalam esainya. Salah satu bahasan yang paling dikenal dari buku itu yaitu foto sampul majalah *Paris Match* edisi nomor 326 pada Juli 1955 yang menggambarkan sosok seorang tentara berkulit hitam berseragam kebangsaan Prancis sambil memberi hormat. Barthes berpendapat bahwa pemaknaan mistis selalu muncul sebagai 'sebagian termotivasi, dan tak terhindarkan mengandung beberapa analogi' (membuatnya dialami sebagai hal yang alami) dan hanya 'mitos yang sudah usang yang dapat dikenali dengan kesewenang-wenangan signifikansinya' (Barthes 1957, 136 dalam Chandler 2007: 145). Masih dalam Chandler (2007: 145) yang berpendapat bahwa semiotika dari Barthes menunjukkan bahwa dekonstruksi kiasan, konotasi, dan mitos dapat mengungkapkan tetapi tidak dapat direduksi menjadi 'literal'. Menurutnya, jenis analisis ini menjadi sebuah keunggulan bagi Barthes, akan tetapi tugas untuk 'mendenaturalisasi' asumsi budaya yang terkandung dalam bentuk seperti itu menjadi masalah ketika ahli semiotik juga merupakan produk dari budaya yang sama karena keanggotaan suatu budaya melibatkan penerimaan begitu banyak ide dominannya. Barthes adalah tindakan yang sulit untuk diikuti, tetapi mereka yang mencoba menganalisis budaya mereka sendiri dengan cara ini juga harus berusaha untuk secara eksplisit merefleksikan tentang nilai-nilai 'mereka sendiri'.

2. Film

Menurut Nelmes (2012) dalam Felani (2020: 3), industri film Amerika telah mendominasi semua industri lain selama 100 tahun terakhir. Berdasarkan buku yang berjudul *Kajian Film dan Televisi, asal-usul dan konsolidasi industri Amerika* ditelusuri dari tahun 1895 hingga 1930, suatu periode di mana industri film yang masih baru memanfaatkan praktik industri baru dan dengan cepat tumbuh menjadi media populer yang penting, diorganisasikan ke dalam komponen pameran, produksi dan distribusi yang terdefinisi dengan sangat jelas (Felani, 2020: 3).

Pada dasarnya industri film terbesar terdapat di dua negara yaitu Amerika Serikat dan India, namun Amerika Serikat hingga saat ini masih mendominasi dalam industri perfilman. Alasan perfilman Amerika Serikat atau yang sering disebut Hollywood karena kualitas dalam memproduksi film bisa dibilang menjadi yang terbaik, seperti dalam hal pembuatan *visual effect* film, karakter film, tema

film, dan lain-lain. Sebagian besar film-film dari berbagai negara, termasuk Indonesia mengikuti *style* film Hollywood Klasik yang cenderung memiliki serangkaian kisah yang diungkapkan secara kronologis. Menurut Alfathoni & Manesah (2020: 17-19) dalam bukunya yang berjudul “Pengantar Teori Film”, terdapat enam jenis *style* film, diantaranya, (1) *Avant-garde*: film eksperimental; (2) *Cinema-verite*: pembuatan film dokumenter yang diciptakan oleh Jean Rouch; (3) *Neo-realisme* Italia: ... gerakan sinema yang berusaha memperlihatkan kenyataan yang dialami oleh masyarakat sebagaimana adanya dari sudut pandang kelas bawah (M. Ariansah, 2014); (4) *Cinema Novo*: *style* film, genre, dan gerakan film yang terkenal karena penekanannya pada kesetaraan sosial dan intelektualisme; (5) *Ekspresionisme* Jerman: menggambarkan kondisi psikologis maupun kondisi sosial dari negara tersebut pasca Perang Dunia I; dan (6) Sinema Soviet: *style* film ini dikembangkan sejak masa kekaisaran Rusia dan diproduksi besar-besaran di Uni Soviet.

Dalam Altman (1984) dari jurnalnya yang berjudul “*A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre*”, studi genre merupakan bidang yang dibingungkan karena memiliki alasan umum tidak memiliki teori yang memadai serta sarana yang memadai untuk mendamaikan perbedaan pendapat yang kemudian menghambat kemajuan dalam studi tersebut. Kemudian Altman menawarkan solusi secara strategis menunjukkan teori semantik/sintaksis, sebuah pendekatan dualistik inklusif, untuk menyelesaikan rangkaian kontradiksi bermasalah yang menghambat dalam studi genre. Altman percaya bahwa pendekatan tersebut akan melengkapi “kelemahan gagasan saat ini tentang genre” sementara juga secara produktif mengangkat “banyak pertanyaan dimana teori-teori lain tidak menciptakan ruang”.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan analisis semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes, namun lebih difokuskan pada fenomena studi mitologi dari tokoh yang sama. Penulis menganalisis isi teks yang ada dalam sebuah film yang telah ditentukan. Kemudian melakukan koding dalam adegan per adegan yang menjadi salah satu objek penelitian ini. Penelitian ini juga didukung oleh metode studi pustaka. Darmalaksana (2020: 3) mengemukakan bahwa, tahapan

penelitian dilaksanakan dengan menghimpun sumber kepustakaan, baik primer maupun sekunder.

2. Pengumpulan Data

Jenis-jenis data yang digunakan yaitu berupa dua jenis, primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang paling utama sebagai sumber utama dalam penelitian ini yaitu film *Inferno* yang disutradarai oleh Ron Howard. Lalu untuk data sekunder sebagai sumber pendukung untuk lebih menguatkan sumber data primer yang digunakan yaitu novel *Inferno* karya Dan Brown dan buku kumpulan puisi naratif terjemahan Bahasa Inggris karya Dante Alighieri yang berjudul *The Divine Comedy*.

3. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan jenis analisis data semiotika dari Roland Barthes. Berdasarkan buku yang berjudul *Elements of Semiology* (1977) yang disusun oleh Barthes ... semiologi bertujuan untuk mengambil sistem tanda apa pun, apa pun substansi dan batasannya; gambar, gerak tubuh, suara musik, objek, dan asosiasi kompleks dari semua ini, yang membentuk konten ritual, konvensi, atau hiburan publik: ini merupakan, jika bukan bahasa, setidaknya sistem penandaan (Barthes, 1977: 9). Elemen semiologi dikelompokkan dalam empat kategori utama yang dipinjam dari linguistik struktural; (1) bahasa dan ucapan, (2) yang ditandai (*signified*) dan penanda (*signifier*), (3) syntagm dan sistem, serta (4) denotasi dan konotasi.

Menurut sebuah jurnal dari Iswidayati (n.d., hal. 6-7), secara umum, dalam teori mitos ditemukan sejumlah tiga pola, yaitu *signifier*, *signified*, dan *sign*, namun mitos secara spesifik memiliki sistem yang lebih unik karena sistem semiologisnya dikonstruksi dari sistem semiologis sebelumnya, yaitu *sign* atau tanda seperti pada gambar di bawah. Masih dalam Iswidayati (n.d., hal. 9-10), Barthes menciptakan setidaknya lima karakter guna mengetahui dan mendeteksi mitos, diantaranya, (1) *tautologi*: suatu pernyataan yang tidak bisa diperdebatkan lagi; (2) identifikasi: perbedaan, keunikan direduksi menjadi satu identitas fundamental; (3) *neither-norism* (bukan ini, bukan itu): orang yang menganut opini dalam posisi di tengah tidak berani memilih/memihak; (4) mengkuantitaskan yang kualitas: kualitas

direduksi ke kuantitas, semua tingkah laku manusia, realitas sosial dan politik direduksikan kepada pertukaran nilai kuantitas; (5) privatisasi sejarah: mitos membuang arti sejarah yang sebenarnya, sejarah hanya diperuntukkan sajian tamu/pejabat misalnya objek seni untuk turis, atau sebagai pertunjukan (Barthes, 1972: 74).

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Petanda)
3. Sign / tanda	
I. Signifier (penanda)	II. Signified (petanda)
III. Sign / tanda	

Gambar 1.1
Bagan Semiotika Roland Barthes pada Mitologi
https://www.academia.edu/7910874/ROLAND_BARTHES_DAN_MITOLOGI
(diakses pada 18.45 WIB, 18 Juni 2021)

4. Tahap Penelitian

Cara penulis untuk mengumpulkan lalu menganalisis data penelitian tersebut yang tentunya melalui beberapa tahapan. Pada umumnya, tahapan pertama yang biasa dilakukan yaitu pengumpulan objek penelitian sebagai sumber data primer, kemudian didukung oleh beberapa sumber data sekunder, lalu menganalisis data-data tersebut hingga mencapai penemuan kesimpulan. Secara spesifik, terdapat tiga tahap dalam menganalisis data-data yang telah dikumpulkan berdasarkan prosedur yang sudah ada.

Tahap pertama, menemukan objek penelitian utama yaitu film *Inferno*. Film tersebut diunduh lalu disimpan agar penulis dapat menganalisis film secara berkali-kali. Kemudian penulis akan menonton dan menyimak film tersebut secara seksama agar memperoleh data yang sesuai dengan topik penelitian. Meskipun begitu, penulis tetap harus memahami keseluruhan jalan cerita, tema, visualisasi, serta gagasan yang disampaikan dalam film.

Tahap kedua, peneliti harus mengetahui ada berapa total adegan yang ada di film tersebut dengan cara menyimak film serta naskah film yang penulis dapatkan dari sebuah situs internet. Kemudian penulis membagi dialog yang

terdapat dalam naskah film berdasarkan perhitungan per adegan. Selanjutnya penulis melakukan penyeleksian dalam beberapa adegan yang sesuai dengan topik penelitian. Adegan-adegan yang diambil merupakan hal-hal yang berkaitan dengan *Dante's Inferno* yaitu kisah Dante Alighieri yang tertulis pada buku puisi naratif *The Divine Comedy* dengan didukung oleh novel *Inferno* karya Dan Brown. Gambar-gambar adegan film diambil melalui *screenshot* laptop.

Tahap ketiga, penulis memulai melakukan analisis. Ketika melakukan analisis, penulis dibantu dengan panduan buku tentang teori mitos yaitu Mitologi oleh Roland Barthes. Lalu penulis juga menggunakan buku Analisis Semiotika Film dan Komunikasi oleh Arif Budi Prasetya sebagai tambahan dalam menganalisis. Kemudian ditutup dengan penarikan kesimpulan yang sudah didapatkan.



BAB II

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

A. Informasi Tentang Film *Inferno* (2016)

Penulis mengambil salah satu sinopsis dari film *Inferno* berdasarkan situs resmi <https://www.imdb.com> yang ditulis oleh pihak Sony Pictures Entertainment. Menurutnya, film *Inferno* memiliki alur cerita tentang seorang ahli simbologi terkenal, Professor Robert Langdon, yang ternyata ia meninggalkan jejak petunjuk terkait dengan Dante, seorang penyair, penulis, dan filsuf Italia yang bersejarah. Ketika Langdon terbangun di sebuah rumah sakit Italia dengan amnesia, dia bertemu dengan Sienna Brooks, seorang dokter yang dia harap akan membantu memulihkan ingatannya. Bersama-sama, mereka melintasi Eropa sekaligus melawan waktu untuk menghentikan seorang ilmuwan yang terobsesi untuk melepaskan virus global yang akan menyalakan separuh populasi dunia.



Gambar 2.1

Poster resmi film *Inferno* (2016)

<https://www.imdb.com/title/tt3062096/> (diakses pada 14.57 WIB, 3 Oktober 2021)

Film ini merupakan adaptasi dari sebuah novel dengan judul serupa yang dibuat oleh seorang novelis bernama Dan Brown (*The Da Vinci Code*, *Angels & Demons*, &

The Lost Symbol) yang diproduksi oleh Columbia Pictures. *Inferno* disutradarai oleh Ron Howard (*A Beautiful Mind & Apollo 13*) dan David Koepp (*Jurassic Park, Spider-Man, & Mission: Impossible*) sebagai penulis skenario. Film ini juga telah resmi dirilis di Indonesia pada tanggal 12 Oktober 2016 serta memiliki durasi selama dua jam satu menit. Menurut pencarian melalui Google, *Inferno* berhasil menduduki *box office* sebanyak 220 juta USD, kemudian meraih penilaian sebesar 79% berdasarkan pengguna Google, 6.2/10 berdasarkan situs IMDb, 23% berdasarkan Rotten Tomatoes, dan 42% berdasarkan Metacritic.

B. Alur Cerita Film *Inferno*

Bertrand Zobrist (Ben Foster), merupakan seorang miliarder *bio-engineer* yang radikal sekaligus menjadi buronan World Health Organization (WHO), dikejar oleh beberapa pria di Florence, Italia. Zobrist akhirnya memutuskan untuk mengakhiri hidupnya dengan melompat dari sebuah gedung.

Seorang profesor sekaligus ahli simnologi dari Universitas Harvard, Amerika Serikat, Robert Langdon (Tom Hanks), tiba-tiba terbangun di sebuah rumah sakit di Florence yang secara misterius sama sekali tidak mengingat bagaimana dia bisa tiba di Italia. Langdon berada di bawah pengawasan Dr. Sienna Brooks (Felicity Jones) yang mengatakan kepadanya bahwa Langdon menderita *amnesia retrograde* karena trauma di kepalanya akibat luka tembak. Sebelum Langdon mencoba untuk dapat mengingat apa yang sebenarnya terjadi pada dirinya, dia mendapat visual mimpi buruk serta ia juga diburu oleh Vayentha, seorang pembunuh bayaran yang sedang mengincar Langdon di rumah sakit. Sienna akhirnya membantu Langdon untuk melarikan diri kemudian dibawa menuju apartemen Sienna.

Ketika Langdon sedang mencari barang-barang pribadinya yang juga berhasil dibawa oleh Sienna ketika melarikan diri, mereka menemukan Faraday pointer yang tersimpan di saku jas milik Langdon, yaitu sebuah proyektor gambar mini namun telah dimodifikasi dari Peta Neraka (*Map of Hell*) karya Sandro Botticelli yang didasari pada *Dante's Inferno*. Keduanya mengetahui bahwa ternyata Zobrist telah menciptakan virus yang dapat membunuh lebih dari setengah populasi dunia karena ia percaya bahwa dunia telah kelebihan populasi juga hal tersebut merupakan tindakan keras yang sangat diperlukan untuk mengurangi populasi. Sementara itu, panggilan yang dilakukan Langdon ke kedutaan ternyata membantu Vayentha, WHO, dan penegak hukum

setempat untuk melacak keberadaannya dan apartemen Sienna. Mereka kembali berhasil melarikan diri.

Pengetahuan Langdon tentang karya Dante, sejarah, hingga bagian tersembunyi di Florence memungkinkan keduanya untuk mengikuti petunjuk seperti huruf dan frasa yang mengarah ke berbagai lokasi di Florence dan Venesia, diantaranya Palazzo Vecchio dan Battistero San Giovanni, dan tak lupa sambil dikejar waktu untuk menghindari pengejaran pembunuh dan pihak berwenang. Diketahui bahwa ternyata Vayentha bekerja untuk sebuah ‘perusahaan keamanan’ ambigu yang dipimpin oleh Harry Sims (Irrfan Khan), yang bertindak atas nama klien mereka yaitu Bertrand Zobrist. Sebelum kematian Zobrist, ia telah memberikan Sims berupa pesan video tentang virus, yang akan disiarkan setelah virus tersebut dilepaskan. Kemudian kelompok otoritas bersenjata yang juga mengejar Langdon dan Sienna ternyata adalah WHO, dipimpin oleh Elizabeth Sinskey (Sidse Babbett Knudsen) yang berusaha mencegah pelepasan virus tersebut. Terkejut dengan video tersebut serta penemuan dampak dari penemuan Zobrist, Sims kemudian bersekutu dengan Sinskey.

Ketika Langdon dan Sienna berada di Battistero San Giovanni untuk menemukan topeng kematian Dante yang disembunyikan, mereka dipertemukan oleh Bouchard, pria yang mengaku bekerja untuk WHO. Bouchard lalu memperingatkan mereka bahwa Sinskey memiliki agenda ganda dan mengejar virus tersebut untuk keuntungannya sendiri. Pada akhirnya ketiganya bekerjasama untuk sementara waktu hingga Langdon menyadari bahwa cerita yang disampaikan oleh Bouchard adalah bohong dan bahwa dialah yang mengejar Langdon untuk keuntungannya sendiri. Sekali lagi, Langdon dan Sienna melarikan diri. Ketika Langdon dan Sienna tiba di Basilika Santo Markus, mereka akhirnya menemukan petunjuk utama sehingga diketahui bahwa virus itu diduga berada di Hagia Sophia yang berlokasi di Istanbul, Turki. Setelah mendapatkan informasi berharga ini, Sienna secara mengejutkan meninggalkan Langdon. Dia mengungkapkan bahwa dirinya adalah kekasih Zobrist dan akan memastikan bahwa mimpinya terpenuhi.

Langdon kemudian bergabung dengan Sims dan Sinskey setelah dirinya disandera oleh Bouchard yang secara mendadak terbunuh di tangan Sims. Hal ini mengisyaratkan bahwa Sinskey adalah mantan kekasih Langdon dan dialah yang meminta bantuan Langdon dalam menafsirkan citra dari Faraday pointer tersebut. Sebelum Langdon pada waktu itu berakhir di rumah sakit, dia diculik oleh anak buah

Sims kemudian dibius dengan *benzodiazepin* sehingga menyebabkan hilang ingatan. Juga peristiwa di rumah sakit bersama Sienna, semuanya hanyalah sandiwara.

Para penyelamat menyadari bahwa virus Zobrist ada di dalam kantong plastik yang tersembunyi di bawah air di Basilica Cistern di Istanbul. Tim WHO bersama Langdon, Sims, dan Sinsky berlomba untuk menemukan dan mengamankan kantong virus tersebut sebelum Sienna bersama dengan dua orang suruhan Zobrist mencoba meledakkan bahan peledak untuk memecahkan kantong sehingga membuat virus tersebut menjadi aerosol. Kantong virus tersebut akhirnya dapat diamankan tepat waktu, namun Sims terbunuh oleh Sienna. Ketika Langdon mencoba menghadapi Sienna, ia membunuh dirinya sendiri dalam upaya melepaskan virus namun berhasil digagalkan. Virus yang dinamai *Inferno* itu kemudian diambil dan diamankan oleh WHO, sedangkan Langdon kembali ke Florence untuk mengembalikan topeng kematian Dante yang dicuri sebagai petunjuk mendasar dalam pencarian *Inferno*.

C. Unit Analisis

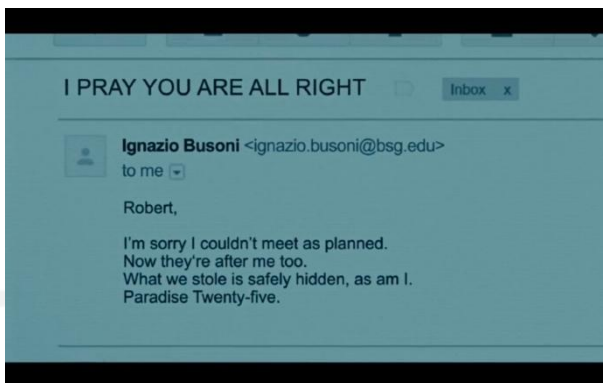
Film *Inferno* (2016) disutradarai oleh Ron Howard memiliki durasi waktu selama dua jam satu menit. Menurut perhitungan dari penulis sendiri film ini memiliki *scene* atau adegan sebanyak 68 akan tetapi penulis hanya mengambil setidaknya berjumlah sembilan *scene*. Sembilan *scene* yang akan diteliti oleh penulis, yaitu:

1. Ilustrasi topeng Dokter Wabah pada fenomena Wabah Hitam.



Gambar 2.2
Durasi; 04:29

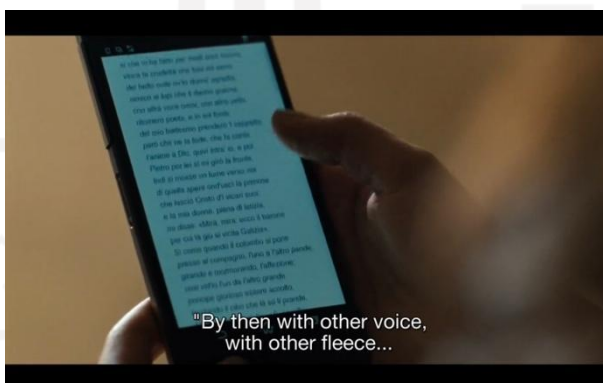
2. Pesan rahasia dari Ignazio Busoni untuk Robert Langdon yang mencantumkan salah satu puisi naratif dari *The Divine Comedy, Paradise Twenty-five*.



Gambar 2.3
Durasi; 17:57



Gambar 2.4
Durasi; 52:22



Gambar 2.5
Durasi; 54:06

3. Ilustrasi setan berkepala tiga pemakan manusia (*three headed, man-eating Satan*) yang ada di Faraday pointer milik Robert Langdon.



Gambar 2.6
Durasi; 21:51

4. Ilustrasi Peta Neraka (*Map of Hell*) yang diciptakan oleh Sandro Botticelli yang disimpan dalam Faraday pointer.



Gambar 2.7
Durasi; 22:39

5. *Malebolge* (*evil ditches*), lingkaran kedelapan dari *Inferno* yang ada pada ilustrasi Peta Neraka.



Gambar 2.8
Durasi; 25:26

6. Lukisan karya Giorgio Vasari dengan judul *Battle of Marciano* yang terdapat sebuah pesan tersirat yaitu *cerca trova* (*seek and find*).



Gambar 2.9
Durasi; 41:04



Gambar 2.10
Durasi; 41:36



Gambar 2.11
Durasi; 41:47

7. Topeng kematian Dante yang ditemukan di gedung Baptisan San Giovanni.

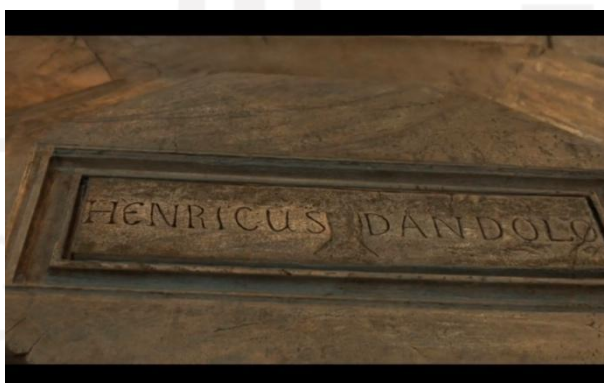


Gambar 2.12
Durasi; 1:03:30



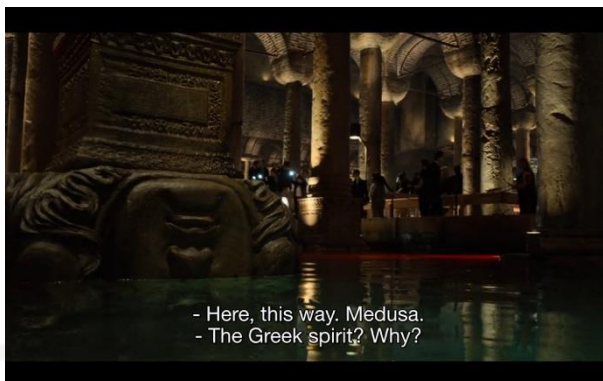
Gambar 2.13
Durasi; 1:04:47

8. Makam Enrico Dandolo yang berlokasi di Hagia Sophia.



Gambar 2.14
Durasi; 1:38:46

9. Patung kepala Medusa, wanita berkepala ular di Basilica Cistern.



Gambar 2.15
Durasi; 1:43:07

Kesembilan *scene* ini sudah sesuai dengan topik penelitian dari penulis dimana berdasarkan dari jalan cerita film *Inferno* memiliki kisah seorang miliarder ternama, Bertrand Zobrist, yang mempunyai ambisi besar dalam pembuatan sebuah virus mematikan yang dinamai *Inferno* untuk mengurangi populasi manusia yang konon katanya sudah melebihi batas. Zobrist menyembunyikan inti virus tersebut di sebuah tempat tersembunyi. Robert Langdon dan Sienna Brooks berusaha menemukan letak inti virus tersebut dengan memecahkan teka-teki dengan konsep kisah dari Dante Alighieri yang dibuat oleh Zobrist. Konon dari cerita film ini virus *Inferno* setara dengan virus mematikan yang tersebar di seluruh penjuru Eropa di abad ke-14 atau dikenal sebagai Wabah Hitam (*Black Death*).

BAB III

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

Data penelitian yang telah didapat oleh peneliti dari film *Inferno* yaitu sebanyak sembilan data atau adegan yang dianalisis. Berikut beberapa *scene* yang sudah dipilih oleh peneliti:

1. *Scene* satu: topeng Dokter Wabah



Gambar 3.1
Durasi; 04:29

- a. Denotasi

Pada *scene* tersebut terdapat sebuah visual yang menggambarkan seseorang mengenakan topeng yang menyerupai seekor burung atau hewan yang memiliki paruh panjang.

- b. Konotasi

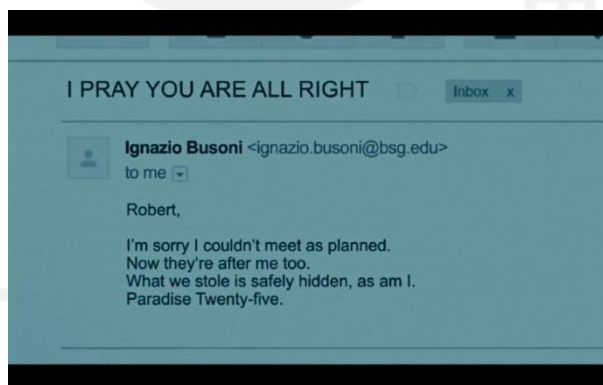
Ilustrasi tersebut memiliki sebutan Dokter Wabah (*Plague Doctor*). Konon pada abad ke-14 (1347 - 1351) Dokter Wabah merupakan dokter yang menangani pada saat peristiwa Wabah Hitam (*Black Death*) di sebagian besar wilayah Eropa. Brown (2013: 69) dalam novel *Inferno*-nya, ... dalam dunia simbol, bentuk unik topeng berparuh-panjang itu nyaris sinonim dengan Kematian Hitam (*Black Death*)—wabah mematikan yang menyapu beberapa daerah.

Menurut kisah orisinal dari *Inferno* yang ditulis oleh Brown (2013), terdapat suatu dialog pada Bab 10 dari Robert Langdon dan Sienna Brooks yang berkaitan dengan topeng Dokter Wabah.

“Topeng berparuh-panjang itu,” kata Langdon, “dikenakan oleh para dokter wabah Abad Pertengahan untuk menjauhkan penyakit menular itu dari lubang hidung mereka ketika sedang mengobati pasien yang terinfeksi. Dewasa ini, kau hanya melihat topeng itu dikenakan sebagai kostum saat Venice Carnevale—peringat mengerikan terhadap periode muram dalam sejarah Italia.” (p.69).

Wabah Hitam atau *Black Death* merupakan peristiwa wabah atau pandemi yang menjangkit sebagian besar Eropa di tahun 1346 hingga 1353 yang membunuh sepertiga populasi di beberapa daerah. Para dokter yang menangani wabah tersebut menggunakan kostum serta topeng menyerupai burung berparuh panjang yang didalamnya diisi dengan berbagai rempah-rempah dengan tujuan supaya tidak dapat mencium bau busuk dari korban wabah serta udara yang telah terkontaminasi dengan wabah. Sebagian besar orang percaya bahwa “hitam” dalam Kematian Hitam merujuk pada gelapnya daging korban karena gangren dan pendarahan di bawah kulit, tapi sesungguhnya kata hitam itu merujuk pada kengerian emosional yang luar biasa karena pandemi itu menyebar ke seluruh populasi (Brown, 2013: 69).

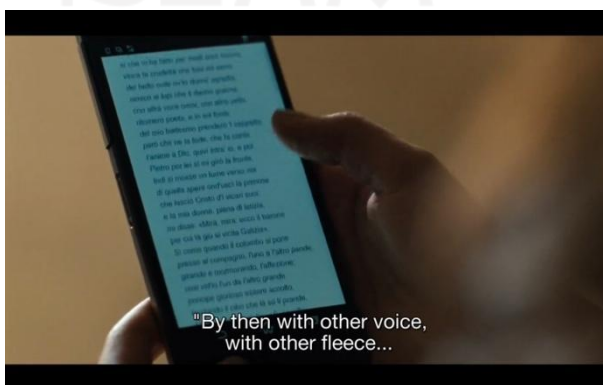
2. *Scene dua: puisi naratif The Divine Comedy, Paradise Twenty-five*



Gambar 3.2
Durasi; 17:57



Gambar 3.3
Durasi; 52:22



Gambar 3.4
Durasi; 54:06

a. Denotasi

Gambar 2.3: Sebuah pesan berupa *e-mail* yang berisi tentang pemberitahuan mengenai benda yang dicuri telah disembunyikan dengan aman.

Gambar 2.4: Seorang lelaki paruh baya mengenakan pakaian formal yang berusia sekitar 50 - 60 tahun sedang berdialog dengan seorang wanita.

Gambar 2.5: Seseorang yang sedang membaca sebuah tulisan berbahasa Italia melalui ponselnya.

b. Konotasi

Kompilasi beberapa adegan dari film yang sebenarnya hanya mempunyai satu makna yaitu puisi naratif dari Dante yang tersirat karena berawal dari Ignazio Busoni, kerabat dekat Langdon, memberikan sebuah pesan perihal apa yang mereka curi telah disembunyikan dan tersimpan dengan aman di sebuah tempat tersembunyi yang tertera di kitab puisi *The Divine Comedy* bagian *Paradise, Canto XXV*.

Pada *scene* kedua ini, terdapat sejumlah kompilasi beberapa adegan dari film yang berkaitan dengan puisi naratif yang dibuat Dante berdasarkan karyanya yaitu *The Divine Comedy*. Berikut pembukaan puisi yang telah diterjemahkan oleh Longfellow (1867) ke dalam Bahasa Inggris dari *The Divine Comedy* pada bagian *Paradise, Canto XXV* yang difokuskan dalam film *Inferno*.

Canto XXV

*If ever it happen that the Poem Sacred,
To which both heaven and earth have set their hand,
So that it many a year hath made me lean,*

*Overcome the cruelty that bars me out
From the fair sheepfold, where a lamb I slumbered
An enemy to the wolves that war upon it,*

*With other voice forthwith, with other fleece
Poet will I return, and at my font
Baptismal will I take the laurel crown;*

*Because into the Faith that maketh known
All souls to God there entered I, and then
Peter for her sake thus my brow encircled. (p.807).*

Bait-bait tersebut merupakan pembuka pada *Canto XXV*. Kalimat yang menjadi sebuah kunci utama di dalam jalan cerita film yaitu,

*Poet will I return, and at my font
Baptismal will I take the laurel crown;*

Berdasarkan terjemahan Bahasa Indonesia dari novel *Inferno* memiliki arti “ku ‘kan kembali sebagai penyair dan mengenakan mahkota daun di tempat baptisanku;” sehingga lokasi spesifik yang dimaksud dimana barang yang telah dicuri oleh Langdon dan Ignazio disimpan sekaligus disembunyikan yaitu tempat dimana Dante dibaptis.

3. *Scene* tiga: setan berkepala tiga pemakan manusia (*three headed, man-eating Satan*)



Gambar 3.5
Durasi; 21:51

- a. Denotasi

Gambar tersebut memperlihatkan sebuah tabung silinder berukuran kecil yang tampak terbuat dari bambu dan juga terdapat ukiran makhluk berkepala tiga.

- b. Konotasi

Tabung tersebut merupakan sebuah Faraday pointer berukiran “setan berkepala tiga pemakan manusia” (*three headed, man-eating Satan*). Berdasarkan pada film, pointer tersebut terbuat dari tulang manusia.

Ukiran “setan berkepala tiga pemakan manusia” yang terdapat di Faraday pointer tersebut merupakan sebuah ikon yang lazim di Abad Pertengahan yang diasosiasikan dengan Wabah Hitam. Setan berkepala tiga tersebut tentu di masing-masingnya memiliki mulut yang mengunyah menyimbolkan betapa efisien wabah itu dalam melahap seluruh populasi.

Dalam pembawaan cerita di novel *Inferno*, Faraday pointer milik Langdon terdapat tambahan deskripsi bahwa terdapat tujuh huruf yang terukir di bawah “setan berkepala tiga pemakan manusia” itu. Huruf tersebut merupakan kaligrafi rumit yang ditulis dengan terbalik seperti pada teks yang terdapat di gulungan pencetak. Tujuh huruf yang dimaksud yaitu “*Saligia*”. Penjelasan tersebut ada pada dialog Langdon dengan Sienna dalam Brown (2013).

... “Itu mnemonik Latin yang diciptakan oleh Vatikan pada Abad Pertengahan untuk mengingatkan orang Kristen pada Tujuh Dosa Besar.

Saligia adalah singkatan dari: *superbia, avaritia, luxuria, invidia, gula, ira, dan acedia.*”

Sienna mengernyit. “Kesombongan, keserakahan, hawa nafsu, kecemburuan, kerakusan, kemarahan, dan kemalasan.” (p.87).

Masih dikutip dalam novel *Inferno*, Brown (2013) menciptakan kesimpulan pada makna Faraday pointer tersebut mengapa terdapat ilusi “setan berkepala tiga pemakan manusia” serta kaligrafi “*Saligia*”.

Pagi ini, ilusi terhadap wabah itu seakan muncul lebih sering daripada yang bersedia diakui oleh Langdon, jadi dengan enggan dia mengakui adanya hubungan yang lebih jauh. “*Saligia* merepresentasikan dosa kolektif umat manusia ... yang, menurut indoktrinasi religius Abad Pertengahan—”

“Menjadi alasan mengapa Tuhan menghukum dunia dengan Kematian Hitam,” kata Sienna, menyelesaikan pikiran Langdon (p.88).

4. *Scene* empat: Peta Neraka (*Map of Hell*) karya Sandro Botticelli



Gambar 3.6
Durasi; 22:39

a. Denotasi

Gambar tersebut menunjukkan sebuah ilustrasi semacam lukisan yang menggambarkan sebuah bentuk mengerucut ke bawah seperti piramida terbalik yang didalamnya terdapat elemen-elemen yang rumit.

b. Konotasi

Lukisan tersebut merupakan *La Mappa dell'Inferno* atau lebih disebut *Map of Hell* atau Peta Neraka yang diciptakan oleh salah satu tokoh besar Renaisans Italia yaitu Sandro Botticelli. Peta tersebut menjelaskan tentang sembilan tingkatan neraka menurut Dante yang lebih disebut Sembilan Lingkaran Neraka. Seperti yang digambarkan di sini oleh Botticelli, visi mengerikan Dante mengenai neraka berwujud corong

penderitaan di bawah-tanah—pemandangan dunia bawah-tanah berupa api, belerang, limbah, monster, dan iblis yang menunggu di bagian intinya (Brown, 2013: 95-96).

Menurut penjelasan mendalam pada novel *Inferno*, Brown (2013) menulis bahwa lubang itu tersusun atas sembilan tingkat yang berbeda, Sembilan Lingkaran Neraka, dan para pendosa ditempatkan di dalam masing-masing tingkat sesuai dengan beratnya dosa mereka. Berikut penjelasan mendalam terkait lukisan Peta Neraka yang masih berdasarkan novel.

... Di bagian teratas, *orang-orang cabul* atau “penjahat hawa nafsu” diombang-ambingkan oleh angin badai abadi, simbol ketidakmampuan mereka dalam mengendalikan nafsu. Di bawah mereka, *orang-orang rakus* dipaksa berbaring menelungkup di dalam lumpur busuk limbah dengan mulut dipenuhi tinja mereka sendiri. Lebih dalam lagi, *orang-orang bid'ah* diperangkap dalam peti mati terbakar, terpanggang api abadi selamanya. Dan seterusnya ... semakin jauh seseorang turun, semakin buruk siksaannya (p.95-96).

5. Scene lima: *Malebolge (evil ditches)*



Gambar23.7
Durasi; 25:26

a. Denotasi

Seorang lelaki tampak sedang menjelaskan sambil menggunakan gestur tangannya terkait dengan sebuah lukisan yang ditunjukkan di sebuah tembok yang kosong.

b. Konotasi

Gambar tersebut menunjukkan Langdon sedang menjelaskan lukisan Peta Neraka pada bagian *Malebolge* atau *evil ditches* yang berarti

“parit iblis” yang merupakan lingkaran kedelapan neraka atau kedua dari terakhir. Berdasarkan lukisan aslinya, parit kesepuluh *Malebolge* dipenuhi pendosa yang setengah-terkubur secara terbalik akan tetapi dalam adegan ini lukisan tersebut telah dimodifikasi secara digital dengan penambahan huruf-huruf membentuk kata “*catrovacer*” di masing-masing parit yang terdiri dari sepuluh kategori, sesuai dengan jumlah huruf dalam kata tersebut.

“Parit iblis” dibagi menjadi sepuluh parit yang terpisah dan masing-masing berisi gambaran penyiksaan untuk dosa penipuan (Brown, 2013: 96-97). Menurut The Nuttall Encyclopedia (2004) dalam situs gutenberg.org, *Malebolge* berisi bagi mereka yang bersalah atas penipuan, diantaranya:

- 1) Penggoda
- 2) Penyanjung
- 3) *Simonys* (pembeli dan penjual hak-hak istimewa gerejawi)
- 4) Peramal
- 5) Penyuaap dan penerima suap
- 6) Orang munafik
- 7) Perampok
- 8) Penasehat jahat
- 9) Pemfitnah
- 10) Pemalsu

6. *Scene enam: lukisan Battle of Marciano karya Giorgio Vasari*



Gambar 3.8
Durasi; 41:04



Gambar 3.9
Durasi; 41:36



Gambar 3.10
Durasi; 41:47

a. Denotasi

Gambar 2.9: Sebuah lukisan menggambarkan peperangan pada masa kuno. Terlihat kelompok-kelompok manusia saling menyerang satu sama lain hingga banyak korban berjatuhan. Kemudian terdapat sekelompok prajurit menggunakan pakaian perang serta membawa berbagai senjata. Ada juga kelompok prajurit lain mengendarai kuda dengan membawa bendera beragam jenis.

Gambar 2.10: Menunjukkan sebuah lukisan yang tampak memperlihatkan kumpulan manusia atau prajurit yang berkerumun serta beberapa ada yang membawa berbagai bendera. Juga di belakang para prajurit tampak pemandangan bukit-bukit hijau.

Gambar 2.11: Lukisan yang serupa dengan Gambar 2.9 namun diperbesar sehingga lebih fokus pada sebuah bendera berwarna hijau bertuliskan "*cerca trova*".

b. Konotasi

Ketiga gambar tersebut merupakan gambar-gambar yang saling memiliki kesinambungan. Gambar 2.9 merupakan sebuah lukisan secara keseluruhan yang dinamakan *Battle of Marciano* karya Giorgio Vasari. Kemudian Gambar 2.10 merupakan lukisan yang serupa namun diperbesar pada bagian sekitar tengah atas, begitu juga dengan Gambar 2.11 yang lebih memperbesar pada bagian tersebut sehingga tampak tulisan “*cerca trova*” di sebuah bendera hijau dengan jelas. *Battle of Marciano* merupakan lukisan konfrontasi militer dengan panjang tujuh belas meter dengan tinggi lebih dari tiga tingkat yang disimpan serta dipajang di Hall of Five Hundred di Palazzo Vecchio, sebuah museum berlokasi di Florence, Italia. Lalu tulisan “*cerca trova*” yang tersembunyi di bendera hijau tersebut memiliki arti “cari dan temukan” yang hanya bisa dilihat menggunakan bantuan binokular.

Data sebelumnya yaitu pada *scene 5*, dijelaskan dalam adegan *Malebolge* bahwa terdapat kata “*catrovacer*” yang ada pada kesepuluh parit. Kata “*catrovacer*” tersebut maksudnya merupakan huruf-huruf yang diacak menjadi “*cerca trova*” yaitu kata yang sebenarnya, persis seperti yang ada pada lukisan ini.

La battaglia di Marciano atau *Battle of Marciano* merupakan perang yang berlangsung di pedesaan Marciano della Chiana pada tanggal 2 Agustus 1554. Berdasarkan artikel dari Florence Inferno (2007), perang tersebut merupakan peristiwa bersejarah dalam keluarga Medici dalam menaklukkan kota Siena antara tentara Perancis/Siena di bawah komando Piero Strozzi melawan tentara Hispanik/Florentine di bawah komando Gian Giacomo Medici.

7. *Scene* tujuh: topeng kematian Dante



Gambar 3.11
Durasi; 1:03:30



Gambar 3.12
Durasi; 1:04:47

a. Denotasi

Gambar 2.12: Sebuah artefak dengan ilustrasi wajah yang dicetak dan artefak tersebut tampak dibungkus di dalam kantong plastik yang kemudian ditenggelamkan dalam air.

Gambar 2.13: Seorang wanita dan pria tampak sedang menelusuri sebuah artefak yang terdapat tulisan-tulisan.

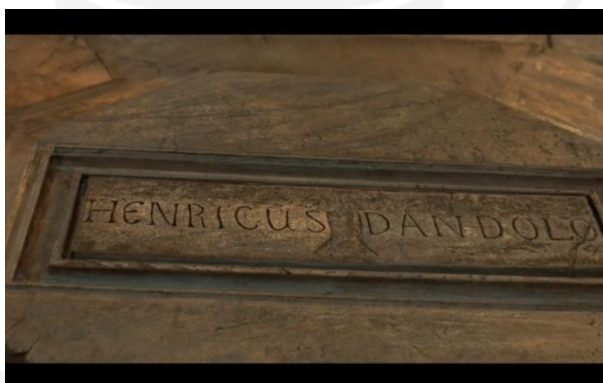
b. Konotasi

Artefak pada Gambar 2.12 dan 2.13 merupakan topeng kematian Dante yang menurut film, topeng tersebut dicuri oleh Langdon serta Ignazio yang seharusnya topeng itu disimpan di museum Palazzo Vecchio. Topeng kematian Dante tersebut pada akhirnya ditemukan di gedung Baptisan San Giovanni, tempat dimana Dante dibaptis. Dibalik topeng tersebut, seperti di Gambar 2.13, ditemukan tulisan-tulisan yang awalnya tertutup oleh gesso akrilik yang bisa terlarut air. Berdasarkan film, di belakang topeng tersebut

bertuliskan, “Carilah Doge Venesia pengkhianat yang memotong kepala kuda. Berlutut di dalam museum sepuh kebijaksanaan suci dan dengarkan suara gemericik air. Jauh di dalam istana yang tenggelam tempat monster bawah tanah menunggu. Tenggelam dalam air semerah darah di danau yang tidak memantulkan bintang.”

Menurut artikel yang ditulis dalam *Florence Inferno* (2013), artefak topeng kematian Dante yang asli diukir langsung dari wajah Dante Alighieri yang sudah tidak bernyawa. Konon katanya, topeng yang sesungguhnya disimpan di makam Dante yang berlokasi di Ravenna. Sedangkan topeng kematian Dante yang disimpan di Palazzo Vecchio di ukir oleh Pietro dan Tullio Lombardo di tahun 1483. Topeng tersebut hingga saat ini masih disimpan dan dipajang di Palazzo Vecchio untuk menghormati kontribusi Dante dalam bidang politik di Kota Florence, Italia serta peran pentingnya dalam pengembangan sastra, budaya, dan peradaban Italia.

8. *Scene* delapan: makam Enrico Dandolo



Gambar 3.13
Durasi; 1:38:46

a. Denotasi

Tulisan “Henricus Dandolo” terukir di semacam bebatuan datar bersegi delapan. Bebatuan tersebut tampak menyerupai relief yang bersejarah.

b. Konotasi

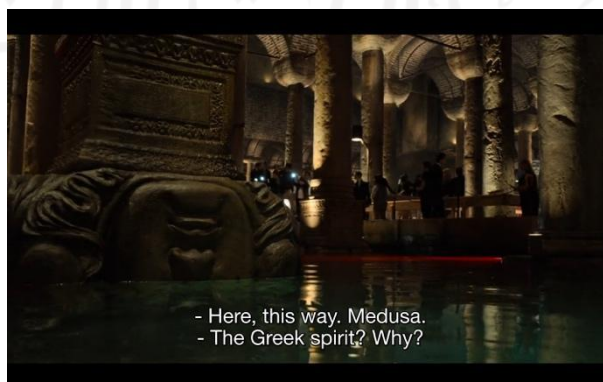
Gambar 2.14 merupakan sebuah makam yang berlokasi di Hagia Sophia, sebuah masjid di Istanbul, Turki. Makam tersebut merupakan

makam dari Enrico Dandolo, sang Doge Venesia dari tahun 1192 hingga kematiannya di tahun 1205.

Henricus Dandolo, seperti yang tertulis di makam, merupakan nama Latin dari Enrico Dandolo sendiri karena di masa awal abad ketiga belas yaitu masa Perang Salib Keempat, bahasa Latin masih menjadi bahasa kekuasaan. Berdasarkan film, makam Enrico Dandolo menjadi kunci utama dalam pencarian virus *Inferno* sebab dari tulisan yang tertera di balik topeng kematian Dante yang bertuliskan, “Carilah Doge Venesia pengkhianat yang memotong kepala kuda.” sehingga Doge Venesia yang dimaksud yaitu Enrico Dandolo. Alasannya yaitu, berdasarkan dalam novel (Brown, 2013: 457), Enrico Dandolo merupakan *doge* yang mengelabui semua orang agar mendukung Perang Salib dan juga *doge* yang menilap uang negara untuk berlayar ke Mesir akan tetapi ia membelokkan pasukannya lalu menjarah Konstantinopel.

Kemudian kalimat, “Berlutut di dalam museum sepuh kebijaksanaan suci dan dengarkan suara gemericik air.” yang dimaksud merupakan makam dari Enrico Dandolo yang mana di bawah makam tersebut terdapat suara gemericik air apabila seseorang mendengarkannya dengan cara berlutut seperti bersujud. Suara gemericik air itu sebenarnya adalah air yang mengalir menuju ke waduk kota. Waduk kota tersebut yaitu Yerebatan Sarayi yang terletak di barat daya Hagia Sophia. Yerebatan Sarayi memiliki arti “istana yang tenggelam”. Seperti tulisan yang tertera pada topeng kematian Dante di bagian, “Jauh di dalam istana yang tenggelam tempat monster bawah tanah menunggu.” sehingga “istana yang tenggelam” yang dimaksud ialah Yerebatan Sarayi.

9. *Scene* sembilan: patung kepala Medusa



- Here, this way. Medusa.
- The Greek spirit? Why?

Gambar 2.14
Durasi; 1:43:07

a. Denotasi

Tampak sebuah gedung atau ruangan yang disangga oleh pilar-pilar besar yang terbuat dari bebatuan. Kemudian di salah satu pilar, dibawahnya terdapat sebuah patung berkepala manusia terbalik yang setengahnya tenggelam oleh air sehingga hanya menampakkan bagian setengah wajah, rambut, hidung, dan mulut.

b. Konotasi

Gambar 2.15 menampakkan sebuah patung berkepala Medusa terbalik yang setengahnya tenggelam oleh air yang menggenangi di sekitarnya. Berdasarkan Brown (2013: 567), ... Medusa bukan sekadar roh mengerikan berambut ular yang tatapannya bisa mengubah siapa pun yang melihatnya menjadi batu, melainkan juga salah satu anggota penting dari jajaran roh bawah tanah Yunani ... kategori khusus yang dikenal sebagai monster *chthonic*.

Dikutip dari kumparan.com, Yerebatan Sarayi atau juga dikenal sebagai Basilica Cistern awalnya merupakan sebuah tempat penampungan air serta waduk bawah tanah yang dibangun oleh Kaisar Byzantine, Justinianus I (527-565) pada tahun 542 untuk memenuhi kebutuhan air bagi istana (Sankhyaadi & Pratama, 2019). Kemudian di dalam Basilica Cistern pilar-pilar besar dari batu marmer menghiasi tempat tersebut yang salah satunya terdapat patung kepala Medusa terbalik di bawah salah satu pilar itu. Alasan peletakan kepala Medusa yang terbalik tidak diragukan lagi adalah kepercayaan takhayul bahwa membalik suatu benda akan merenggut kekuatan jahatnya (Brown, 2013: 568).

Pada salah satu kalimat yang ada dibalik topeng kematian Dante, “Jauh di dalam istana yang tenggelam tempat monster bawah tanah menunggu.” dimaksudkan bahwa “istana yang tenggelam” merupakan Basilica Cistern dan “monster bawah tanah” adalah patung kepala Medusa yang berada di dalam Basilica Cistern. Kemudian pada kalimat terakhir topeng kematian Dante, “Tenggelam dalam air semerah darah di danau yang tidak memantulkan bintang.” dimaksudkan patung kepala Medusa tersebut tenggelam di dalam air yang ada di Basilica Cistern. Lalu “air semerah darah” seperti dikutip dari Brown (2013: 572), cahaya merah di ruang luas itu, berpadu dengan nuansa merah

papan pijakan, telah menciptakan ilusi, memberikan warna merah gelap pada tetesan air jernih ini. Artinya secara keseluruhan, lokasi virus *Inferno* yang diciptakan oleh Bertrand Zobrist tepat berlokasi di bawah air dimana patung berkepala Medusa yang terbalik berada.

B. Pembahasan

Jika didasari oleh beberapa teori yang terdapat dalam film, *Inferno* secara garis besar adalah sebuah film yang berjenis fiksi atau cerita. Film fiksi yang diproduksi yaitu dibuat berdasarkan cerita yang telah dikarang serta dimainkan oleh aktor dan aktris yang disesuaikan berdasarkan konsep pengadeganan yang telah dirancang (Alfathoni & Manesah, 2020: 50). Meskipun berlatar di Eropa, film ini merupakan film produksi bernarasi Hollywood di bawah naungan Columbia Pictures yang berasal dari Culver City, California, Amerika Serikat. Film Hollywood berciri khas dimana protagonis akan memiliki keinginan, yang akan menetapkan tujuan, dan kekuatan lawan (misalnya antagonis) akan menentang tujuan ini, menciptakan konflik (Felani, 2020: 38). Masih dalam Felani (2020: 38), sebagian besar narasi Hollywood memberikan penutupan: rantai sebab-akibat selesai, pertanyaan dijawab, misteri dipecahkan, dan ujung longgar diikat, hampir selalu dengan akhir yang bahagia. Hal tersebut sekaligus sesuai dengan jalan cerita film *Inferno* dimana berkonsep tokoh utama protagonis mencari jawaban serta alasan yang menyeretnya ke dalam sebuah konflik dan misteri yang harus dipecahkan. Tak lupa juga terdapat tokoh antagonis yang berusaha menghalang-halangi tokoh protagonis dalam berupaya menggagalkan rencana baiknya, namun berhasil dikalahkan yang tentunya membawa akhir yang bahagia (*happy ending*).

Kemudian film ini mengambil genre dasar gabungan antara aksi (*action*), petualangan (*adventure*), kejahatan (*crime*), drama, misteri, dan *thriller*. Website www.filmsite.org dalam Alfathoni & Manesah (2020: 56) mengklasifikasikan genre dasar film menjadi 11 genre, diantaranya *action or adventure*, *comedy*, *crime and gangster*, *cult*, *drama*, *epics or historical*, *horror*, *musicals or dance*, *science fiction*, *war*, dan *westerns*. Kesebelas genre dasar tersebut masih terbagi dalam beberapa sub genre yang beragam. Lalu apabila *Inferno* dapat dispesifikkan lagi ke dalam sub genre berdasarkan klasifikasi dari Alfathoni & Manesah, film tersebut memiliki genre dasar *action or adventure* yang berjenis sub genre gabungan antara *action/adventure drama*, *blockbusters*, *chase films or thrillers*, dan *crime films*. Lalu menurut artikel resmi

www.hollywoodreporter.com, Felperin (2016) mengungkapkan bahwa *Inferno* lebih menunjukkan *Bourne-style action-movie* layaknya sub genre *James Bond series* namun kali ini dalam gaya Jason Bourne, seorang tokoh utama dalam film *franchise* The Bourne.

Selanjutnya, berbagai adegan film terpilih yang sudah terdapat penjelasan lengkap mengenai denotasi dan konotasi masing-masing yang kemudian adegan-adegan tersebut dianalisis berdasarkan mitos atau mitologi dari Roland Barthes. Mitos menurut Barthes (1972: 296) dalam Prasetya (2019: 22) merupakan bagian dari sebuah pembicaraan atau bisa dibilang yaitu semacam wicara, segalanya dapat menjadi mitos asal hal itu disampaikan lewat wacana (*discourse*). Masih menurut Barthes (1972: 110) dalam Prasetya (2019: 22) bahwa mitos menjadi sebuah bagian dari sistem semiologi, jadi dapat dikatakan bahwa mitos tidak terlepas dari pemaknaan dan menjadi titik tolak dari perkembangan ilmu pengetahuan semiotika. Semiologi adalah ilmu tentang bentuk, karena mempelajari penandaan selain dari isinya. Bagi Barthes, semiologi mendalilkan hubungan antara dua istilah, penanda dan petanda. ... Semiotika sistem atau *system semiotic* menjadi dasar dari pembicaraan mengenai pemaknaan tentang tanda, dan menjadikan mitos sebuah pembicaraan yang berbentuk wacana (Prasetya, 2019: 22).

Mitos sendiri juga mengandung suatu ideologi yang mengantarkan pola pikir masyarakat untuk membicarakannya membentuk sebuah konteks pemaknaan yang didasari oleh budaya. Menurut Lakoff dan Johnson (1980, 185-6) dalam Chandler (2007: 143) mengasumsikan bahwa seperti metafora, mitos budaya membantu kita memahami pengalaman kita dalam suatu budaya: mitos itu mengungkapkan dan berfungsi untuk mengatur cara bersama untuk mengkonseptualisasikan sesuatu dalam budaya. Media massa menciptakan mitologi atau ideologi sebagai sistem konotatif sekunder dengan mencoba memberikan pesan yang dibentuk di tengah masyarakat.

Berikut pembahasan mengenai mitos atau mitologi berdasarkan adegan-adegan pada film *Inferno* yang telah dipilih oleh peneliti beserta analisis masing-masing terhadap konteks saat ini.

1. Dokter Wabah yang terkenal di masa Wabah Hitam

Dokter Wabah atau apabila dalam Bahasa Inggris disebut *Plague Doctor* konon terkenal di sekitar abad ke-14 karena dianggap sebagai dokter yang menangani Wabah Hitam di Eropa. Dokter Wabah dikenal karena pemakaian topeng berparuh serta pakaian serba hitam. Hal ini dapat menunjukkan bahwa

dokter merupakan sosok yang mengerikan. Dikutip dari Jirnodora (2020) dalam situs arbaswedan.id, Satirical Paulus Fürst di tahun 1656 membuat sebuah ukiran Dokter Wabah yang ikonik serta disebut dengan “*Doctor Schnabel von Rom*” yang artinya “*Doctor Beaky from Rome*”. Menurut Fürst, dokter digambarkan sebagai profesi yang menakuti orang-orang dan mengambil uang dari orang yang sekarat hingga yang telah meninggal.



Gambar 3.15

Sosok Dokter Wabah menurut ukiran karya Satirical Paulus Fürst tahun 1656

<https://steemit.com/history/@eliakon/the-plague-doctors> (diakses pada 17.18 WIB, 7 Desember 2021)

Menurut Kristina (2020) dari situs idntimes.com, terdapat beberapa kisah dalam peristiwa Wabah Hitam yaitu Dokter Wabah justru memiliki kecenderungan dalam hal malpraktek dikarenakan situasi darurat masa Wabah Hitam membuat para Dokter Wabah mempunyai hak kebebasan dalam menangani pasien dan juga eksistensi yang begitu istimewa. Kemudian penduduk Eropa pada masa itu menganggap Dokter Wabah serupa dengan malaikat maut karena malpraktek tersebut dan banyak sekali pasien yang sedang ditangani akhirnya meninggal. Tidak heran jika banyak penduduk yang merasa takut ketika berhadapan dengan Dokter Wabah.

Apabila sosok Dokter Wabah dapat dikaitkan dengan konteks masa kini, maka dapat dikatakan bahwa profesi dokter merupakan sosok yang menakutkan terutama bagi anak-anak. Jadi, hal tersebut termasuk dalam sebuah mitos yang

masih banyak dipercaya hingga saat ini. Seiring dengan perkembangan pengetahuan dari masa ke masa, pemahaman tentang dokter pun sebenarnya juga semakin berkembang. Misal dalam hal kostum atau pakaian yang melekat pada seorang dokter, seperti yang dibilang di abad ke-14 tersebut sosok dokter begitu ikonik digambarkan dalam Dokter Wabah sehingga tampak menakutkan akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman, kostum dokter kemudian hingga akhirnya di era sekarang memiliki identik dengan pakaian Alat Pelindung Diri (APD) dalam menangani sebuah wabah seperti yang sedang terjadi pada saat ini yaitu pandemi Covid-19. Tak lupa juga profesi seorang dokter dalam situasi kini merupakan garda terdepan bagi seluruh masyarakat dalam menangani wabah sehingga dapat dikatakan bahwa dokter juga merupakan seorang pahlawan.

2. The Divine Comedy karya Dante Alighieri

Salah satu karya Dante yang cukup dikenal banyak orang yaitu *The Divine Comedy* yang merupakan kumpulan puisi naratif menceritakan tentang perjalanan melalui alam baka. Puisi tersebut dibagi menjadi tiga bagian yaitu *Inferno* (Neraka), *Purgatorio* (Api Penyucian), dan *Paradiso* (Surga). Kali ini, pembahasan berfokus pada bagian *Paradiso* terkhusus pada pembukaan puisi *Canto 25*.

Canto 25 menjelaskan bahwa Dante memiliki semacam urusan hal yang berkaitan dengan “pemeriksaan” atau “*examination*” tentang tiga kebajikan teologis dalam penganut Kristen yaitu Iman (*Faith*), Harapan (*Hope*), dan Amal (*Charity*). Di sini Dante bernostalgia mengenai Florence, kota kelahirannya serta dirinya yang dimahkotai daun salam sebagai penyair yang diakui. Bagi Dante, melihat Florence merupakan harapan terbesarnya karena ia ingin kembali menuju ke tempat pembaptisannya, San Giovanni, dimana ia memulai hidupnya sebagai seorang Kristen. Sebelumnya, ia diasingkan oleh para musuhnya dan pengkritiknya sekaligus ingin mempermalukan Dante di depan umum. Maka dari itu, *Paradiso Canto 25* lebih sering disebut *Canto of Hope*.



Gambar 3.16
Potret Dante yang mengenakan mahkota daun salam yang dilukis pada abad ke-16

<https://www.thetimes.co.uk/article/dante-by-alessandro-barbero-review-xnqjdrs97> (diakses pada 18.26 WIB, 8 Desember 2021)

Tiga kebajikan teologis tersebut menurut Dante adalah lambang sosok wanita yang dicintainya sepanjang hidup walaupun secara platonis, Beatrice Portinari, yang menuntunnya dalam menemukan kebaikan serta imannya kepada Tuhan. Wanita itu mengatakan bahwa tidak ada yang memiliki harapan setinggi dia dan suatu saat keinginannya akan segera tercapai. Dante begitu yakin bahwa puisi naratif karyanya, *The Divine Comedy*, akan menjadi salah satu karya yang diakui penganugerahan kebajikan ilahi. Pada akhirnya, Dante tidak kembali ke Florence hingga meninggal di tanggal 14 September 1321 di Kota Ravenna, Italia, tempat pengasingannya yang jauh dari Florence, namun ia tidak pernah dipermalukan oleh para musuhnya yang justru dimuliakan oleh sejarah hingga saat ini.

Pada salah satu baris yang ada dalam pembukaan *Canto XXV* (25) yang berbunyi,

*Poet will I return, and at my front
 Baptismal will I take the laurel crown;*

atau dalam terjemahan novel karya Dan Brown yang memiliki arti, “ku ‘kan kembali sebagai penyair dan mengenakan mahkota daun di tempat baptisanku;” memiliki kenyataan yaitu berbagai ilustrasi atau lukisan Dante yang diciptakan oleh seniman ternama seperti Botticelli, Michelino, Giotto, dan Enrico Pazzi yang mana Dante mengenakan mahkota daun salam sebagai simbol keahlian. Menurut Brown (2013: 119), simbol keahlian untuk Dante tersebut berupa hal seni puisi yang merupakan simbol tradisional yang dipinjam dari Yunani kuno dan bahkan digunakan hingga hari ini dalam upacara-upacara untuk menghormati pujangga istana dan pemenang Nobel. Mahkota daun salam pertama kali dikenakan oleh

dewa Apollo dalam kisah Apollo dan Daphne. Menurut Yunani kuno, mahkota tersebut diberikan kepada orang-orang istimewa, seperti pemenang dalam kompetisi puisi atau olahraga, seperti Pertandingan Olimpiade Kuno. Kemudian apabila penggunaan mahkota daun salam atau yang lebih dikenal dengan *laurel wreath* ini dikaitkan dengan konteks masa kini, pada kenyataannya masih digunakan hingga sekarang namun lebih berupa sebuah karangan. Kini di beberapa negara Eropa, karangan daun salam digunakan sebagai simbol ketika seseorang meraih gelar master yang kemudian diberikan kepada orang tersebut dalam upacara wisuda universitas. Tak hanya itu, karangan daun salam juga digunakan sebagai dekorasi yang dikombinasikan dengan bunga, seperti bunga mawar dalam acara seremonial.

Kemudian pembaptisan Dante dilakukan pada tanggal 26 Maret 1266 yang berlokasi di The Baptistery of San Giovanni, Florence. Tempat suci tersebut yang dikenal dengan bentuk bangunannya berupa segi delapan itu telah menjadi tempat pembaptisan sejumlah tokoh terkenal, termasuk Dante (Brown, 2013: 326). Menurut Mani (2017) dalam situs theflorentine.net, Navigator Amerigo Vespucci, sejarawan serta diplomat Niccolò Machiavelli, dan Grand Duke Cosimo I de Medici juga dibaptis di tempat ini. San Giovanni menjadi tempat pembaptisan semua orang Kristen Florentine hingga akhir tahun 1800-an. Di dalam agama Kristen, pembaptisan wajib dilakukan untuk melambangkan pembersihan dosa yang biasa dilakukan dengan cara memercikkan atau menuangkan air di kepala atau juga dengan merendam dalam air baik sebagian maupun seluruhnya.

3. Mahkluk “setan berkepala tiga pemakan manusia” yang terdapat di The Divine Comedy karya Dante Alighieri

Three headed man-eating satan atau bisa diartikan sebagai “setan berkepala tiga pemakan manusia” merupakan sosok atau makhluk Lucifer yang memiliki tiga kepala yang konon menurut Dante dalam The Divine Comedy karyanya dimana masing-masing tiga kepala tersebut mempunyai wajah dan mulut yang telah menyantap tiga jiwa di masing-masingnya, diantaranya Yudas Iskariot, Brutus, dan Cassius. Menurut sejarah, Yudas Iskariot dikutuk dikarenakan mengkhianati Kristus serta Brutus dan Cassius yang merupakan pengkhianat Julius Caesar. Sosok Lucifer tersebut dijelaskan dalam *Divine Comedy - Inferno, Canto XXXIV* (34) dalam terjemahan Longfellow (2008).

*O, what a marvel it appeared to me,
When I beheld three faces on his head!
The one in front, and that vermilion was;*

*Two were the others, that were joined with this
Above the middle part of either shoulder,
And they were joined together at the crest;*

*And the right-hand one seemed 'twixt white and yellow;
The left was such to look upon as those
Who come from where the Nile falls valley-ward.*

*Underneath each came forth two mighty wings,
Such as befitting were so great a bird;
Sails of the sea I never saw so large.*

*No feathers had they, but as of a bat
Their fashion was; and he was waving them,
So that three winds proceeded forth therefrom.*

*Thereby Cocytus wholly was congealed.
With six eyes did he weep, and down three chins
Trickled the tear-drops and the bloody drivel.*

*At every mouth he with his teeth was crunching
A sinner, in the manner of a brake,
So that he three of them tormented thus. (p.232-233).*



Gambar33.17

Ilustrasi Lucifer atau *three headed man-eating satan* dalam *Dante's Inferno (Canto XXXIV)* yang disketsai oleh William Blake dari National Gallery of Victoria (NGV), Australia

<https://www.ngv.vic.gov.au/explore/collection/work/26903/> (diakses pada 16.56 WIB, 15 Desember 2021)

Keenam sayap Lucifer yang kepakannya menyebabkan Sungai Cocytus sepenuhnya membeku serta tiga wajah dan mulutnya dapat dikaitkan dengan satu atribut mendasar yang dimiliki sebelum kejatuhannya hingga menjadi hal yang benar-benar menyimpang karena pemberontakannya melawan Tuhan (Cervigni, 1989: 45). Menurut Cervigni (1989) dalam jurnalnya dengan judul "*The Muted Self-Referentiality of Dante's Lucifer*", Lucifer ditugaskan untuk terbang mengelilingi takhta Tuhan sambil menyanyikan pujian-Nya, akan tetapi ia menyimpangkan tujuan penggunaan semua instrumen pujian-Nya tersebut sehingga dianggap pengkhianat. Lucifer akhirnya menolak untuk kembali mengucapkan pujian itu sehingga ia merampas dari apa yang pernah diciptakan dan kini membentuk siksaan terbesarnya, oleh karena itu, yang berawal dari sebuah agungan dari Tuhan, Lucifer sekarang dikutuk dalam keheningan abadi dan direduksi menjadi monster yang memakan makhluk yang lebih rendah dari dirinya sendiri (Cervigni, 1989: 45-46).

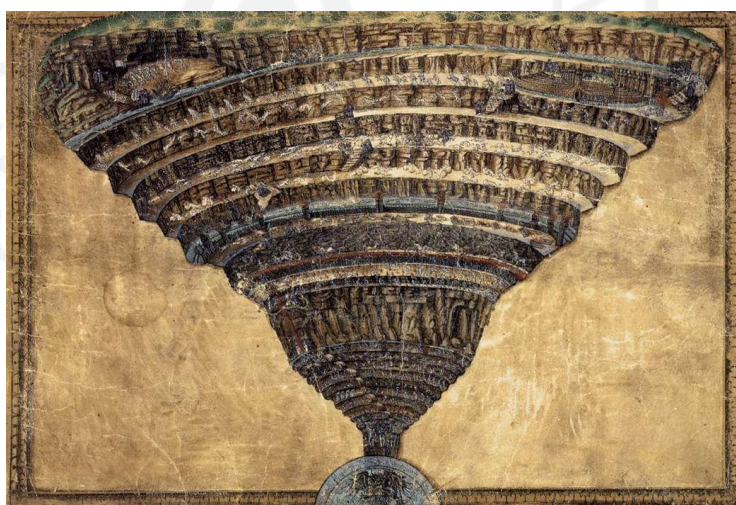
Makhluk Lucifer sebenarnya memiliki berbagai macam perspektif yang beragam. Ketika Lucifer menurut Dante dikaitkan dengan sosok *three headed man-eating satan* yang memiliki kepala tiga, enam sayap, dan memakan sosok tiga jiwa yang penuh dosa, beda hal dengan Lucifer dalam mitologi Yunani atau klasikal. Secara umum, atau dalam *Greek mythology*, berdasarkan kamus Britannica, Lucifer merupakan sosok lelaki pembawa obor yang biasanya di dalam puisi sering dianggap sebagai pembawa fajar atau sebutannya adalah bintang pagi. Dalam agama Kristen, Lucifer merupakan anak sulung dari Yesus serta diberi nama Pembawa Cahaya dan Putra Fajar selama di Surga karena cahaya murni yang dipancarkan olehnya. Suatu ketika, Lucifer menentang Tuhan dengan kehendak bebasnya. Dosa terbesarnya yaitu melawan Yesus dan Tuhan dengan menginginkan tahtanya sendiri sehingga ia menempatkan diri sebagai setara dengan Yesus dan di atas saudara-saudaranya.

Tentu saja Lucifer hanya kisah semata saja sehingga tidak nyata. Akan tetapi apabila dapat dikaitkan dengan konteks masa kini, sudah cukup banyak cerita fiksi

yang mengangkat hal tentang Lucifer yang diangkat secara modern yang dua diantaranya merupakan kisah Lucifer yang cukup mendunia. Pertama, serial televisi yang dibuat oleh Netflix dengan judul yang sama, “Lucifer” yang menceritakan tentang seorang makhluk bernama Lucifer Morningstar yang memutuskan untuk menghabiskan waktu di Bumi dan menetap di Los Angeles, Kota Malaikat untuk memahami apa itu kemanusiaan setelah ia merasa cukup menjadi pelayan di Neraka. Kedua, seorang pahlawan super atau *superhero* dari DC Comics dengan nama yang serupa, Lucifer Morningstar yang merupakan seorang malaikat pemberontak yang tinggal di Neraka. Setelah beberapa ribu tahun, ia akhirnya memutuskan untuk tidak lagi melakukan apa yang dia yakini sekaligus diharapkan sebelumnya, jadi ia meninggalkan Neraka lalu turun menuju ke Bumi.

4. Lukisan Peta Neraka karya Sandro Botticelli

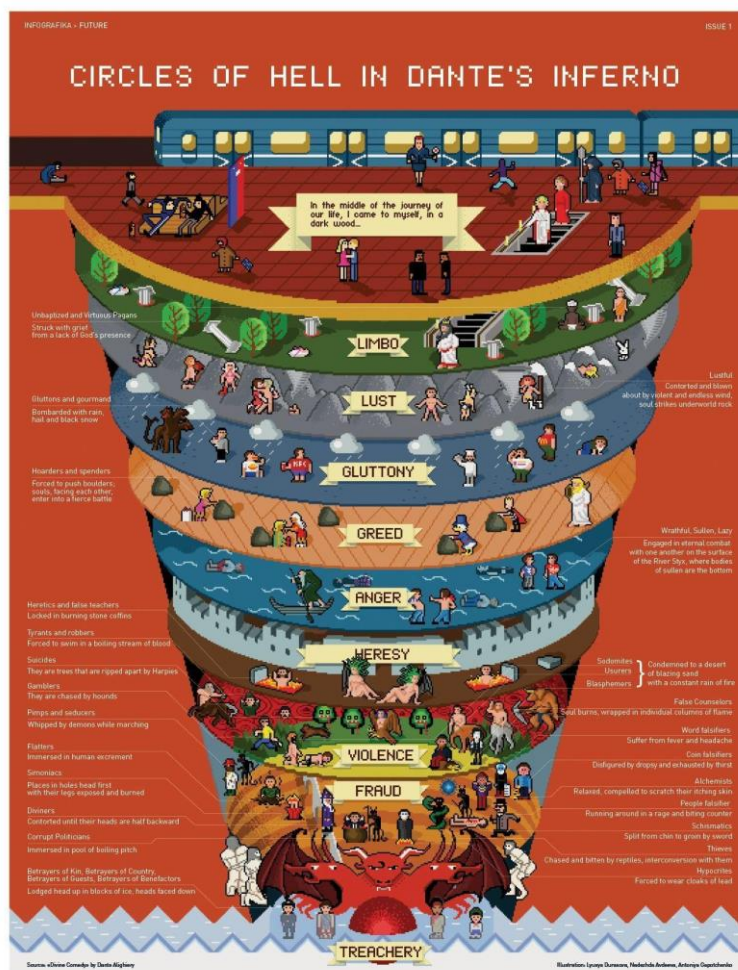
Peta Neraka atau dalam karya sesungguhnya yang diberi nama *La Mappa dell'Inferno* atau dalam Bahasa Inggris yaitu *Map of Hell* atau *Chart of Hell* atau *The Abyss of Hell* merupakan sebuah lukisan terkenal ketika dikaitkan dengan Dante. Sandro Botticelli menciptakan Peta Neraka yang hingga kini menjadi satu-satunya sebuah patokan ketika orang-orang membayangkan bagaimana sembilan tingkatan Neraka yang dijelaskan oleh Dante melalui *The Divine Comedy* miliknya. Peta Neraka pada dasarnya yaitu sebuah lukisan peta yang digambarkan sebagai jurang maut berupa gua raksasa yang mengarah ke pusat Bumi. Gua itu dibuat ketika Tuhan mengusir Lucifer dari Surga.



Gambar 3.18
Lukisan Peta Neraka asli yang dilukis oleh Sandro Botticelli
berdasarkan sembilan tingkat Neraka menurut Inferno milik Dante

<https://lovefromtuscany.com/botticelli-map-of-hell/> (diakses pada 16.38 WIB, 19 Desember 2021)

Menurut Dante dalam Inferno miliknya, struktur Peta Neraka tersebut setidaknya memiliki sembilan tingkatan Neraka berdasarkan beban dosa setiap manusia dalam masing-masing tingkatannya. Struktur tersebut dapat dibaca dari tingkat paling atas lalu ke bawah. Oleh karena itu, semakin dalam atau semakin turun tingkatan Nerakanya maka semakin besar dosa yang telah diperbuat oleh masing-masing manusia. Berikut sembilan tingkatan Neraka menurut Peta Neraka beserta penjelasan.



Gambar 3.19
Ilustrasi Peta Neraka secara detail beserta penjelasan dalam masing-masing tingkatannya
<https://www.florenceinferno.com/the-map-of-hell/> (diakses pada 13.56 WIB, 23 Desember 2021)

a. Limbo

Limbo merupakan tingkatan pertama dalam Neraka atau berdasarkan peta berada di tingkat teratas. Tingkatan ini adalah rumah bagi para manusia kafir yang tidak dibaptis serta berbudi luhur. Walaupun masih terkesan baik karena berbudi luhur akan tetapi mereka menganggap tidak pernah mengenal bahwa Kristus itu ada sehingga mereka diletakkan di tingkatan ini. Menurut Dante, tokoh-tokoh seperti Ovid, Homer, Socrates, Aristoteles, dan Julius Cesar berada di dalam tingkatan Neraka ini.

b. Nafsu (*lust*)

Tingkatan kedua dalam Neraka ini merupakan rumah bagi para manusia yang dipenuhi rasa nafsu serta zina. Pada dasarnya adalah siapa pun yang dikendalikan oleh hormon mereka sendiri. Dante bertemu dengan Cleopatra, Helen of Troy, Achilles, Tristan, Paris, dan Dido yang menghuni tingkatan Neraka ini.

c. Kerakusan (*gluttony*)

Tingkatan ini merupakan dimana para manusia yang terlalu memanjakan terutama terhadap makanan dan minuman. Dante justru bertemu dengan orang-orang biasa, bukan tokoh penting atau terkenal. Giovanni Boccaccio (1313-1375), seorang penulis berkebangsaan Italia yang terkenal dengan bukunya berjudul “The Decameron” menciptakan seorang tokoh yang bernama *Ciacco* karena ia terinspirasi dari tingkatan Neraka ini. “The Decameron” menceritakan tentang 100 kisah berdasarkan sekelompok tujuh wanita muda dan tiga pria muda dimana mereka berlindung di sebuah villa terpencil di luar Kota Florence untuk menghindari Kematian Hitam yang tengah melanda pada saat itu. *Ciacco* disini diceritakan sebagai seorang pria yang paling rakus yang pernah hidup. Kemudian *Ciacco* menurut Dante sendiri sudah dideskripsikan dalam *Divine Comedy - Inferno, Canto VI* (6) terjemahan Longfellow (2008) yang berbunyi,

*You citizens were wont to call me Ciacco;
For the pernicious sin of gluttony
I, as thou seest, am battered by this rain. (p. 40-41).*

Ciacco dalam bahasa Italia diartikan sebagai babi karena dikenal sebagai hewan yang rakus.

d. Ketamakan (*greed*)

Tingkatan keempat dalam Neraka ini merupakan rumah bagi para manusia yang suka menimbun dan menghambur-hamburkan uang. Menurut Dante, raja mitologi dalam dunia bawah (*underworld*), Pluto, juga berada di sini. Berdasarkan kisahnya dalam *Inferno*, Dante beserta sang pemandu, Virgil, tidak berinteraksi dengan para penghuni Neraka ini. Bagi Dante, ketamakan merupakan sebuah dosa yang seharusnya lebih tinggi.

e. Kemarahan (*anger*)

Tingkatan ini untuk Dante menjadi sebuah tanda tanya tentang dirinya sendiri, hidupnya, dan juga evaluasi baginya. Ketika dirinya menyadari bahwa tindakan dan sifatnya bisa saja membawanya menuju ke siksaan yang permanen ini. Oleh karena itu, Dante dan Virgil merasa terancam oleh para penghuni di sini atau lebih disebut sebagai Furies ketika mereka mencoba menembus dinding Dis yang dijaga oleh Lucifer, Furies, dan Medusa. Sebagaimana tercantum pada *Divine Comedy - Inferno, Canto VIII* (8) dengan terjemahan Longfellow (2008).

*And the good master said: "Even now, my Son,
The city draweth near whose name is Dis,
With the grave citizens, with the great throng." (p. 54).*

f. Bidat (*heresy*)

Jika dalam agama Islam, bidat atau *heresy* lebih disebut dengan bid'ah yaitu melakukan atau mengadakan suatu ibadah yang tidak adanya dalil dalam agama serta ajaran dari Rasulullah saw. Begitu juga dalam *Inferno* milik Dante, namun dalam konteks Kristen yaitu ketika manusia memiliki kepercayaan atau gagasan yang bertentangan dengan doktrin Kristen. Dante bertemu dengan Farinata degli Uberti, Epicurus, Paus Anastasius II, dan Kaisar Frederick II sebagai para penghuni tingkatan Neraka ini. Farinata degli Uberti merupakan seorang pemimpin militer serta bangsawan yang mencoba untuk memenangkan takhta Italia namun dihukum secara anumerta karena perlakuan bidat di tahun 1283.

g. Kekerasan (*violence*)

Tingkatan ini merupakan tingkatan Neraka yang salah satunya memiliki beberapa bagian atau dibagi lagi menjadi tiga sub-lingkaran atau cincin. Tiga cincin tersebut diantaranya adalah Luar (*Outer*), Tengah (*Middle*), dan Dalam (*Inner*).

1) Luar (*Outer*)

Cincin Luar merupakan hunian untuk para manusia yang melakukan kekerasan terhadap sesamanya dan juga harta benda. Menurut Dante, Attila the Hun, raja dari Kekaisaran Hun di tahun 434-453 SM merupakan salah satu penghuni cincin Luar ini. Cincin Luar ini juga dijaga oleh makhluk Centaur yaitu dalam mitologi Yunani merupakan makhluk setengah manusia dan setengah kuda yang bersenjata busur dan panah.

2) Tengah (*Middle*)

Cincin Tengah merupakan hunian bagi para manusia yang membunuh dirinya sendiri dan juga untuk pelaku pemborosan. Hukumannya bagi mereka yaitu terus-menerus dimakan oleh Harpy (si perenggut), makhluk dalam mitologi Yunani berupa setengah wanita dan setengah burung yang cantik.

3) Dalam (*Inner*)

Cincin Dalam merupakan hunian bagi para manusia penghujat serta yang melakukan kekerasan terhadap alam dan Tuhan. Salah satu tokoh yang tinggal di sini yaitu Brunetto Latini, seorang filosof Italia sekaligus mentor Dante. Para rentenir juga berada di cincin ini lalu juga ada Capaneus, dalam mitologi Yunani merupakan manusia yang memiliki kekuatan besar serta putra dari Hipponous dan Astynome. Capaneus melakukan kekerasan terhadap dewanya yaitu Zeus.

h. Penipuan (*fraud*)

Tingkatan ini akan dijelaskan secara mendalam di Data 5.0 karena data tersebut difokuskan dalam tingkatan Neraka kedelapan ini sesuai dengan urutan data adegan film *Inferno* yang sudah diambil.

i. Pengkhianatan (*treachery*)

Tingkatan Neraka kesembilan atau terdalam ini merupakan tempat dimana Setan bersemayam. Tingkatan ini juga masih terbagi namun dalam empat putaran, diantaranya *Caina*, *Antenora*, *Ptolomaea*, dan *Judecca*.

1) *Caina*

Caina berasal dari Cain dari Alkitab yang membunuh saudaranya sendiri. Putaran ini merupakan tempat dimana para manusia mengkhianati keluarganya sendiri.

2) *Antenora*

Antenora berasal dari Antenor dari Troy yang mengkhianati Negara Yunani dalam entitas politik. Entitas politik ini, selain negara, juga berlaku untuk partai dan kota.

3) *Ptolomaea*

Ptolomaea berasal dari Ptolemy yaitu putra dari Abubus yang pernah menjabat sebagai gubernur di wilayah Jericho, Israel pada masa dinasti Hasmonean sebelum masehi. Di tahun 141 SM, Ptolemy mengundang keluarga mertuanya yaitu Simon Thassi dan putra ketiganya, John Hyrcanus, serta dua saudaranya, Mattathias dan Judah untuk makan malam bersama namun akhirnya ia membunuh mereka. Oleh karena itu, putaran ini merupakan hunian bagi manusia sebagai tuan rumah yang telah mengkhianati para tamunya.

4) *Judecca*

Judecca berasal dari Yudas Iskariot yaitu pengikut Kristus yang akhirnya menjadi pengkhianat. Maka dari itu, tempat ini merupakan hunian bagi para manusia yang mengkhianati tuan dan dermawan mereka.

Berdasarkan situs dari florenceinferno.com, lukisan Peta Neraka yang dibuat oleh Sandro Botticelli ini dilukis di antara tahun 1480 hingga 1490. Ada yang menguatkan juga bahwa lukisan ini dilukis pada tahun 1485 berdasarkan pencarian Google. Menurut kisah Dante selama ia menjelajah Neraka (*Inferno*), yang kemudian menuju ke Api Penyucian (*Purgatorio*), lalu disusul menuju ke Surga (*Paradiso*), ia dipandu oleh penyair Virgil, yang

menggerakkannya di sepanjang perjalanan dari Neraka menuju ke Api Penyucian. Menurut Harvey (2020) dalam artikelnya yang berjudul “*Historic Surreal Maps of the Circles of Hell According to Dante’s Inferno*”, deskripsi Dante tentang Neraka sangat mengerikan dan anehnya spesifik, dengan deskripsi rinci tentang lapisan atau lingkaran berbeda yang disediakan untuk para pelaku jenis dosa tertentu.

Apabila dapat dikaitkan dengan konteks masa kini, *The Divine Comedy* karya Dante menjadi sebuah patokan utama terutama dalam bidang sastra dan agama yang terkhusus di wilayah Eropa. Berikut kutipan dari Blauvelt (2018) dalam artikelnya yang berjudul “Dante dan Komedi Ilahi: Dia memandu kita dalam tur neraka” dari situs bbc.com tentang bagaimana *The Divine Comedy* dari Dante begitu mempengaruhi dunia sastra terkhusus wilayah Barat.

Komedi Ilahi (*The Divine Comedy*) adalah tumpuan dalam sejarah Barat. Dia menyatukan ekspresi sastra dan teologis, pagan, dan Kristen, dan juga mengandung DNA dari dunia modern yang akan datang. Karya ini mungkin tidak bisa dipakai untuk mengungkap rahasia kehidupan, tapi ia bagaikan teori segalanya bagi sastra Barat.

Meskipun *The Divine Comedy* dari Dante ini begitu berpengaruh bagi ilmu sastra terutama Barat, namun juga masih terdapat perdebatan yang tentunya mengenai hal kevalidannya atau lebih tepatnya pada kebenarannya. Hal tersebut kemudian menyebabkan sejumlah ilmuwan selama berabad-abad terutama di era Renaisans menggunakan narasi Dante tentang Neraka sebagai sebuah “template” untuk membuat Peta Neraka menurut masing-masing. Masih dalam artikel milik Harvey (2020) mengungkapkan bahwa periode Renaisans adalah masa ketika sains, seni, dan agama merupakan elemen budaya yang sangat penting, sehingga tidak mengherankan jika ketiga elemen tersebut digabungkan untuk menjadikan lanskap Neraka sebagai tema yang populer. Harvey (2020) berpendapat mengenai mengapa *The Divine Comedy*, terkhusus pada *Inferno* memiliki kesan yang bertahan lama, terdapat dua alasan yaitu, karena mencerminkan begitu banyak hal tentang kehidupan, politik, dan kemanusiaan yang secara konsisten beresonansi dengan orang-orang serta manusia mungkin terpesona oleh pertanyaan tentang apa yang terjadi ketika kita mati selama spesies kita memiliki kemampuan untuk berpikir secara abstrak.

5. Parit iblis dalam Peta Neraka karya Sandro Botticelli

Data kelima ini merupakan salah satu adegan film *Inferno* yang sebenarnya masih termasuk dalam kategori data keempat bila diamati secara keseluruhan, namun data ini merupakan salah satu data pokok yang menjadi pembawa inti jalan cerita film *Inferno*. Masih dalam kategori tingkatan Neraka serupa dengan data keempat, yang mana *Malebolge* atau *evil ditches* atau parit iblis merupakan tingkatan Neraka kedelapan yang masih dibagi menjadi 10 parit atau *bolgia* untuk masing-masing para pendosa yang masuk dalam kategori ini. Parit iblis adalah hunian bagi para manusia yang melakukan penipuan dalam hal apapun. Sebuah artikel dari florenceinferno.com menjelaskan bahwa parit iblis diungkapkan di bagian *Canto XVIII* (18) sampai *Canto XXX* (30) dalam *Inferno*-nya Dante. Berikut 10 parit atau *bolgia* yang terdapat di parit iblis serta hukuman-hukumannya berdasarkan *Inferno* karya Dante.

a. Penggoda

Brown (2013: 97) dalam novel *Inferno*-nya mengungkapkan bahwa hukuman bagi para penggoda yaitu mereka yang sedang dicambuki oleh iblis.

b. Penyanjung

Mereka tenggelam dalam sungai kotoran manusia bagi para penyanjung yang berlebihan.

c. *Simonys* (pembeli dan penjual hak-hak istimewa gerejawi)

Simony secara kesimpulan dalam jurnal Anggraini (2016: 205-206) adalah tindakan mempertukarkan hal-hal yang kekal dengan hal yang fana, seperti niat untuk membeli keselamatan kekal dengan uang, yang membatasi kuasa Tuhan melalui sarana-sarana tertentu dan lain-lain. Hukumannya yaitu mereka terjebak dalam lubang terbalik dengan telapak kaki mereka yang terbakar api.

d. Peramal

Mereka yang berusaha memutar balikkan hukum Tuhan untuk meramal masa depan sehingga hukuman yang didapat yaitu mereka berjalan dengan kepala terpelintir menoleh ke belakang serta berjalan mundur untuk selamanya.

e. Barator (politisi korup)

Mereka yang memperkaya diri serta mencari keuntungan diri sendiri demi kepentingan pribadi yang dalam Brown (2013: 98) mengungkapkan bahwa mereka terbenam dalam danau aspal mendidih sebagai hukumannya.

f. Orang munafik

Mereka dihukum dengan berjalan sambil mengenakan jubah timah yang berat dan dicat dengan warna emas yang menyerupai kerudung biarawan. Pakaian tersebut secara simbolis melambangkan kemunafikan.

g. Perampok atau pencuri

Manusia yang berdosa karena merampok atau mencuri memiliki hukuman dalam parit ini berupa tangan mereka diikat ke belakang oleh ular dan mengalami metamorfosis yang mengerikan. Menurut Brown (2013: 97-98) para pendosa dalam parit ini yaitu pada pencuri yang digigit ular untuk selamanya sebagai konsekuensinya.

h. Konselor atau penasihat palsu

Didedikasikan bagi mereka selaku konselor atau penasihat yang menggunakan penipuan sehingga dapat menjatuhkan orang lain. Jiwa-jiwa mereka terbakar oleh api yang cemerlang.

i. Pemfitnah

Hunian bagi para penyebar fitnah yang menurut Brown (2013: 97) dalam novel *Inferno*-nya parit ini ditujukan pada nabi palsu yang kepalanya dipasang secara terbalik. Mereka dimutilasi oleh iblis dengan pedang sebagai hukumannya.

j. Pemalsu

Hukuman bagi para manusia yang melakukan dosa pemalsuan yaitu pemalsu logam terkena kudis, pemalsu koin tersiksa oleh kehausan, dan pemalsu kata-kata menderita demam tinggi. Menurut Brown (2013: 97) dalam novel *Inferno*-nya, ... parit kesepuluh Malebolge dipenuhi pendosa yang setengah-terkubur secara terbalik, kaki mereka mencuat dari tanah.

Secara realita, dosa pada tingkatan ini atau penipuan begitu sering dijumpai di seluruh dunia. Apabila jika dianalisis berdasarkan contoh di salah satu jalan cerita pada film *Inferno*, terdapat salah satu adegan *plot twist* atau di luar dugaan dimana ketika Sienna secara tiba-tiba meninggalkan Langdon di Venice, Italia setelah mereka tahu bahwa lokasi virus ternyata berada di Hagia Sophia, Turki. Sienna memiliki latar belakang bahwa ia ternyata adalah kekasih Zobrist sehingga dirinya melanjutkan apa yang Zobrist perbuat yaitu menyebarkan virus untuk menghentikan overpopulasi dunia setelah Zobrist dinyatakan meninggal akibat bunuh diri. Jika hal ini dikategorikan ke dalam salah satu bagian parit iblis, maka Sienna termasuk dalam dosa di parit keenam yaitu orang munafik. Walaupun sebenarnya orang munafik serta pengkhianat tidak jauh berbeda bahkan perilaku munafik dianggap sebagai khianat, akan tetapi tingkatan Neraka pada masing-masing berbeda satu tingkat dimana orang munafik termasuk dalam tingkatan kedelapan (penipuan/*fraud*), sedangkan pengkhianatan termasuk dalam tingkatan kesembilan.



Gambar 3.20
Durasi; 1:19:18

Salah satu adegan film *Inferno* ketika Sienna secara tiba-tiba mengkhianati yang kemudian meninggalkan Langdon dan menyatakan bahwa ia merupakan kekasih dari Zobrist.

Di dalam *Canto XI* (11) pada *Divine Comedy - Inferno*, juga dijelaskan perlakuan penipuan kepada sesama manusia. Berdasarkan terjemahan Longfellow (2008), *Canto* tersebut berbunyi,

*“Fraud, wherewithal is every conscience stung,
A man may practise upon him who trusts,
And him who doth no confidence imburse.”*

...

*By the other mode, forgotten is that love
Which Nature makes, and what is after added,
From which there is a special faith engendered.” (p. 73).*

Sebuah tesis dari Dumas dan Oh (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “*Social Realities in Inferno: Alighieri’s and Brown’s Perspectives*”, realita sosial jika berdasarkan Inferno karya Dante terdapat setidaknya sembilan tema, yaitu iman (*on faith*), keunggulan (*on superiority*), rasa iri (*on envy*), politik (*on politics*), kebanggaan (*on pride*), penipuan (*on fraud*), kekerasan (*on violence*), bunuh diri (*on suicide*), dan ketidakadilan (*on injustice*). Menurut Dumas dan Oh (2017), dalam bagian penipuan dijelaskan bahwa pada bait pertama dalam *Canto XI* (11), halaman 78, bahwa setiap orang merasa bersalah karena menipu seseorang, baik kepada orang yang sudah mempercayainya, ataupun orang yang tidak memilikinya. Orang-orang sudah tahu konsekuensi dari apa yang telah mereka perbuat, namun mereka masih terus melakukannya (Dumas & Oh, 2017: 32). Kemudian di bait berikutnya, halaman 79, orang-orang masih bisa mengkhianati sesamanya bahkan kepada seseorang yang dicintai sekaligus dipercayai sehingga hal tersebut mengakibatkan seseorang yang dikhianati kehilangan kepercayaan. Inilah yang menjadi masalah di masyarakat sekaligus sebab mengapa orang-orang tidak mudah percaya dengan orang lain (Dumas & Oh, 2017: 32-33).

Kemudian apabila salah satu peristiwa nyata yang dikaitkan dengan konteks masa kini dalam dosa penipuan bahkan sering diketahui sekaligus dilakukan secara terang-terangan yaitu korupsi politisi (barator). Menurut Kominfo, jika dihitung, kasus korupsi dalam dunia politik di Indonesia dalam periode Januari hingga November 2021 mencapai 1.032 perkara korupsi yang telah disidik oleh Polri sedangkan terdapat 1.486 perkara korupsi pada periode yang sama yang telah disidik oleh Kejaksaan. Kemudian dalam artikel berita kabar24.bisnis.com, kasus korupsi terbesar sepanjang sejarah Indonesia menurut Menteri BUMN, Erick Thohir adalah kasus korupsi PT Asuransi Jiwasraya dan PT Asabri. Akibat hal tersebut kerugian negara total mencapai kurang lebih Rp 40 triliun. Kemudian Erick Thohir mempertimbangkan dua pola penerapan hukuman yaitu hukuman mati bagi terdakwa kasus PT Asabri sedangkan hukuman seumur hidup bagi terdakwa kasus PT Asuransi Jiwasraya.

Faktanya, dosa-dosa yang terdapat di parit iblis selain yang telah dijelaskan sebelumnya ternyata juga masih banyak yang dilakukan hingga sekarang. Dari

kesepuluh parit iblis, memungkinkan beberapa dosa tersebut dapat orang-orang temui di sekitarnya dengan mudah. Lalu seiring dengan maraknya perbuatan dosa-dosa tersebut, alangkah baiknya diri sendiri menghindari dari segala perbuatan tersebut dan melakukan introspeksi apabila sudah terlanjur melakukan sebelum pada akhirnya terlambat.

6. Tulisan “cerca trova” yang tersembunyi di dalam lukisan Pertempuran Marciano karya Giorgio Vasari

Lukisan *Battle of Marciano* atau Pertempuran Marciano dilukis oleh seorang seniman Italia bernama Giorgio Vasari yang diperkirakan dibuat pada tahun 1570 hingga 1571. Lukisan tersebut sampai saat ini masih dipajang di sebuah ruangan bernama Hall of Five Hundred bertempat di Museum Palazzo Vecchio berlokasi di Florence, Italia. Lukisan atau mural ini, dalam artikel TripImprover oleh Kappe (2019), menggunakan teknik fresco yaitu melukis langsung di atas plester kapur basah (berupa campuran pasir, air, dan kapur yang menjadi padat saat mengering). Setelah pigmen tersebut diaplikasikan pada plester basah kemudian plester tersebut mengering, lukisan tersebut menjadi bagian integral dari dinding. Brown (2013) sempat menjelaskan sekilas tentang lukisan ini dalam novel *Inferno*-nya sebagai berikut.

Lukisan konfrontasi militer itu jelas sangat besar—panjang tujuh belas meter dengan tinggi lebih dari tiga tingkat. Mural itu dilukis dengan warna-warna kemerahan coklat dan hijau—panorama kekejadian perang, tentara, kuda, tombak, dan panji-panji yang bertempur mati-matian di sebuah lereng bukit pedesaan. (hal. 215)

Perang ini juga dikenal sebagai *The Battle of Scannagallo* atau Pertempuran Scannagallo yang merupakan sebuah sungai kecil di dekat lokasi pertempuran yaitu Marciano della Chiana yang berada di Provinsi Arezzo, Italia. Seperti yang telah dibahas dalam konotasi adegan film, pertempuran tersebut merupakan perlawanan keluarga Medici antara tentara Perancis/Siena di bawah komando Pietro Strozzi melawan tentara Hispanik/Florentine di bawah komando Gian Giacomo Medici untuk menaklukkan Kota Siena. Pertempuran tersebut menandakan kekalahan Kota Siena atau Republik Siena serta mengakibatkan Kota Siena kehilangan kemerdekaannya. Pada akhirnya Kota Siena masuk ke dalam kawasan *Duchy of Florence* di bawah kepemimpinan Duke Cosimo I.

Di dalam lukisan Pertempuran Marciano itu, Vasari ternyata menyelipkan sebuah pesan di salah satu bagian. Dikutip dari novel *Inferno*, ... bagian atas mural besar itu, ... panji-panji perang hijau yang dilukisi pesan misterius—CERCA TROVA—oleh Vasari (Brown, 2013: 215). Berikut dialog antara Langdon dan Sienna dalam novel *Inferno* karya Brown (2013) ketika mereka berada di Hall of Five Hundred yang sedang mencari pesan tersebut.

“Nyaris mustahil untuk dilihat dari bawah sini tanpa binokular,” kata Langdon sambil menunjuk, “tapi di bagian tengah atas, jika kau melihat persis di bawah dua rumah pertanian di lereng bukit, terdapat panji-panji hijau miring kecil dan—”

“Aku melihatnya!” kata Sienna sambil menunjuk bagian kanan atas mural, tepat di tempat yang benar. (hal. 215)

“*Cerca trova*” merupakan Bahasa Italia yang memiliki arti “*seek and find*” atau “cari dan temukan”. Jika diamati pada lukisannya, pesan tersebut berada di bendera hijau milik tentara Siena. Dikutip dari Kappe (2019) dalam artikel TripImprover dengan judul “*Battle of Marciano by Giorgio Vasari*”, Duke Cosimo I ingin kalimat “*cerca trova*” dimasukkan dalam lukisan itu sebagai referensi ironis untuk ‘kekalahan’ yang ditemukan tentara Siena. Kemudian dalam sejumlah bendera hijau milik tentara Siena lain, disulam syair-syair Dante. Syair dari Dante tersebut yaitu *Purgatorio, Canto I*. Berikut syair tersebut berdasarkan terjemahan Longfellow (1867).

*He seeked Liberty, which is so dear,
As knoweth he who life for her refuses. (p. 303).*

Dikutip dari Florence Inferno (2013), dengan syair-syair tersebut pasukan tentara Siena ingin mengungkapkan bahwa mereka sedang berjuang untuk mempertahankan kebebasan mereka sendiri. Sayangnya, para tentara Siena tersebut, yang berniat mencari kebebasan, akan tetapi justru menemukan kekalahan. Itulah mengapa Duke Cosimo I meminta Vasari memberikan pesan “*cerca trova*” pada bendera hijau tersebut sebagai pesan sarkastik.

Apabila dapat dikaitkan dengan konteks masa kini, dari sejumlah sumber, “*cerca trova*” yang ditulis oleh Vasari di dalam lukisan itu memiliki maksud yaitu mencari dan menemukan salah satu lukisan karya Leonardo da Vinci yang hilang. Pada tanggal 13 Maret 2012, dari artikel Live Science yang ditulis oleh Bryner (2012) dengan judul “*Long-Lost Da Vinci Masterpiece Possibly Found*” bahwa salah satu lukisan karya da Vinci yang menggambarkan peristiwa *Battle of Anghiari*

atau Pertempuran Anghiari ditemukan terbungkus di dalam lukisan Pertempuran Marciano karya Vasari tersebut. Direktur pendiri Pusat Ilmu Interdisipliner untuk Seni, Arsitektur, dan Arkeologi (CISA3) Universitas San Diego (UCSD), Maurizio Seracini, beserta para rekannya telah menemukan lukisan Pertempuran Anghiari tersebut yang berada dibalik lukisan Pertempuran Marciano. Seracini beserta salah satu rekan dari National Geographic melakukan pengeboran untuk memasukkan kamera penyidik melalui enam titik pilihan yang tidak akan merusak lukisan.

Kemudian dalam artikel BBC News Indonesia (2012) dengan judul “Lagi karya Leonardo da Vinci diketemukan”, dibalik lukisan Pertempuran Marciano itu setelah dilakukan pengeboran terdapat bahan cat hitam yang persis sama dengan yang digunakan da Vinci untuk melukis Monalisa. Lalu alat yang digunakan untuk mengambil sampel bahan di belakang dinding lukisan itu juga menunjukkan adanya pigmen berwarna merah pernis dan coklat. Walaupun penemuan tersebut masih berada di tahap awal penelitian serta masih banyak yang harus dikerjakan untuk memecahkan misteri ini, namun Seracini mengakui bahwa mereka telah menemukan tempat yang tepat. Pencarian Seracini dimulai di tahun 1970-an setelah ia melihat tulisan “*cerca trova*” yang ada di lukisan Pertempuran Marciano. Ia mengira bahwa dua kata tersebut merupakan petunjuk dimana lukisan karya da Vinci yang menghilang di tahun 1563.

Selanjutnya dalam adegan film *Inferno*, kata “*cerca trova*” yang terdapat di lukisan Pertempuran Marciano dimaksudkan untuk petunjuk pencarian dalam topeng kematian Dante. Berdasarkan alur cerita, sebelumnya kata “*cerca trova*” diacak dari kata “*catrovacer*” yang didapat dari Peta Neraka bagian *Malebolge* (Data 5.0). Langdon terus menerus dihantui frase “*kebenaran hanya bisa dilihat melalui mata kematian*” yang sebelumnya ditempatkan oleh Zobrist di Peta Neraka yang telah dimodifikasi olehnya. Langdon dan Sienna awalnya mengira topeng yang dicari adalah topeng wabah (Data 1.0), namun ternyata yang dimaksud dari petunjuk itu adalah topeng kematian Dante.

7. Topeng kematian Dante Alighieri sebagai bentuk penghormatan

Topeng kematian Dante merupakan sebuah artefak yang menjadi salah satu peninggalan Dante yang sampai saat ini masih tersimpan di Museum Palazzo Vecchio yang terletak di Florence, Italia. Topeng tersebut tentu memiliki latar belakang yang berkaitan dengan kisah Dante semasa hidupnya. Hal itu diungkapkan

Brown (2013) dalam novel *Inferno* dalam alur cerita ketika Marta Alvarez, seorang administrator seni dan kebudayaan di Palazzo Vecchio tak sengaja bertemu dengan Langdon dan Sienna di museum ketika mereka berdua sedang berusaha memecahkan misteri “*cerca trova*”.

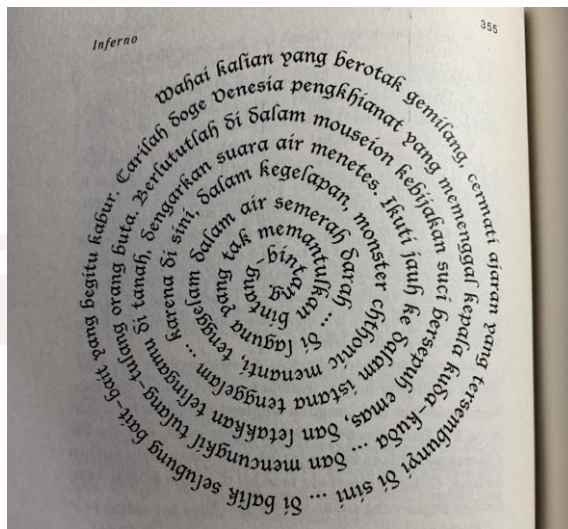
...”Namun, alasan mengapa topeng itu berada di sini, di Palazzo Vecchio, sama sekali tidak berhubungan dengan *The Divine Comedy*, tetapi berhubungan dengan sejarah yang nyata. Dante tinggal di Florence, dan dia sangat mencintai kota ini. Dia adalah penduduk Florence yang sangat terkenal dan berkuasa, namun akibat pergeseran kekuatan politik dan Dante mendukung pihak yang keliru, dia dikucilkan—dibuang ke balik tembok kota dan tidak pernah boleh kembali.” (hal. 235).

Sebenarnya, Dante meninggal dunia di tahun 1321 kemudian dimakamkan di Ravenna, Italia dikarenakan diusir dari kampung halamannya, Florence, terkait perbedaan pandangan politik sehingga ia diasingkan dan tidak diperbolehkan kembali. Secara spesifik, topeng tersebut adalah sebagai satu-satunya penghormatan karena Dante begitu mencintai Florence sekaligus karena Beatrice Portinari, seorang perempuan muda yang Dante cintai dan makam perempuan tersebut berada di Florence.

Mengapa dipilihnya Palazzo Vecchio yang dipercaya sebagai tempat penyimpanan topeng kematian Dante, dalam Brown (2013: 236), yaitu dikarenakan museum tersebut adalah simbol tertua Florence dan di masa Dante merupakan jantung kota. Dalam banyak hal, dengan menyimpan topeng kematiannya di tempat itu, merasa seakan Dante akhirnya diizinkan untuk pulang (Brown, 2013: 236). Topeng kematian Dante telah dipajang di Palazzo Vecchio sejak tahun 1911, namun topeng tersebut menurut para peneliti menganggap bahwa topeng tersebut bukan merupakan topeng kematian Dante yang asli. Topeng yang berada di museum tersebut kemungkinan besar dibuat dari patung yang dahulu terdapat di makam Dante di Ravenna sekitar abad ke-15.

Berdasarkan film *Inferno*, topeng kematian Dante yang disimpan di Palazzo Vecchio dicuri oleh Langdon dan Ignazio Busoni yang akhirnya ditemukan di Baptisan San Giovanni. Dibalik topeng itu, ditemukan sejumlah kalimat berupa teks tersembunyi sebagai petunjuk selanjutnya dalam menemukan virus yang diciptakan oleh Zobrist. Teks tersebut berbentuk melengkung ke dalam dan mengelilingi bagian belakang topeng yang cekung hingga ke bagian tengahnya (Brown, 2013:

354). Bentuk teks itu lebih disebut dengan “spiral simetris Archimedes yang searah jarum jam”.



Gambar 3.21
Ilustrasi bentuk teks di balik topeng kematian Dante berdasarkan
novel *Inferno* karya Dan Brown
Dokumentasi peneliti (diambil pada 17.36 WIB, 8 Februari 2022)

Meskipun kalimat-kalimat tersebut hampir serupa antara film dengan novelnya, akan tetapi di dalam novel terdapat satu kalimat yang merupakan bagian yang paling terkenal dalam *Inferno*-nya Dante yang tidak terdapat di film. Kalimat itu berbunyi, “*O you possessed of sturdy intellect, observe the teaching that is hidden here ... beneath the veil of verses so obscure.*” yang artinya, “Wahai kalian yang berotak gemilang, cermati ajaran yang tersembunyi di sini ... di balik selubung bait-bait yang begitu kabur.” Dalam novel *Inferno* karya Brown (2013), terdapat pernyataan dari Langdon ketika ia dan Sienna berdiskusi terkait dengan teks dibalik topeng kematian Dante itu yang sedang mereka gosok dengan air suci Baptisan San Giovanni yang awalnya teks tersebut tertutup oleh *gesso* yang dapat larut.

“Itu diambil dari salah satu stanza paling terkenal dalam *Inferno* Dante,” jelas Langdon bersemangat. “Dante mendorong para pembacanya yang pintar untuk mencari kebijakan yang tersembunyi di balik baitnya yang penuh misteri.” (hal. 353).

Pembuatan topeng kematian dalam kenyataan ternyata hingga saat ini masih diberlakukan, akan tetapi sekarang lebih disebut dengan *lifecasting*. Menurut Ensiklopedia Britannica, topeng kematian yaitu berupa cetakan lilin atau plester yang diambil dari wajah seseorang yang telah meninggal dunia. Konon topeng

kematian pertama kali diterapkan di zaman Mesir kuno dengan menciptakan topeng kematian Raja Tut atau Tutankhamun. Orang Mesir percaya bahwa topeng kematian, yang akan dikubur bersama individu, akan memungkinkan roh orang tersebut menemukan tubuhnya di akhirat (Cannizzaro, 2013). Sedangkan tujuan pada umumnya, dalam Ensiklopedia Britannica, topeng kematian digunakan untuk mewakili ciri-ciri almarhum, baik untuk menghormati mereka maupun untuk menjalin hubungan melalui topeng dengan dunia roh. Ketika memasuki Abad Pertengahan, topeng kematian sudah tidak menjadi hal yang bersifat spiritual namun sebagai pendokumentasian atau sebagai kenang-kenangan untuk mengenang orang yang telah meninggal. Proses menciptakan topeng kematian juga sempat dijelaskan dalam novel *Inferno* karya Brown (2013) pada alur ketika Langdon menjelaskan hal tersebut kepada Sienna di Palazzo Vecchio dalam menuju tempat topeng kematian Dante sebelum diketahui bahwa topeng tersebut telah hilang.

“Tidak lama setelah meninggal,” jelas Langdon, “mendiang dibaringkan dan wajahnya dilapisi minyak zaitun. Lalu, selapis plester basah dilumurkan ke kulit, menutupi semuanya—mulut, hidung, kelopak mata—mulai dari garis-rambut hingga leher. Setelah mengeras, plester itu bisa diangkat dengan mudah dan dijadikan cetakan untuk dituangi plester baru. Plester ini mengeras membentuk replika mendetail dari wajah mendiang. Praktik ini terutama menyebar luas untuk mengenang orang terkenal dan orang genius—Dante, Shakespeare, Voltaire, Tasso, Keats—semuanya punya topeng kematian.” (hal. 239).

Pembuatan topeng kematian Dante ini masih bisa dikaitkan dengan konteks masa kini. Salah satunya yaitu dari sebuah jurnal karya Hylland (2018: 174) berjudul “*Faces of death. Death masks in the museum*” menjelaskan, di balik setiap topeng kematian terdapat sebuah proses teknologi penyalinan dan keahlian yang tampaknya hanya dikuasai oleh sedikit orang saat ini. Seni membuat topeng seperti itu, bagaimanapun, tampaknya tidak sepenuhnya punah, seperti yang dapat disaksikan, misalnya, dalam film dokumenter radio BBC *Death Mask: The Undying Face*, tentang karya pematung Nick Reynolds untuk menghidupkan kembali seni memproduksi topeng kematian (Hylland, 2018: 174-175). Kemudian dalam artikel CNN oleh Glass (2017) dengan judul “*The curious and gruesome art of human death mask*” di bagian “*Memorial casts*”, di usia paruh bayanya, Reynolds mendirikan bisnis khusus “*Memorial Casts*” sebagai perusahaan pembuatan topeng kematian sebab ia percaya bahwa dirinyalah satu-satunya spesialis dari jenisnya di

Inggris yang bekerja di sebuah flat sederhana di Archway, London Utara. Akan tetapi, Reynolds menggunakan bahan dasar yang lebih modern yaitu berupa alginat karena metode tradisional penggunaan plester sepertinya tidak memiliki relevansi yang signifikan saat ini.

“*Memorial casts*” dalam Glass (2017) juga menjelaskan bahwa beberapa topeng kematian telah menjadi barang yang kolektif sehingga dapat dilelang, salah satunya yaitu topeng kematian Napoleon Bonaparte yang dibuat tak lama setelah sepeninggalnya di sebuah tempat pengasingan di St Helena pada tahun 1821, akhirnya dilelang di gedung pelelangan, Bonhams, yang berlokasi di London, Inggris seharga £170,000 atau sekitar \$220,000 pada tahun 2013.

8. Makam Enrico Dandolo di Hagia Sophia

Enrico Dandolo merupakan salah satu *doge* yang meninggalkan begitu banyak kenangan selama masa jabatannya menjadi Doge Venesia. Ia memimpin dari tahun 1192 hingga kematiannya di tahun 1205. Dandolo dikenal sebagai seorang Doge Venesia yang kejam karena kebrutalannya selama Perang Salib keempat dimana ia memanfaatkan tawaran Alexios III Angelos, seorang Kaisar Bizantium di tahun 1195-1203 untuk membantu menggulingkan pamannya yang juga bernama Enrico Dandolo, seorang patriark Grado. Brown (2013: 466) dalam novel *Inferno*-nya mengatakan bahwa Dandolo juga dikenal sebagai *doge* pengkhianat karena memenggal kepala kuda-kuda serta mencungkil tulang-tulang orang buta. Enrico Dandolo wafat di tahun 1205 karena nekrosis dan dimakamkan di Basilika Saint Sophia atau yang dikenal sekarang sebagai Hagia Sophia yang berlokasi di Istanbul, Turki.

Kuburan itu ... lempeng marmer putih persegi, terpasang di lantai batu mulus dan dipagari dengan tiang dan rantai (Brown, 2013: 552). Akan tetapi, nama yang terukir di atas batu tersebut bukan nama aslinya, melainkan nama Latinnya, Henricus Dandolo. Dalam novel *Inferno* dari Brown (2013), terdapat salah satu alur dimana Langdon dan Sienna sedang mencari lokasi makam Enrico Dandolo ketika awalnya mereka mengira bahwa makam tersebut berada di Basilika Santo Markus di Kota Venesia, Italia.

Selama awal abad ketiga belas—pada masa Enrico Dandolo dan Perang Salib Keempat—bahasa Latin masih menjadi bahasa kekuasaan. Seorang *doge* Venesia yang menghadirkan kejayaan bagi Kerajaan

Romawi dengan menduduki ulang Konstantinopel tidak akan di sini dengan nama Enrico Dandolo ... tetapi nama Latinnya.

Henricus Dandolo. (hal. 467).

Pada tahun 1453, makam itu dibuka lalu tulang-tulangnya dibuang serta dijarah oleh Ottoman ketika Bizantium kembali mengambil alih Konstantinopel. Makam tersebut hingga saat ini memang dijaga ketat, namun apabila seseorang menekankan kedua telapak tangannya ke batu nisan dan bersujud, mendekatkan wajah ke lantai, itu tampak seperti sedang bersujud ke arah Makkah. Kemudian di bawah batu nisan tersebut terdapat suara gemericik air yang mengalir menuju ke sebuah waduk kuno bawah tanah yang disangga oleh pilar-pilar, Yerebatan Sarayi atau yang juga dikenal sebagai Basilika Cistern.

Apabila dapat dikaitkan dengan konteks masa kini, Dr. Henrike Haug dari Institut Sejarah Seni, Universitas Cologne, Jerman yang merupakan salah satu orang yang meneliti tentang makam dari Enrico Dandolo ini di tahun 2016. Haug (2016: 167) dalam artikel esainya dengan judul "*Territory and the Tomb: Enrico Dandolo's Final Resting Place in Hagia Sophia*", membahas tentang penelitiannya dalam merekonstruksi konteks serta makna monumen makam dalam menguraikan makna sebenarnya sebagai demarkasi teritorial. Dalam bagian kedua yang berjudul "*The Possibility of a Tomb*", Haug menulis bahwa makam Enrico Dandolo di Hagia Sophia tersebut tidak sepenuhnya berupa reka yang lengkap. Haug (2016: 169) memberikan sumber-sumber tertulis, seperti peristiwa-peristiwa tahun 1205: Geoffrey of Villehardouin dalam bukunya, *Histoire de la conquête de Constantinople*, menyatakan bahwa Dandolo dimakamkan sebagai pemberian kehormatan di Hagia Sophia. Kemudian dari *Historia Ducum Veneticorum* dalam Haug (2016: 169) juga memberikan penjelasan tentang penguburan secara terhormat seorang *doge* di gereja: "honorifice sepultus in sancte Sophye ecclesia requiescit" yang artinya "dia beristirahat dikuburkan dengan hormat di Gereja Kebijaksanaan Suci (Hagia Sophia)". Baik fakta bahwa penguburan *doge* menunjukkan bahwa pemakaman tersebut merupakan upacara resmi sebagai sebuah penghormatan. Selain itu, status Enrico Dandolo sebagai Doge Venesia serta komandan armada menunjukkan bahwa upacara publik tersebut disertai dengan pembangunan monumen resmi. Oleh karena itu, menurut penelitian Haug (2016: 171) dengan gabungan beberapa sumber dari Burke (Oxford, 1989); Carruthers (Cambridge, 2008) & Clanchy (Cambridge, 1979); makam Dandolo

juga merupakan “makam monumental” (*monumental tomb*) – sebuah monumen penaklukan Konstantinopel, karena mencontohkan arti sebenarnya dari kata *monument(al)*: sebuah struktur, yang secara eksplisit telah dibuat untuk memperingati seseorang atau peristiwa penting, atau yang telah menjadi penting bagi kelompok sosial sebagai bagian dari ingatan mereka tentang peristiwa masa lalu. Hal ini juga menunjukkan layaknya ketika seorang tokoh penting yang apabila telah meninggal dunia sehingga para pengikut tokoh itu dapat mengenang atas jasa-jasa tokoh tersebut selama masih hidup sekaligus sebagai atas sebuah penghargaan.

9. Patung kepala Medusa di Basilika Cistern

Sebuah makhluk dinamai Medusa yang apabila dalam mitologi Yunani merupakan salah satu dari tiga makhluk dalam kategori Gorgon. Medusa juga dikenal sebagai Gorgo yang dideskripsikan sebagai seorang wanita bersayap serta memiliki ular berbisa di rambut panjangnya. Dalam mitologi Yunani, apabila seseorang menatap matanya, orang itu akan berubah menjadi batu. Higgins (2019) dalam artikel di situs *prospectmagazine.co.uk* dengan judul “*Medusa was punished for being raped—so why we do still depict her as a monster?*”, berdasarkan sebuah *metamorphoses* milik penyair Romawi Ovid, Medusa adalah seorang wanita yang cantik namun tidak setelah ia dihukum oleh Athena karena diperkosa oleh Poseidon di dalam kuil Athena. Hukuman tersebut yaitu mengubah Medusa menjadi makhluk yang dikenal hingga saat ini.

Kemudian dalam *Divine Comedy - Inferno* milik Dante, Medusa berperan sebagai penjaga *The City of Dis* di perbatasan lingkaran kelima (kemarahan / *anger*) dalam Peta Neraka bersama dengan Furies dan para malaikat yang jatuh (*fallen angels*). Hal tersebut juga disampaikan dalam *Canto IX (9)* dalam terjemahan Longfellow (2008).

“*Medusa come, so we to stone will change him!*”
All shouted looking down; “in evil hour
Avenged we not on Theseus his assault!”

“*Turn thyself round, and keep thine eyes close shut,*
For if the Gorgon appear, and thou shouldst see it,
No more returning upward would there be. (p. 59).

Dante dan Virgil sebelum memasuki *The City of Dis*, mereka berusaha menghadapi ancaman Furies serta Medusa. Pada akhirnya Virgil menutupi kedua mata Dante ketika kepala Medusa muncul.

Lalu dalam *scene* sembilan film *Inferno* terdapat patung berkepala Medusa terbalik yang menjadi salah satu penyangga pilar Yerebatan Sarayi atau Basilica Cistern. Menyembul dari air, tampaklah sebuah ukiran marmer besar—kepala Medusa—dengan rambut ular yang menggeliat-geliat liar (Brown, 2013: 568). Patung itu semakin dibuat menonjol dikarenakan fakta bahwa kepalanya diletakkan secara terbalik. Brown (2013) dalam novel *Inferno*-nya juga menjelaskan terkait apa maksud diletakkannya patung penyangga berkepala Medusa tersebut di Basilica Cistern.

Langdon menduga bahwa ukiran kepala ini, yang saat ini berfungsi sebagai penganjal salah satu pilar, mungkin diambil dari tempat lain dan digunakan di sini sebagai bahan bangunan murah. Alasan peletakan kepala Medusa yang terbalik tidak diragukan lagi adalah kepercayaan takhayul bahwa membalik suatu benda akan merenggut kekuatan jahatnya. (hal. 568)

Seperti yang telah disampaikan dalam bagian konotasi, Medusa juga dikenal sebagai monster *chthonic* karena sebagai salah satu anggota penting dari jajaran roh bawah tanah Yunani. Selain mitos tersebut, patung itu diletakkan terbalik apabila dihubungkan dengan Peta Neraka karya Botticelli yaitu terbalik bagaikan para pendosa yang ditanam di *Malebolge*.

Medusa juga sama halnya seperti Lucifer yang tentu hanya berupa kisah semata sehingga tidak nyata. Apabila dikaitkan dengan konteks masa kini, banyak seniman yang mengangkat tokoh Medusa dalam berbagai cerita fiksi dari berupa animasi, film, serial, buku fiksi hingga komik. Contoh pertama, salah satu serial animasi lama produksi Disney, Hercules yang mengangkat tokoh Medusa. Dalam cerita animasi ini, Medusa digambarkan sebagai Gorgon muda yang kesepian dan sedang jatuh cinta dengan Hercules. Contoh kedua, dalam film *Clash of the Titans* (2010) sosok Medusa digambarkan sebagai tokoh utama antagonis yang dideskripsikan sebagai monster pembunuh yang juga memiliki keahlian memanah. Film tersebut pertama kali dibuat di tahun 1981 namun diproduksi kembali di tahun 2010. Contoh ketiga, film *Percy Jackson and the Lightning Thief* (2010) yang diadaptasi dari novel karya Rick Riordan dengan judul "*Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief*" yang diterbitkan di tahun 2005, juga terdapat

salah satu tokoh yang menggambarkan sosok Medusa. Medusa dideskripsikan sebagai seorang wanita cantik pada awalnya. Akan tetapi setelah Athena mengutuknya, ia berubah menjadi wanita jangkung dengan rambut ular berwarna hijau yang merayap serta yang mengeluarkan “bau reptil” yang memuakkan. Ia juga memiliki tangan panjang dengan cakar kuning yang tajam serta sayap Imperial Gold yang berbentuk kelelawar. Terakhir, Medusa juga diterapkan dalam sosok antagonis atau *villain* yang diproduksi oleh Marvel Comics dan DC Comics. Marvel Comics mengangkat kisah Medusa serupa dengan kisah yang ada di dalam mitologi Yunani dan ia memiliki nama lengkap “Medusalith Amaquelin-Boltagon”. Lalu dalam DC Comics ia juga dikenal sebagai Medousa yang merupakan musuh utama dari salah satu pahlawan super atau *superhero* wanita, Wonder Woman.

Apabila *Dante's Inferno* dapat dianalisis terhadap suatu ideologi, dari sebuah tesis yang disusun oleh Pelletier (2020), penelitian abad ke-21 tentang *Inferno* yang paling awal dan terkuat adalah “*Alusion in Dante's Inferno*” oleh Sarah Landas. Karya tersebut menyentuh tiga bidang yaitu moral, politik, dan filsafat, dan salah satu hal terpenting yang dibahas adalah bagaimana Dante menolak para pemimpin agama yang korup dan “mengecam tindakan politik tertentu oleh individu maupun negara” (Landas 97 dalam Pelletier, 2020: 25). Dante membuat tingkatan Neraka (Data 4.0) berdasarkan bahwa semakin rendah tingkatannya, maka para pendosa akan semakin jauh dari Tuhan. Konteks tingkatan Neraka mewakili sifat moral Dante yang dimasukkan ke dalam Neraka, sedangkan mereka yang menghuni tingkatan tersebut mengacu pada cita-cita politik dan filosofis yang dipertahankan oleh Dante. Dante percaya bahwa kondisi sosial dan politik yang ideal bagi manusia untuk mencapai kebahagiaan adalah kedamaian. Kedamaian dicapai ketika kehidupan komunitas secara keseluruhan tidak terganggu oleh upaya individu dan/atau faksi untuk mengejar tujuan egois dan berbalik melawan manusia lain.

Kemudian Davis dalam Pelletier (2020: 28) menekankan bahwa Florence, tanah kelahiran Dante, “sudah menjadi kota metropolitan [sebelum keterlibatan Dante], salah satu kota terbesar dan paling kuat di Eropa (425). Lingkungan Florence yang kaya memungkinkan pendidikan menjadi kualitas tertinggi, membuat Dante memiliki rasa kependidikan yang kuat dalam bidang filsafat sejak usia muda. Beberapa bidang pendidikan di Florence kuat, namun ajaran agamanya bersifat statis dan relatif tidak relevan. Aspek utama dari pendidikan sekuler ini adalah mengajarkan siswa membaca

dan menulis dengan menggunakan Alkitab sebagai referensi. Agar karya Dante dapat menjangkau khalayak secara luas, ia perlu memasukkan informasi dari tradisi Katolik supaya khalayak dapat berhubungan dengan informasi tersebut. Jika ia mengacu pada ajaran filosofis, itu tidak akan relevan dengan hubungannya, tetapi ajaran filosofisnya terjalin dengan teks *Inferno*, yang nantinya membantu orang untuk memahami konsep filsafat (Pelletier, 2020: 29).

Selanjutnya, dari seluruh data film yang telah dianalisis kemudian dijabarkan secara mendalam dapat diketahui bahwa peran film sebagai media ternyata memiliki peran penting. McQuail (1994: 3) dalam Prasetya (2019: 27) mengungkapkan bahwa film berperan sebagai sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak, dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum. Mercer (1953: 17) dalam jurnal "*Two Basic Functions of Cinema*" mengungkapkan, film setidaknya memiliki dua peran yaitu penemuan (*discovery*) dan komunikasi (*communication*) dan kemungkinan ada yang lainnya. Kemudian dalam peran penemuan (*discovery*) terdapat sejumlah empat karakteristik, diantaranya (1) film bersifat fotografis; (2) film dapat mempercepat waktu melalui selang waktu (*time lapse*) dalam sinematografi; (3) film dapat memperlambat waktu melalui kecepatan tinggi (*high speed*) dalam sinematografi; dan (4) film dapat disesuaikan dengan perangkat investigasi lainnya, seperti mikroskop dan teleskop. Maka dari itu, dari keseluruhan karakteristik film yang telah disebutkan, hal tersebut dapat digunakan untuk melihat hal-hal yang sebelumnya tidak dapat dilihat dikarenakan adanya keterbatasan fisik atau praktis untuk pengamatan sehingga dengan cara inilah dapat dibuatnya peran penemuan (*discovery*).

Ketika film dapat menyebarluaskan mitos, dapat dikatakan bahwa setiap film dapat ditemukan berbagai macam adegan yang diluar kenyataan. Hal ini dinamakan konsep hiperrealitas. Konsep hiperrealitas ini dikemukakan oleh Jean Baudrillard yang terkenal dengan kajiannya yaitu Hiperrealitas. Hiperrealitas yakni sebuah kajian yang membahas tentang sebuah peristiwa yang tidak memiliki asal usul jelas, dalam artian beberapa peristiwa saat ini jauh dari realitas yang sebenarnya sehingga peristiwa yang palsu akan tampak lebih nyata dari kenyataannya (Prasetya, 2019: 41-42). Hal ini tidak lepas dari asumsi masyarakat yang bersifat multitafsir sehingga diperlukan adanya pemaknaan secara mendalam mengenai konsep serta tanda-tanda yang ada didalam film.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Dari temuan penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat sejumlah sembilan temuan yang menunjukkan adanya mitos *Dante's Inferno* dari berbagai adegan dalam film *Inferno*. Sembilan temuan tersebut diantaranya, (1) Dokter Wabah yang terkenal di masa Wabah Hitam; (2) *The Divine Comedy* karya Dante Alighieri; (3) makhluk “setan berkepala tiga pemakan manusia” yang terdapat di *The Divine Comedy* karya Dante Alighieri; (4) lukisan Peta Neraka karya Sandro Botticelli; (5) parit iblis dalam Peta Neraka karya Sandro Botticelli; (6) tulisan “cerca trova” yang tersembunyi di dalam lukisan Pertempuran Marciano karya Giorgio Vasari; (7) topeng kematian Dante Alighieri sebagai bentuk penghormatan; (8) makam Enrico Dandolo di Hagia Sophia; dan (9) patung kepala Medusa di Basilika Cistern. Seluruh temuan tersebut terdapat penjelasan mitosnya masing-masing yang kemudian dianalisis berdasarkan fakta atau kenyataan yang terjadi serta penjelasan realisasi dalam bentuk karya. Mitos-mitos tersebut terdapat beberapa yang sebenarnya tidak saling berkesinambungan terhadap satu sama lain, akan tetapi ketika ditunjukkan di dalam film, mitos-mitos tersebut akan saling menyambung seperti berupa teka-teki atau berbagai petunjuk dalam pencarian sebuah jawaban yang sesungguhnya menjadi akar pada sebuah masalah.

Mitos-mitos dalam *Dante's Inferno* rupanya telah direpresentasikan di dunia nyata terutama di wilayah Eropa terkhusus Italia karena *The Divine Comedy*, salah satu karya sastra dari sosok Dante Alighieri yang begitu membawa banyak pengaruh bagi para penduduk asli di sana. *The Divine Comedy* menjadi sebuah kitab dalam sejarah Barat karena dapat menyatukan ekspresi sastra dan teologis, pagan dan Kristen, yang telah datang sebelumnya. Lalu juga dianggap mengandung DNA dalam dunia modern bagi kedepannya. Tidak heran juga mengapa Dante Alighieri memiliki julukan “the Father of the Italian language” atau Bapak bahasa Italia berkat karyanya ini.

B. Keterbatasan Penelitian

Peneliti telah mengetahui keterbatasan yang ada selama melakukan penelitian ini. Keterbatasan tersebut terutama meliputi informasi data penelitian yang dikarenakan membahas mengenai beberapa adegan film yang terdapat informasi mengenai *Dante's Inferno*. Tentunya informasi mengenai data penelitian tersebut begitu terbatas dalam pencarian sumber-sumber yang berbahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan berkaitan dengan ilmu sastra Eropa sehingga kebanyakan sumber-sumber yang dapat digunakan yaitu berstandar internasional atau berbahasa Inggris.

C. Saran

Peneliti mengharapkan bahwa penelitian ini dapat dikembangkan serta diperdalam lagi terutama untuk para khalayak yang menyukai atau tertarik dalam kajian mitologi, sejarah, dan sastra Eropa. Kemudian masing-masing penelitian tentang *Dante's Inferno* bisa lebih digali serta diperkaya lagi dengan menggunakan metode analisis semiotika serupa atau bahkan yang lain, namun lebih difokuskan pada salah satu dari semua data yang ada pada *Dante's Inferno* sehingga bisa fokus hanya ke dalam salah satu topik itu. *Dante's Inferno* juga dapat diteliti diluar konteks film *Inferno* karena *Dante's Inferno* tidak hanya dijumpai dalam film *Inferno* saja tetapi juga terdapat di berbagai karya sastra atau fiksi lain, seperti serial televisi, novel, komik, *game*, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- <https://ahc.leeds.ac.uk/discover-dante/doc/inferno/page/13> (Diakses tanggal 22 Juli 2022)
- Alfathoni, M.A.M., & Manesah, D. (2020). *Pengantar teori film*. Yogyakarta: Deepublish.
- Alighieri, D. (2008). *Divine comedy – Inferno*. (H.W. Longfellow, Terj.). California: Creative Commons.
- Alighieri, D. (1867). *The divine comedy*. (H.W. Longfellow, Terj.). Atlanta: Public Domain.
- Altman, R. (1984). A semantic/syntactic approach to film genre. *Cinema Journal*, 23(3), 6-18. Diambil dari <https://www.jstor.org/stable/1225093>.
- Anggraini, R. (2016). Simony dalam tradisi gereja roma katolik (studi kritis terhadap jual beli jabatan dalam agama katolik). *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains*, 5(2), 205-. Diambil dari <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/intelektualita/article/view/757>.
- <https://arbaswedan.id/dokter-wabah-antara-mitos-dan-kenyataan/> (Diakses tanggal 7 Desember 2021)
- Barthes, R. (2004). *Mitologi*. (N.A.S. Millah, Terj.). Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- https://www.bbc.com/indonesia/majalah/2012/03/120312_davinci_vasari (Diakses tanggal 5 Februari 2022)
- <https://www.bbc.com/indonesia/vert-cul-44724677> (Diakses tanggal 31 Desember 2021)
- <https://www.biography.com/news/famous-death-masks> (Diakses tanggal 10 Februari 2022)
- Brown, D. (2013). *Inferno*. (I.D. Nimpoeno & B.M. Nugrahani, Terj.). Yogyakarta: Bentang.
- Cervigni, D.S. (1989). The muted self-referentiality of Dante's Lucifer. *Dante Studies, with the Annual Report of the Dante Society*, 107, 45-74. Diambil dari <http://www.jstor.org/stable/40166380>.
- Chandler, D. (2007). *Semiotics the basics*. USA and Canada: Routledge.
- Darmalaksana, W. (2020). Metode penelitian kualitatif studi pustaka dan studi lapangan. *Pre-print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*. Diambil dari <http://digilib.uinsgd.ac.id/32855/1/Metode%20Penelitian%20Kualitatif.pdf>.
- Death mask. (n.d.). Dalam K. Kuiper (Ed.), *Encyclopedia Britannica*. Diambil dari <https://www.britannica.com/topic/death-mask>.
- Dita. (2018). *Adaptation of novel into film Inferno 2016*. Universitas Islam Negeri Alauddin.

Dumalos, J.C., & Oh, J. (2017). *Social realities in Inferno: Alighieri's and Brown's perspectives*. De La Salle Lipa.

<https://edition.cnn.com/style/article/death-masks/index.html> (Diakses tanggal 10 Februari 2022)

Felani, H. (2020). *Kajian film dan televisi*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

<https://www.florenceinferno.com/cerca-trova-or-catrovacer/> (Diakses tanggal 2 Februari 2022)

<https://www.florenceinferno.com/dante-death-mask/> (Diakses tanggal 25 Oktober 2021)

<https://www.florenceinferno.com/malebolge-inferno/> (Diakses tanggal 6 Januari 2022)

<https://www.florenceinferno.com/paradise-xxv-divine-comedy/> (Diakses tanggal 8 Desember 2021)

<https://www.florenceinferno.com/the-battle-of-marciano/> (Diakses tanggal 22 Oktober 2021)

Haug, H. (2016). Territory and the tomb: Enrico Dandolo's final resting place in Hagia Sophia. *The Tombs of the Doges of Venice from the Beginning of the Serenissima to 1907*, Ed. Benjamin Paul. Diambil dari

https://www.academia.edu/42278984/Haug_Henrike_Territory_and_the_Tomb_Enrico_Dandolos_Final_Resting_Place_in_Hagia_Sophia.

Hazan, N. (2015). *Divina Comedia karya Dante Alighieri (telaah simbolisme)*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

<https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-reviews/inferno-review-936255/> (Diakses tanggal 10 Maret 2022)

Hylland, O.M. (2018). Faces of death: death masks in the museum. *Museums as Cultures of Copies The Crafting of Artefacts and Authenticity*, 1(1), 172-186. Doi: 10.4324/9781351106498-16.

<https://www.idntimes.com/science/discovery/yuki-kristina/4-fakta-plague-doctor-dokter-dengan-topeng-burung-yang-aneh-exp-c1c2/4> (Diakses tanggal 7 Desember 2021)

<https://www.imdb.com/title/tt3062096/> (Diakses tanggal 5 Oktober 2021)

Indriani, S. (2018). *The influence of mysticism in Dante's Inferno*. Universitas Sumatera Utara.

Iswidayati, S. (n.d.). Roland Barthes dan mitologi. Diambil dari https://www.academia.edu/7910874/ROLAND_BARTHES_DAN_MITOLOGI.

<https://kabar24.bisnis.com/read/20220126/16/1493860/erick-thohir-sebut-korupsi-asabri-dan-jiwasraya-kasus-korupsi-terbesar-di-indonesia> (Diakses tanggal 28 Januari 2022)

- <https://www.kominfo.go.id/content/detail/38612/kasus-korupsi-besar-tertangani-presiden-jangan-berpuas-diri/0/berita> (Diakses tanggal 28 Januari 2022)
- <https://kumparan.com/kumparantravel/menyelami-keindahan-basilica-cistern-di-kota-istanbul-1553855875589074434/full> (Diakses tanggal 31 Oktober 2021)
- <https://www.livescience.com/19003-lost-da-vinci-masterpiece.html> (Diakses tanggal 5 Februari 2022)
- Lobo, A.M. (2019). *The setting analysis of Inferno, the film*. Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
- Lucifer. (n.d.). Dalam A. Tikkanen (Ed.), *Encyclopedia Britannica*. Diambil dari <https://www.britannica.com/topic/Lucifer-classical-mythology>.
- Malebolge. (2004). Dalam J. Wood (Ed.), *The nuttall encyclopedia*. Diambil dari <https://www.gutenberg.org/files/12342/12342-h/12342-h.htm>.
- Mercer, J. (1953). Two basic functions of cinema. *Journal of the University Film Producers Association*, 5(3), 17-20. Diambil dari <http://www.jstor.org/stable/20686324>.
- Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013). Semiotika dalam metode penelitian komunikasi. *Jurnal Penelitian Komunikasi, Informatika, dan Media Massa*, 16(1), 73-82. Diambil dari <https://media.neliti.com/media/publications/222421-semiotics-in-research-method-of-communic-36ff2720.pdf>.
- Pelletier, A.W. (2020). *A century in Dante research: morals, politics, and philosophy in Dante Alighieri's Inferno*. Anna Maria College.
- Prasetya, A.B. (2019). *Analisis semiotika film dan komunikasi*. Malang: Intrans Publishing.
- <https://www.prospectmagazine.co.uk/magazine/medusa-was-punished-for-being-raped-so-why-do-we-still-depict-her-as-a-monster> (Diakses tanggal 24 Februari 2022)
- Reza, M. (2016). *The life and suicide of Bertrand Zobrist in Dan Brown's Inferno: an existentialist perspective*. Universitas Sanata Dharma.
- <https://slate.com/culture/2007/12/why-doesn-t-anyone-read-dante-s-paradiso.html> (Diakses tanggal 9 Desember 2021)
- <https://www.theflorentine.net/2017/02/19/beautiful-san-giovanni-florence-baptistry/> (Diakses tanggal 12 Desember 2021)
- <https://www.thevintagenews.com/2020/07/31/dantes-inferno/> (Diakses tanggal 8 Januari 2022)
- <https://www.thoughtco.com/dantes-9-circles-of-hell-741539> (Diakses tanggal 23 Desember 2021)

<https://timesofindia.indiatimes.com/inferno-plot-summary/articleshow/54933835.cms>
(Diakses tanggal 5 Oktober 2021)

<https://www.tripimprover.com/blog/battle-of-marciano-by-giorgio-vasari> (Diakses tanggal
2 Februari 2022)

