

MITOS DALAM FILM STAR WARS PERSPEKTIF JOHN C. MCDOWELL

Deden Nurfaizal

UIN Sunan Gunung Djati Bandung

dedennurfaizal@uinsgd.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi perspektif John C. McDowell tentang pemahaman dunia dan bagaimana pandangan ini dapat digunakan untuk memahami mitos dalam film Star Wars. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan melakukan analisis teks dari tulisan-tulisan McDowell yang relevan dengan topik penelitian. Dari hasil penelitian ini, ditemukan bahwa pandangan McDowell tentang tuntutan rasionalitas, pengaruh bahasa dan konsep, serta pentingnya konteks dapat memberikan pemahaman yang berguna dalam memahami bagaimana mitos dalam film Star Wars dapat membentuk pemahaman kita tentang dunia. Dalam pandangan McDowell, pemahaman kita tentang dunia selalu dipengaruhi oleh pengalaman kita sebagai individu yang hidup di dunia ini, dan oleh karena itu pemahaman tentang mitos dalam film Star Wars dapat berbeda-beda bagi individu yang berbeda-beda. Dengan demikian, pandangan McDowell dapat membantu kita memahami bahwa setiap individu memiliki pemahaman yang unik dan kontekstual tentang dunia yang dipengaruhi oleh pengalaman hidup mereka masing-masing.

Kata Kunci: Pemahaman Dunia, Mitos, Star Wars

Abstract

This study aims to explore John C. McDowell's perspective on understanding the world and how this view can be used to understand myths in the Star Wars film. This research uses a qualitative descriptive method by analyzing relevant texts from McDowell's writings. The results of this study show that McDowell's views on rationality, language and concept influence, and the importance of context can provide a useful understanding of how myths in Star Wars films can shape our understanding of the world. In McDowell's view, our understanding of the world is always influenced by our experiences as individuals living in this world, and therefore, understanding myths in Star Wars films can vary among individuals. Thus, McDowell's perspective can help us understand that each individual has a unique and contextual understanding of the world influenced by their life experiences.

Keywords: Understanding the world, Myths, Star Wars

A. Pendahuluan

Film sebagai teknologi layar (*screen technology*) kini tidak hanya bergerak di wilayah hiburan; ia digunakan sejak dari komunikasi sosial, iklan transaksi bisnis, kampanye politik, ritual keagamaan bahkan sebagai alat propaganda. Film sebagai seni memainkan imaji dan memanfaatkan teknologi layar sangatlah krusial sebab ia membentuk realitas. Kehadiran film sangatlah paradoksal, di satu sisi untuk menjadi sutradara yang baik orang perlu memahami sejarah, sastra, psikologi dan sains, sebagaimana yang ditekankan oleh George Lucas. Di sisi lain, kekuatan film tidak terletak pada konsep melainkan pada imaji, citra, gambar (Sugiharto, 2020) Secara visual menurut Miles dan Plate menampilkan fakta bahwa film telah menjadi media budaya *par excellence* yang mengubah cara kita berpikir, menafsirkan, dan cara hidup di dunia (Plate, 2008).

Film merupakan manifestasi atas realitas virtual (*virtual reality*) yaitu semacam realitas yang dibengkokkan, ataupun realitas sintesis. Secara lebih terperinci, menurut Slouka (1999) mengacu pada lingkungan yang secara sensual "meliputi" atau "menghidupkan" ketika seseorang terhubung dengan komputer. Idealnya, komputer menciptakan ilusi yang tidak nyata yang terhubung dengan realitas virtual. Istilah ini lebih berkaitan dengan menciptakan ilusi kondisi eksistensi dalam dunia tiga dimensi (Piliang, 2010) Dengan demikian, dunia virtual dapat divisualisasikan dalam beberapa film dalam bentuk efek tiga dimensi dimana seseorang dapat mengendalikan sosok dalam dunia virtual memakai serangkaian alat tertentu.

John C. McDowell melalui artikelnya yang berjudul "*Unlearn What You Have Learned*" (*Yoda*) *The Critical Study Of The Myth Of Star Wars* mencoba melihat sisi film dalam permainan imajinya yang melahirkan mitos. Kritik yang dilancarkannya menasar pada ranah mitos. Pada mengantarnya, McDowel menggambarkan situasi pada awal pemutaran film Star Wars yang disutradarai oleh George Lucas pada tanggal 25 Mei 1977. Ada semacam kekhawatiran, sebab genre filmnya fiksi ilmiah, yang kurang populer pada saat itu hanya diminati oleh segelintir orang. Kekhawatiran tersebut tidak terbukti, sebab dikemudian hari Star Wars menjadi film yang ramai diperbincangkan bahkan menarik beberapa para pengamat, kritikus bahkan akademisi untuk menelitinya.

Film fiksi ilmiah merupakan genre film yang muncul sebagai metode dalam realisasi imajinasi (Rahma, 2021) Film fiksi ilmiah berhubungan erat dengan cerita masa yang akan datang, perjalanan luar angkasa, kehancuran bumi, penjelajahan waktu, atau percobaan ilmiah. Film fiksi ilmiah bertujuan untuk memancing rasa keingintahuan penonton akan hal yang belum dicapai oleh ilmu pengetahuan atau teknologi manusia saat ini bahkan yang masih menjadi misteri.

Buku karya Campbell menurut Drummond (2019) merupakan karya populer pertama yang menggabungkan wawasan spiritual dan psikologis dari psikoanalisis modern dengan arketipe mitologi dunia. Buku ini menciptakan peta jalan untuk menavigasi jalur yang sulit dalam kehidupan kontemporer. Dengan memeriksa mitos kepahlawanan dalam cahaya psikologi modern, buku ini tidak hanya mempertimbangkan pola dan tahapan mitologi, tetapi juga relevansinya dengan kehidupan kita saat ini dan kehidupan setiap orang yang mencari eksistensi yang sepenuhnya terwujud. Menurut Campbell, mitos adalah proyeksi mimpi budaya

pada layar besar; buku Campbell, seperti Star Wars, film yang diilhaminya, adalah eksplorasi momen gambaran besar dari panggung dunia kita.

Melalui analisisnya Gordon (2018) membahas tentang bagaimana mitos dalam film Star Wars dapat digunakan sebagai alat untuk mengajarkan nilai-nilai dan konsep penting dalam pendidikan. Penulis menunjukkan bagaimana kisah dalam film dapat mengilustrasikan konsep seperti keberanian, pengorbanan, dan keadilan. Peters (2012) mengungkapkan bahwa Star Wars dan konsep '*the Force*' dapat dianggap sebagai contoh yang sangat baik dari budaya dan hukum populer, yang di dalamnya hukum sibuk menjaga perdamaian dalam sebuah peradaban yang selalu genting dan terancam. Hukum tersebut, seperti yang dikatakan oleh Obi-Wan Kenobi, menjadi 'lebih kuat dari yang Anda bisa bayangkan' karena hukum tersebut beroperasi melalui penanggulangan dalam apa yang disebut oleh Giorgio Agamben sebagai 'keadaan pengecualian'. Star Wars menunjukkan kepada kita bahwa pemulihan keseimbangan atau ketertiban adalah alasan yang jauh lebih penting daripada deklarasi 'keadaan pengecualian'. Gordon membaca '*the Force*' secara ideologis sebagai bentuk apa yang disebut oleh Slavoj Žižek (2006) sebagai '*Western Buddhism*' - pelengkap ideologis yang sempurna untuk kapitalisme global.

Pertanyaannya, apa yang membuat film Star Wars sampai saat ini masih bertahan bahkan selalu menjadi *box office*? Jawabannya karena dibalut oleh 'mitos' seperti diamini oleh Spielberg, bahwa Lukas menciptakan mitologi karakter – dia menyentuh sesuatu yang perlu disentuh dalam diri semua orang. Artinya bahwa pembentukan karakter yang terdapat di dalam film Star Wars menjadi cerminan dari masyarakat Amerika. Kemudian situasi Amerika pasca kekalahan perang dengan Vietnam menjadi daya tarik tersendiri, karena memuat motivasi. Oleh sebab itu McDowell, melalui artikelnya hendak menggugat mitos di dalam film Star Wars.

B. Metode

Pendekatan kualitatif dengan teknik analisis isi adalah metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tentang mitos dalam film Star Wars. Pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang lebih berfokus pada interpretasi dan pemahaman makna dari data yang diperoleh, daripada pada pengukuran atau penghitungan statistik. Teknik analisis isi, di sisi lain, adalah suatu teknik analisis yang digunakan untuk mengekstraksi informasi atau makna dari teks tertulis atau visual, seperti film. Dalam penelitian ini, metode pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini lebih menekankan pada pemahaman dan interpretasi atas makna-makna yang ada dalam film Star Wars, yang terkait dengan mitos dan simbolisme. Dalam hal ini, teknik analisis isi digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan dan mengorganisir data yang berkaitan dengan mitos dan simbolisme dalam film tersebut. Pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data berupa film Star Wars beserta berbagai referensi literatur terkait, seperti buku-buku tentang mitos dan simbolisme dalam film. Analisis data, setelah data terkumpul dan terkode, peneliti melakukan analisis untuk mengidentifikasi tema-tema dan makna yang terkait dengan mitos dan simbolisme dalam film Star Wars. Interpretasi data, hasil analisis diinterpretasikan untuk mengungkapkan makna-makna yang terkait dengan mitos dan simbolisme dalam film Star Wars.

C. Pembahasan

1. Mitos Sebagai Teori

Draft awal judul film Star Wars yang dipikirkan oleh Lucas yaitu kisah petualangan pahlawan di luar angkasa. Lucas terinspirasi oleh Tolkien melalui; *Hobbit* dan *The Lord of the Rings* yang menampilkan sisi mitologi *Middle-Earth*. Unsur mitologisnya yang kemudian di adaptasi oleh Lucas melalui karyanya Star Wars. Lucas juga memasukkan unsur *Pastiche* yaitu sebuah karya seni yang memadukan gaya, genre, dan materi dari yang lain karya seni. Hal tersebut banyak didasarkan pada daya tariknya terhadap mitos kepahlawanan.

Pastiche mengambil bentuk-bentuk teks dan bahasa estetik dari berbagai fragmen sejarah, sekaligus mencabut dari semangat zamannya, dan menempatkannya ke dalam konteks semangat zaman masa kini. Oleh sebab itu *Pastiche* adalah salah satu bentuk parodi terhadap sejarah atau menurut Umberto Eco, ia merupakan "suatu perang terhadap sejarah, sebab sejarah tidak dapat di ulangi. Sejarah harus dibuat" (Piliang, 2003) artinya *Pastiche* dalam film Star Wars merupakan bentuk artistik imanensi yang menopang semangat kemajuan zaman dari masa lalu yang sudah kehilangan daya utopisnya, narasi besar yang sudah bangkrut direproduksi lagi maknanya.

Latar belakang Star Wars merupakan gejolak budaya di Amerika, faktor pemicunya karena perang Vietnam yang berlarut sampai akhirnya berakhir dengan penuh malu, dan efeknya banyak orang di Amerika mengalami traumatis. Imaji yang dibayangkan bahwa negaranya yang super power dikalahkan oleh negara yang miskin dan kecil. Fakta tersebut kemudian membuat Francis Ford Coppola menantang Lucas untuk membuat "film yang lebih bahagia" yang hendak melupakan kenangan pahit dalam peperangan. Sebagai tanggapannya, film Star Wars seharusnya diciptakan untuk mendorong keajaiban, kenikmatan cerita, dan imajinasi fantasi di kalangan pemuda setelah perang Vietnam. Dalam pembacaan McDowell bahwa ide awal film Star Wars adalah mengobati sisi traumatik masyarakat Amerika yang kalah perang, melalui film kemudian mitos itu dibangun. Realitas coba dikonstruksi ulang melalui tayangan film, melenyapkan ironi, estetika kesadaran diri, dan refleksi kritis. Dalam dunia imaji kekalahan itu tidak ada yang hadir adalah kemenangan yang disimbolkan oleh pahlawan.

Pada tahun 1977 tepatnya sebulan sebelum dirilis Star Wars, Lucas menyatakan bahwa keinginannya untuk membuat dongeng modern, (mitos)" Apa yang Lucas pahami dengan "mitos" dan melalui Star Wars sebagai pembaruan "motif mitologis kuno". *Pertama*, adalah hubungan dengan kebenaran moral dan mitos. Paling umum, penggunaan istilah "mitos" beroperasi berbeda dengan istilah "kebenaran" atau "fakta." Ini sebagian besar merupakan efek dari studi akhir abad kesembilan belas. *Kedua* referensi Lucas untuk memperbarui "motif mitologis kuno." Idenya bukan untuk menghasilkan "mitos baru", karena hal seperti itu, merupakan sifat budaya mitos. Mitos adalah cerita yang diceritakan melalui budaya tentang diri mereka sendiri, dan ekspresi dari apa yang dianggap berharga oleh budaya dan bermakna (moral dan spiritual). *Ketiga* adalah referensi Lucas untuk "motif mitologis kuno," menunjukkan bahwa mitos sebagian besar sama.

Melalui mitos kemudian Lucas menarasikan idenya melalui film Star Wars. Heidegger menjelaskan, sebagaimana di kutip oleh Piliang, bahwa "dunia citraan,

bila dipahami hakikatnya bukanlah berarti citraan dari dunia, akan tetapi dunia yang dianggap dan dipandang sebagai citraan." (Piliang, 2003) Ruang posmodern, sebagaimana yang tersirat dari tulisan Heidegger, adalah ruang yang memungkinkan kita secara ekstrem menerima mitos dan eksistensi kita dalam bentuk representasi citraan – representasi melalui film.

Dalam konteks Star Wars, film tersebut menampilkan mitos dan simbolisme yang kuat, seperti konsep Kekuatan dan Jedi, yang menjadi simbol kebaikan dalam cerita. Selain itu, film ini juga menampilkan perjalanan sang pahlawan atau "*hero's journey*" seperti yang dijelaskan oleh Joseph Campbell, yang membentuk pola cerita dalam film tersebut. Melalui film Star Wars, Lucas berhasil mengekspresikan ide-idenya dan memperlihatkan dunia yang dianggap sebagai citraan, namun dapat memberikan pengaruh dan makna yang kuat dalam kehidupan manusia di dunia nyata. Hal ini menunjukkan bahwa film dan media representasi lainnya dapat menjadi sarana untuk menyampaikan mitos dan nilai-nilai yang ada di dalamnya kepada khalayak luas.

Menurut Barthes (2018) Mitos adalah bentuk ideologi yang muncul berdasarkan observasi kasar. Dalam semiotik, mitos diartikan sebagai proses pemaknaan yang kurang mendalam. Mitos hanya merepresentasikan makna dari apa yang terlihat, bukan apa yang sebenarnya. Menurut Barthes, mitos bukanlah realitas yang tidak masuk akal atau tak terucapkan, melainkan sistem komunikasi atau pesan yang berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku pada suatu periode tertentu. Sedangkan menurut (Irwin, 2002) mitos dalam film merupakan topik yang menarik dan banyak dibahas dalam studi budaya populer. Buku-buku di atas menunjukkan bagaimana mitos dalam film memengaruhi karakter, tema, dan pandangan manusia tentang realitas. Studi tentang mitos dalam film juga dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang koneksi antara mitos dan manusia.

Decker & Eberl (2005) melalui bukunya membahas tentang berbagai mitos yang ditemukan dalam film Star Wars dan bagaimana mereka mempengaruhi karakter dan tema dalam film. Buku ini juga membahas tentang bagaimana mitos dan filosofi yang ada dalam film dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Sedangkan dalam perspektif Campbell & Moyers (1998) bagaimana mitos dari berbagai budaya mempengaruhi kisah-kisah yang diceritakan dalam film. Campbell membahas tentang peran mitos dalam memahami manusia dan koneksi antara mitos dengan kisah-kisah yang disampaikan dalam film.

2. Pembacaan Star Wars Melalui Mitos

Mengidentifikasi sifat bentuk mitis tertentu dalam teks mitis apa pun masih jauh dari akhir proses studi mitos. Ada beberapa cara di mana mitos dapat dipelajari, terutama karena mitos mencerminkan nilai-nilai sosial dan politik, atau kepercayaan, dari perkembangan budaya yang menopangnya. Namun pekerjaan eksplorasi ini sebagian besar diabaikan oleh banyak studi tentang mitos bahwa "banyak kritik mitos mengabaikan keterlibatan mitos dalam membangun dan mempertahankan dominasi sosial dan struktur kekuasaan," atau bagaimana mitos dapat "menjelaskan mengapa mereka yang berkuasa dan mengapa mereka yang

tertindas atau didominasi adalah (dan seharusnya) tertindas dan didominasi” (McDowell, 2012).

Kemampuan kekuasaan dalam mengonstruksi realitas dan mempengaruhi pandangan orang telah membawa berbagai macam perubahan nilai sosial dan budaya. Sehingga terjadi pergeseran makna standar mengenai realitas yang merupakan bagian dari nilai-nilai ideal telah berhasil diubah oleh media film dan telah menjadi suatu sistem yang seragam secara keseluruhan. Film menjadi imaji tentang realitas yang dipersepsikan.

Ada pertanyaan penting secara moral tentang asumsi budaya yang sebagian besar tersembunyi dan tidak perlu dipertanyakan lagi tentang mitos yang membentuk serta memberikan audiensi kepada Star Wars. Ini perlu disingkapkan untuk diuji secara moral dan mungkin ditentang. Jadi, misalnya, apakah Star Wars mengekspresikan, mengasumsikan dan memperkuat patriarkalisme Amerika tahun 1970-an, rasisme, homofobia, individualisme, atau supremasi Amerika? Dalam bahasa Barthes mitos tidak ditentukan oleh objek pesannya, namun oleh cara dia mengutarakan pesan itu sendiri (Barthes, 2018) Apakah segala sesuatu itu bisa menjadi mitos? ya, sebab alam semesta ini begitu subuh bagi segala dugaan. Segala objek di dunia ini dapat pindah dari keberadaan yang diam dan tertutup kepada keberadaan bahasa yang terbuka untuk ditafsirkan oleh masyarakat.

Di antara isu-isu yang diperdebatkan dalam film Star Wars, salah satu kasus yang diangkat oleh McDowell adalah kisah kekerasan, perang. Sebagian orang berkeyakinan bahwa kekerasan menyelamatkan, bahwa perang membawa perdamaian, namun tentunya dibalik peperangan menghadirkan petaka dan musibah baik bagi sang pemenang maupun yang kalah. Sejarah perang yang “tanpa menghiraukan selera dan aturan siapa pun” itu, umumnya perlawanan rakyat, sama panjang dengan riwayat *un guerre en forme*, perang antar tentara reguler dua negara yang bersengketa. Sejak Revolusi Amerika di abad ke-18 sampai dengan perang Rusia-Ukraina di abad ini, tak ada batas jenis senjata yang dipakai, tak ada pula batas antara yang sipil dan yang militer. Semua bisa menembak. Semua bisa ditembak. Kekerasan bukan cuma urusan negara. Korban bisa merambah ke mana-mana.

Kekerasan tampaknya menjadi sifat alami dari segala sesuatu meminjam istilah Pramudya Ananta Toer “kekerasan itu ada sejak dalam pikiran”. Asumsi tersebut tampaknya tak terelakkan, yang terakhir dan sering, jalan pertama dalam konflik” kekerasan selalu hadir di dalam aspek kehidupan. Hal tersebut bisa tergambar dari film Star Wars yang disimbolkan melalui Kostum Vader sendiri bersifat simbolis – kombinasi Nazisme (helm, dan bahkan hitam SS), jubah biara abad pertengahan, ikat pinggang samurai (dan, sekali lagi, helm juga, mengingatkan dalam bentuk kabuto Jepang).

Memahami sebuah film melibatkan apresiasi terhadap keseluruhan *mise-en-scène*, dan gambar dari adegan khusus ini penuh dengan makna. McDowell mencatat beberapa adegan di dalam film Star Wars yaitu: *Pertama*, kostum gaya slinger senjata Han mengacu pada mitos perbatasan Amerika yang keras bahwa, antara lain, menutupi dan meromantisasi masalah moral dengan seruan akhir abad kesembilan belas untuk “*Manifest Destiny*” dalam menyelesaikan Barat. “Kemenangan akhir kebaikan atas kejahatan akhirnya bermuara pada

menembakkan laser blaster, meledakkan bom, atau mengiris musuh dengan pedang ringan” artinya bahwa untuk mencapai perdamaian maka harus melalui jalan kekerasan, sebuah ironi dari peperangan tercipta. Hal tersebut menjadi "narasi balas dendam" sebanyak kisah pencarian dan penyelamatan. Star Wars membantu "mengembalikan kesenangan nuklir yang sebelumnya dibasahi oleh kesadaran suram bahwa ratusan ribu orang Jepang dibakar di Hiroshima dan Nagasaki.

Jika perdamaian, seperti kebahagiaan, merupakan sebuah cita-cita normatif dalam arti Kantian – prinsip regulatif dan kebajikan etis menunjukkan bagaimana kita harus berpikir dan bertindak, bahkan jika kita sering gagal untuk melakukannya serta kebutuhan psikologis sesuatu yang kita biasanya tidak menyadari tetapi secara sporadis sadar - mengapa kekerasan dan perang (yang jelas pertentangan secara sosial, atau, damai), serta ketidakbahagiaan dan penderitaan (ekspresi kurangnya kedamaian batin), begitu umum, bukan hanya waktu sekarang tetapi hampir semua sejarah manusia mencatat? Mengingat fakta sejarah pernah berkembang dan pemahaman alam genetik dan hormonal, damai bahkan apalagi mungkin dibayangkan?

Kedua, apakah latar keagamaan di kuil Massassi kuno ini memberikan pembenaran agama untuk tindakan kekerasan sebelumnya terhadap "kejahatan"? *Ketiga*, citra visual secara substansial menggemakan dua momen dari film propaganda Nazi *Leni Riefenstahl The Triumph of the Will* (1934). Yang pertama adalah ketika tiga sosok diam-diam berbaris di antara dua barisan massa pasukan di Nurnberg, sementara yang lainnya, secara signifikan, adalah adegan penutup dan kemenangan.

Jadi Yoda menanggapi pembicaraan Luke tentang "pejuang hebat" dengan mengklaim bahwa "perang tidak membuat seseorang hebat," dan kemudian menginstruksikan, "Seorang Jedi menggunakan Kekuatan untuk pengetahuan dan pertahanan, bukan untuk menyerang." Kemarahan, ketakutan, kebencian, agresi, semua sifat yang kondusif untuk menghasilkan kekerasan, mencirikan sisi gelap. Menjelang akhir, perjalanannya tampaknya telah membawanya lebih dekat ke "pasifisme" yang merupakan "non-kekerasan" aktif, tindakan bertujuan yang melampaui "kedamaian telanjang." Perjalanan heroiknya menjadi semacam "kesucian" daripada menjadi "pahlawan-pahlawan."

Hadirnya aspek visual melalui model fantasi dalam film Star Wars dianggap sebagai bagian reproduksi simulasi dan dapat melenyapkan realitas. Simulasi mengacu pada konsep simulacra yang diungkapkan oleh Jean Baudrillard bahwa konversi "ruang" dari abstrak ke konkret maupun sebaliknya konkret ke abstrak, yang dalam hal ini seperti film fantasi melahirkan khayalan (abstrak) seolah-olah menjadi konkret, sementara film, televisi sebagai medianya mengabstrakkan hal konkret, yakni kehidupan yang ditonton kemudian dipadatkan ke dalam layar monitor. (Piliang, 2010, pp. 199–201) Sedangkan melalui teori *hyper-reality*, Jean Baudrillard melalui karyanya *Simulacra and Simulation* mengungkapkan konsep Hiperrealitas menciptakan satu kondisi di mana kaburnya perbedaan antara tanda yang kabur dan realitas. Gagasan ini berhubungan dengan konsep simulasi, simulakra, dan simulakrum yang menjelaskan kondisi realitas sosial budaya (Baudrillard, 1998).

Perspektif pada mitologi Star Wars titik fokus dan sumber kekuatan bagi kedua ordo agama 'baik' Jedi dan 'jahat' Sith – tentu sejalan dengan bentuk hukum alam atau urutan alami hukum. Namun, berdasarkan penciptaan mitologi modernitas oleh Lucas, argumen saya adalah bahwa 'the Force' sebenarnya adalah representasi dari apa yang diidentifikasi oleh Peter Fitzpatrick (1992) sebagai struktur mitologis hukum modern – kemampuan besar hukum untuk berdiri dalam bentuk ketidakpastian antara transendensi, kepastian, dan penentuan di satu sisi dan konstruksi sosial, kejadian tak terduga, dan responsivitas di sisi lain. Namun, Star Wars tidak hanya memberikan representasi dari bentuk hukum modern ini. Sebaliknya, saya berpendapat, ini adalah kritik terhadap modernitas yang memisahkan hukum dari iman, keyakinan, etika, dan moralitas - yaitu, cara di mana hukum "melepaskan" landasannya di luar dirinya sendiri, sementara pada saat yang sama mencoba mempertahankan klaimnya terhadap kepastian, universalitas, dan bentuk kontrol kekerasan yang diotorisasi.

Dalam film Star Wars Lucas percaya ia menciptakan mitologi global dalam waralaba Star Wars, fokus dari film-film tersebut sebenarnya lebih bersifat ideologi politik daripada mitologi keagamaan. Ideologi tersebut adalah satu yang, pada akhirnya, menanamkan dan menguatkan penutupan tanah hukum sendiri dan keinginan akhirnya untuk ketertiban, perdamaian, dan keadilan (sebagai keseimbangan). Artinya, kualitas ilahi hukum sebagai ketertiban yang dihasilkan dari 'melepaskan' hal yang ilahi dari Pencerahan, dari hukum yang melepaskan tanahnya, berarti bahwa hukum itu sendiri tidak lagi dapat dilihat sebagai Kebaikan potensial - aturan hukum, terlepas dari klaimnya terhadap peradaban dan perdamaian, sebenarnya didasarkan pada potensi dari pengecualian hukum itu sendiri. Hukum itu sendiri tidak dapat menyelamatkan kita dari tirani ketertiban dan perdamaian yang ingin diterapkan.

Pembacaan Star Wars melalui mitos mengacu pada cara George Lucas merancang dunia fiksinya sebagai suatu mitos modern. Lucas terinspirasi oleh karya Joseph Campbell, seorang ahli mitologi yang meneliti mitos dan cerita rakyat dari berbagai budaya. Campbell & Moyers (1998) berpendapat bahwa meskipun cerita dan mitos dari budaya yang berbeda mungkin memiliki perbedaan yang signifikan dalam hal detail, mereka memiliki pola yang sama dan berbicara tentang pengalaman manusia yang universal. Dalam Star Wars, konsep "*the Force*" (kekuatan) menjadi sentral. Kekuatan ini ditemukan dalam semua kehidupan, dan dapat digunakan oleh orang-orang tertentu (seperti Jedi dan Sith) untuk melakukan keajaiban atau kekuatan fisik. Konsep ini mengacu pada ide-ide spiritual dan metafisika yang ditemukan dalam banyak agama dan filsafat.

Melalui mitos, Star Wars menciptakan sejumlah karakter khas yang menghadapi tantangan yang menentukan dalam pertempuran antara kebaikan dan kejahatan. Misalnya, karakter utama Luke Skywalker ditemukan sebagai anak yatim piatu yang menjadi pahlawan setelah melawan musuh besar dan mempelajari cara menggunakan kekuatan untuk kebaikan. Pembacaan Star Wars melalui mitos juga melihat hubungan antara mitos dan ideologi. Film ini mengambil ideologi modern tentang kapitalisme global dan memasukkannya ke dalam mitos modern tentang kebaikan melawan kejahatan. Dengan kata lain, Star Wars menawarkan cara yang menarik dan menyenangkan untuk mempelajari

ideologi modern dalam bentuk mitos yang lebih mudah diakses dan diidentifikasi oleh orang banyak.

Dalam pembacaan ini, "*the Force*" dianggap sebagai bentuk "Buddhisme Barat" yang cocok untuk kapitalisme global. Namun, melalui pembacaan mitos, pembaca dapat mengidentifikasi bagaimana fantasi dalam budaya populer seperti Star Wars membantu menjelaskan fungsi ideologi itu sendiri. Pembacaan mitos Star Wars juga memperlihatkan bagaimana "*the Force*" dapat dilihat sebagai bentuk hukum modern. Dalam pembacaan ini, "*the Force*" bukan hanya menciptakan keseimbangan alam semesta, tetapi juga mewakili hukum modern dan mitosnya. Seperti dalam kehidupan nyata, hukum modern bertujuan untuk menciptakan dan mempertahankan perdamaian dan keamanan di dalam masyarakat yang selalu labil dan rentan terhadap ancaman.

Namun, meskipun hukum bertujuan untuk menciptakan keamanan, pembacaan mitos Star Wars juga menunjukkan bahwa ada risiko hukum jatuh ke dalam kekuasaan yang tirani dan menyebabkan kekacauan. Ini terlihat dalam transisi dari Republik Galaktik ke Kekaisaran Galaktik, di mana keadaan "penghalangan" digunakan untuk memulihkan perdamaian dan ketertiban, tetapi itu adalah bentuk restorasi kekuasaan yang lebih besar yang patut dicemaskan. Oleh karena itu, melalui pembacaan mitos, Star Wars tidak hanya menyajikan mitos modern, Namun, Star Wars bukan hanya sekadar kisah mitologis yang populer, tetapi juga menyiratkan ideologi politik yang memengaruhi masyarakat global. Dalam hal ini, "*the Force*" merupakan bentuk ideologi yang disebut Slavoj Žižek sebagai "Buddhisme Barat" yang menjadi pelengkap sempurna bagi kapitalisme global. Hal ini tidak bermaksud untuk mengabaikan kebudayaan populer sebagai alat untuk pasifikasi ideologi semata, melainkan untuk mengidentifikasi bagaimana fantasi dalam kebudayaan populer menjelaskan fungsi ideologi itu sendiri.

Hasil dari eksplorasi ini menyimpulkan bahwa operasi mendasar "*the Force*" dalam keinginannya untuk keseimbangan dan ketertiban sebenarnya bersifat nomologis atau hukum. Dalam hal ini, "*the Force*" dianggap sebagai bentuk hukum modern dan mitosnya yang dibuat oleh George Lucas. Menurut Fitzpatrick, bentuk hukum modern ini masih sangat terkait dengan ketertiban dan pembentukan serta pemeliharaan perdamaian dalam peradaban yang selalu dalam keadaan sulit dan terancam. Tema ini kemudian dikembangkan lebih lanjut dalam bagian selanjutnya dengan mengeksplorasi apa yang Giorgio Agamben sebut sebagai "*state of exception*" dalam hubungannya dengan gambaran Lucas tentang transisi dari Republik Galaksi ke Kekaisaran Galaksi. Gambaran tersebut mengidentifikasi bahwa sementara "*state of exception*" ditunjuk untuk mengembalikan perdamaian dan ketertiban, tetapi bentuk restorasi ketertiban itu sendiri yang menjadi perhatian lebih besar. Oleh karena itu, kebudayaan populer seperti Star Wars harus dianggap serius sebagai teks yang tidak hanya mendemonstrasikan tetapi juga menjelaskan secara kritis pemahaman kita tentang hukum dan hubungannya dengan masyarakat, yang membawa kita ke galaksi hukum yang "jauh, jauh di luar sana".

Melalui pembacaan mitos pada film Star Wars McDowell menekankan pentingnya bahasa dan konsep dalam membentuk pemahaman kita tentang dunia. Dalam konteks Star Wars, ini dapat berarti bahwa bahasa dan konsep yang digunakan dalam film dapat membentuk pemahaman kita tentang mitos dan cerita

yang terkandung di dalamnya. Namun, McDowell juga menekankan bahwa bahasa dan konsep tidak dapat dianggap sebagai hal yang sepenuhnya mandiri dari dunia yang kita alami. Sebaliknya, bahasa dan konsep harus dipahami dalam konteks pengalaman kita secara keseluruhan. Dalam konteks Star Wars, ini dapat berarti bahwa kita harus mempertimbangkan bagaimana mitos dan cerita yang terkandung dalam film dipengaruhi oleh pengalaman kita sebagai penonton. McDowell juga mempertimbangkan pentingnya konteks dalam memahami pemahaman kita tentang dunia. Dalam konteks Star Wars, ini dapat berarti bahwa pemahaman kita tentang mitos dan cerita dalam film tidak hanya dipengaruhi oleh bahasa dan konsep yang digunakan dalam film itu sendiri, tetapi juga oleh faktor-faktor seperti budaya, agama, dan latar belakang sosial kita.

Dalam konteks Star Wars, ini dapat berarti bahwa meskipun mitos dan cerita dalam film mungkin memiliki arti yang jelas dalam konteks cerita itu sendiri, arti tersebut dapat berbeda-beda bagi individu yang berbeda-beda. Misalnya, seseorang yang tumbuh dalam budaya yang berbeda atau memiliki latar belakang agama yang berbeda mungkin memiliki pemahaman yang berbeda tentang mitos dan cerita dalam Star Wars.

D. Kesimpulan

Film-film secara visual dan melalui narasi adalah perenungan panjang tentang kekerasan dan kekuasaan. Fitur kontekstualisasi tertentu harus diingat: misalnya, tanggapan kritis Lucas terhadap Perang Vietnam, Namun terlepas dari lintasan bacaan yang lebih dalam ini dan pesan peringatan tentang kekerasan, masih ada kekhawatiran: kekerasan Star Wars tidak cukup mengerikan dan melibatkan emosional. Teori yang digunakan dalam menganalisis film Star Wars yaitu mitos. McDowell mengkritik film Star Wars yaitu: *Pertama*, kostum gaya slinger senjata Han mengacu pada mitos perbatasan Amerika yang keras *Kedua*, latar keagamaan di kuil Massassi kuno memberikan pembenaran agama untuk tindakan kekerasan "kejahatan" *Ketiga*, citra visual secara substansial mengambil dari film propaganda Nazi. Perspektif John C. McDowell tentang pemahaman dunia melalui tuntutan rasionalitas, pengaruh bahasa dan konsep, serta pentingnya konteks dapat memberikan pemahaman yang berguna dalam memahami bagaimana mitos dalam film Star Wars dapat membentuk pemahaman kita tentang dunia. Dalam pandangan McDowell, pemahaman kita tentang dunia selalu dipengaruhi oleh pengalaman kita sebagai individu yang hidup di dunia ini, dan oleh karena itu pemahaman tentang mitos dalam film Star Wars dapat berbeda-beda bagi individu yang berbeda-beda. Dengan demikian, pandangan McDowell dapat membantu kita memahami bahwa setiap individu memiliki pemahaman yang unik dan kontekstual tentang dunia yang dipengaruhi oleh pengalaman hidup mereka masing-masing.

Daftar Pustaka

- Barthes, R. (2018). *Mitologi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Baudrillard, J. (1998). *Simulacra and Simulations*. Cambridge: Polity Press.
- Campbell, J., & Moyers, B. (1998). *The Power of Myth*. New York: Anchor.
- Decker, K. S., & Eberl, J. T. (2005). *Star Wars and Philosophy: More Powerful than You Can Possibly Imagine*. Illinois: Open Court Publishing Company.

- Drummond, W. J. (2019). The Hero with a Thousand Faces. In *Prison Truth*.
<https://doi.org/10.2307/j.ctvqr1bh3.37>
- Fitzpatrick, P. (1992). *The Mythology of Modern Law*. London: Routledge.
- Gordon, A. (2018). Star wars: A myth for our time. In *Screening the Sacred: Religion, Myth, and Ideology in Popular American Film*.
<https://doi.org/10.4324/9780429497391>
- Irwin, W. (2002). *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*. Chicago: Open Court Publishing Company.
- McDowell, J. C. (2012). "Unlearn What You Have Learned" (Yoda) The Critical Study Of The Myth Of Star Wars. In D. W. C. J. Terry Ray Clark (Ed.), *Understanding Religion and Popular Culture*. London: Cambridge University Press.
- Peters, T. D. (2012). 'The Force' as Law: Mythology, Ideology and Order in George Lucas'S Star Wars . *Australian Feminist Law Journal*, 36(1).
<https://doi.org/10.1080/13200968.2012.10854471>
- Piliang, Y. A. (2003). *Hiperrealitas: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Piliang, Y. A. (2010). *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan*. Bandung: Pustaka Matahari.
- Plate, S. B. (2008). Filmmaking and World Making: Re-Creating Time and Space in Myth and Film. In G. J. Watkins (Ed.), *Teaching Religion and Film* (pp. 219-231). Oxford: Oxford University Press.
- Rahma, A. (2021). Analisis Hiperrealitas Pada Film *Rogue One : a Star Wars Story* (Analisis Semiotika John Fiske). 04(03), 31-38.
- Slavoj, Ž. (2006). *The Parallax View*. Cambridge: MIT Press.
- Slouka, M. (1999). *Ruang yang Hilang: Pandangan Humanis Tentang Budaya Cyberspace yang Merisaukan*. Bandung: Mizan.
- Sugiharto, B. (2020). Film dan Hakikatnya. In B. Sugiharto (Ed.), *Untuk Apa Seni?* Bandung: Pustaka Matahari.