

DOUBLE CODING PADA SERIES MOON KNIGHT SEBAGAI REPRESENTASI MITOLOGI MESIR KUNO

Aurelia Nuke Cahya Kristi¹
Universitas Negeri Surabaya¹
email: aureliaanuke@gmail.com

Received:

22-05-2025

Reviewed:

23-05-2025

Accepted:

23-05-2025

ABSTRAK: Penelitian ini membahas representasi mitologi Mesir Kuno dalam serial *Moon Knight* (2022) melalui pendekatan semiotika John Fiske dan teori *double coding* Charles Jencks. *Series* ini menampilkan kisah Marc Spector, seorang pria dengan gangguan kepribadian ganda yang menjadi *avatar* dewa bulan Khonshu, dan mengungkap keterlibatan para dewa Mesir dalam dunia modern. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan makna visual dalam adegan serta mengidentifikasi *double coding* yang menggabungkan elemen mitologi Mesir kuno dengan isu sosial masa kini. Dengan metode deskriptif kualitatif, analisis dilakukan melalui tiga level semiotika Fiske: realitas, representasi, dan ideologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *series* ini membangun narasi ganda yang mengaitkan simbol dan cerita Mesir kuno dengan nilai-nilai modern serta menjadikannya sebagai implementasi *double coding* pada media populer seperti *series* televisi.

Kata Kunci: *Series Moon Knight, Double Coding, Analisis Semiotika John Fiske*

ABSTRACT : *This study discusses the representation of Ancient Egyptian mythology in the Moon Knight series (2022) through John Fiske's semiotic approach and Charles Jencks' double coding theory. The series features the story of Marc Spector, a man with multiple personality disorder who becomes the avatar of the moon god Khonshu, and reveals the involvement of the Egyptian gods in the modern world. This study aims to describe the visual meaning in the scenes and identify double coding that combines elements of ancient Egyptian mythology with current social issues. Using a qualitative descriptive method, the analysis was carried out through Fiske's three levels of semiotics: reality, representation, and ideology. The results of the study show that the series builds a double narrative that links ancient Egyptian symbols and stories with modern values and makes it an implementation of double coding in popular media such as television series.*

Keywords: *Moon Knight Series, Double Coding, John Fiske's Semiotics Analysis*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini menyebabkan media massa yang berkembang di masyarakat bertransformasi semakin pesat dan beragam dalam bentuk digital (Rosana, 2010). Hal ini terjadi karena dorongan alami manusia sebagai makhluk sosial untuk mengetahui informasi dari sekitarnya (Cangara, 2012). Salah satu bentuk media massa yang marak diketahui masyarakat adalah film. Film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat atas dasar kaidah sinematografi dengan ataupun tanpa suara dan dapat dipertunjukkan (Indonesia, 2009). Sebagai pranata sosial, film memuat realita atau kehidupan nyata dalam masyarakat yang dikemas untuk menyampaikan pesan tertentu sehingga dapat mempengaruhi sudut pandang penonton.

Oleh karena itu semiotika digunakan sebagai konsep pengajaran untuk memaknai tanda yang hadir pada sebuah film. Tanda tersebut hadir dalam film berupa kode-kode yang menjadi representasi dari pesan yang ingin disampaikan. Representasi tersebut berkaitan dengan gambaran kultural yang ada di masyarakat berhubungan dengan politik dan budaya. Salah satu model semiotika yang menambahkan unsur budaya dalam analisisnya dikemukakan oleh John Fiske. Menurut Alsyifa, (2024), pada model semiotika John Fiske, sebuah peristiwa dalam tayangan isi dapat menjadi peristiwa televisi apabila telah dikonversi oleh kode-kode sosial melalui tiga tahap: level realitas, representasi, dan ideologi.

Simbol-simbol yang disampaikan lalu dirasakan oleh indera manusia dan menghasilkan suatu ide disebut sebagai representasi. Istilah representasi itu sendiri mengacu pada bagaimana suatu pemberitaan menampilkan seseorang atau kelompok tertentu (Eriyanto, 2001, p. 113). Representasi memiliki 2 tujuan penting, yaitu antara menggambarkan tampilan objek sesuai dengan fakta realita yang ada, atau menampilkan kesan buruk pada kelompok realita tertentu. Setiap film tentu menampilkan representasi dari kelompok realita dengan tujuan yang berbeda-beda. Penyajian tersebut bergantung pada objek, dialog, teknis, atau unsur lain yang ditampilkan oleh film tersebut.

Hal ini diimplementasikan pada *series Moon Knight* yang diproduksi oleh Marvel Studios dan tayang pada 30 Maret 2022 di layanan *streaming Disney+ Hotstar* dengan total 6 episode. *Series* ini berkisah tentang Marc Spector sang pemeran utama yang merupakan tentara bayaran dan menderita gangguan kepribadian ganda lalu dibawa ke perjalanan misteri memetakan yang melibatkan dewa-dewa Mesir. Sebelumnya Marvel telah mengeksplorasi mitologi, tapi ini adalah pertama kalinya Marvel menghadirkan sejarah mitologi Mesir ke dalam dunia sinematiknyanya (Dayo, 2022). *Moon Knight* ditulis oleh Jeremy Slater sebagai penulis utama dan disutradarai oleh Mohamed Diab yang berasal dari Mesir. Pada wawancara dengan Diab di kanal *youtube Screen Rant Plus*, ia mengatakan bahwa mungkin alasan Marvel memilihnya karena dia memiliki “suara” dan pengalaman berbeda yang berasal dari Mesir serta dari kisah hidupnya (sebagai orang yang berasal dari Mesir)

Moon Knight menjadi salah satu *series* MCU yang dinanti perilis *season* lanjutannya karena *Moon Knight* telah menjadi karakter yang dicintai terlihat dari tuaian pujian kritis yang diberikan karena alur cerita dan visualnya yang menarik (Navrange, 2024). Hal ini dapat dilihat dari *fenomena Moon Knight* yang pernah *trending* di X (sebelumnya Twitter) pada tanggal 4 September 2024 yang berisikan cuitan rasa penasaran kelanjutan kisah *Moon Knight* di kalangan penggemar (Navrange, 2024). Dari peristiwa tersebut, *Moon Knight* sukses membawa suasana baru dan unik dalam *Marvel Cinematic Universe* dengan gambaran representasi Mesir kuno yang akurat oleh Mohamed Diab. *Series* ini juga didukung oleh kedalaman dan kompleksitas dalam penulisan karakter Marc Spector yang melawan gangguan identitas disosiatif serta hubungannya dengan dewa bulan Mesir bernama Khonshu sehingga membuka peluang cerita yang luas.

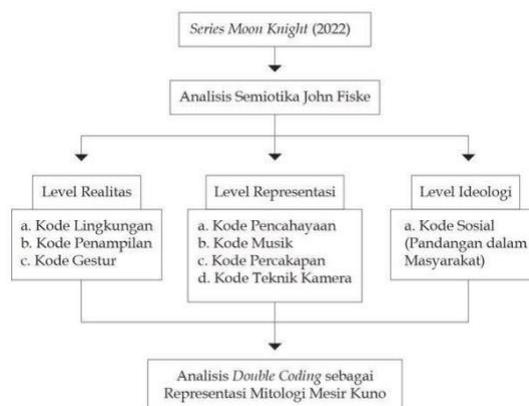
Dalam setiap wawancara dengan berbagai sumber media, Mohamed Diab sebagai sutradara dari *series Moon Knight* berusaha untuk menyampaikan idealismenya melalui *series* ini. Ia berusaha untuk menghubungkan budaya mitologi Mesir dengan ideologi dan stereotip yang hadir di masa kini. Hal tersebut menciptakan *double coding* yang berarti karya seni memiliki relasi dan kecenderungan pikiran sebagai konsep atas kebenaran. Seni menjadi subjek nyata dari estetika dan nilai seni lebih mengarah pada sikap dibandingkan artefak (Putri, 2017). Hal tersebut menjadi peluang untuk menganalisis *double coding* yang terdapat pada *series Moon Knight* tahun 2022 sebagai representasi mitologi Mesir kuno

dan mitologi manusia kuno menjadi referensi untuk menyampaikan pesan tertentu yang berhubungan dengan ideologi di abad kini.

Dalam pengamatan awal, sejauh ini belum ada yang menjadikan *double coding* yang dikemukakan oleh Charles Jencks dalam bukunya “*The New Paradigm in Architecture*” untuk menganalisis *series Moon Knight*. Hal ini yang menjadi pemicu untuk mengkaji lebih lanjut *series Moon Knight* dengan mengetahui bagaimana kreator menghubungkan idealisme abad ini dengan mitologi Mesir sebagai referensi yang hadir pada setiap adegannya. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan dari penelitian adalah: (1) mendeskripsikan makna visual pada adegan *series Moon Knight* menggunakan semiotika Fiske. (2) menganalisis *double coding* pada *series Moon Knight* sebagai representasi mitologi Mesir Kuno dengan menggunakan teori *double coding* Jencks. Penelitian ini berfokus pada *series Moon Knight* tahun 2022 milik Marvel Studios dan mengulas makna visual dan *double coding* pada potongan adegan yang ada di dalam *series* ini.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian pada kajian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang difungsikan untuk meneliti pada suatu kondisi alamiah pada suatu objek hal ini berlawanan dengan eksperimen (Sugiyono, 2014). Jenis penelitian ini memberikan penjelasan tentang proses yang terjadi dengan sumber data dan pemahaman yang kuat. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan teori semiotika John Fiske. Proses analisis data menggunakan teori semiotika John Fiske dilakukan dengan mengkaji tanda-tanda dalam media melalui tiga level kode, yaitu kode realitas, kode representasi, dan kode ideologi guna membantu mengurai tanda dan kode pada *scene series Moon Knight*. Setelah diurai menggunakan semiotika Fiske, hasil data tersebut diinterpretasikan kembali guna mengetahui *double coding* pada *series Moon Knight*.



Gambar 1. Alur Analisis Data (Sumber: Kristi, 2025)

Penelitian ini mengambil 2 sumber data berupa data primer dan sekunder. Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2014). Data primer pada penelitian ini diperoleh langsung dari *series Moon Knight* yang tayang di *Disney+ Hotstar* dengan teknik dokumentasi dalam setiap *scene* dari *series Moon Knight*. Data sekunder adalah data yang didapat secara tidak langsung, misalnya peneliti harus melalui orang lain atau mencari melalui dokumen (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh dengan studi literatur dengan mencari informasi melalui buku, jurnal/ artikel, serta *website* terkait.

KERANGKA TEORETIK

a. Semiotika John Fiske

Menurut John Fiske, semiotika adalah studi tentang penandaan dan makna sistem tanda serta ilmu tentang tanda. Semiotika mengetahui bagaimana makna dibentuk dalam teks media dan mengidentifikasi tanda dalam karya oleh khalayak ramai yang mengonsumsi makna (Ridwan & Aslinda, 2022). Aliran post-strukturalisme menentang strukturalisme Ferdinand De Saussure yang menyatakan bahwa tanda dalam semiotika adalah sesuatu yang mengikat dan tidak memungkinkan muncul sebuah kreativitas tanda-tanda baru.

Oleh karena itu aliran post-strukturalisme menolak keterikatan dengan konvensi, aturan, atau kode-kode baru, dan sebaliknya mengizinkan model-model bahasa dan penandaan yang dimodifikasi untuk menjadi lebih kreatif, produktif, subversif, transformatif, dan bahkan anarkis (Pah & Darmastuti, 2019). Konsep pendekatan milik Fiske lebih berfokus pada produk media atau produk budaya (Oetomo, 2022). Berikut adalah ketiga tingkat kode menurut John Fiske:

- 1) Level Realitas sebagai tanda pertama (*encoded*) meliputi penampilan, kostum, riasan, lingkungan, kelakuan, gaya berbicara, gerakan, dan ekspresi.
- 2) Level Representasi meliputi *technical codes* yakni kamera, pencahayaan, editing, suara, naratif, konflik, karakter, aksi, percakapan, tempat, dan pemain.
- 3) Level Ideologi yang mencakup tanda sosial atau pandangan sosial seperti individualisme, feminisme, ras, kelas sosial, materialisme, kapitalisme, dan lain-lain (Alyifa & Purwanti, 2024).

b. Semiotika Double Coding

Istilah *double coding* (kode ganda) digunakan oleh Charles Jencks, seorang arsitek yang menggunakan istilah *postmodern* dalam dunia arsitektur untuk pertama kalinya sebagai analitikus postmodernisme khususnya dalam dunia arsitektur. *Double coding* menurut Jencks dalam bukunya berjudul "*What is Postmodernism*" berarti *double coding* merupakan sebuah usaha untuk berkomunikasi dengan masyarakat dan kaum minoritas, yang pada masa modern cenderung ditinggalkan (Piliang, 2012). Dalam pandangan Jencks tentang arsitektur *postmodern*, masalah pemaknaan dan bahasa arsitektural sangat penting. Hal ini didasari pada pandangan Jencks tentang arsitektur modern, yang hanya menekankan makna unik dalam ruang semantik, yang sering tidak sesuai dengan keinginan pengguna. Jencks menentang fungsi bangunan klasik yang terbatas pada kebutuhan waktu (Murdianti, 2008).

Jencks melihat arsitektur lebih dari sekedar proses desain dan merancang bangunan. Ia melihat bahwa tanda arsitektur seperti tanda lain yang berarti arsitektur merupakan entitas dengan dua wajah: tanda (penanda) dan tanda (isi). Penanda adalah bentuk bangunan dan petanda adalah isi dari bentuk bangunan tersebut. Selain dalam arsitektur, berbagai komponen budaya benda, seperti: *fashion*, foto, iklan, film, novel, mobil, sepak bola, dan lain-lain dapat dianggap sebagai fenomena bahasa yang dibangun oleh tanda, kode dan makna tertentu ini masuk dalam model semiotika struktural. Perbedaan antara *langue* dan *parole* ini menentukan cara berpikir struktural dalam banyak bidang termasuk antropologi, sosiologi, politik, ekonomi, budaya, teologi, arsitektur, media dan seni. Istilah *double coding* ini digunakan Jencks untuk menjelaskan proses dialogisme. Proses ini mencakup percakapan antara teknik kontemporer dan kode kebudayaan masa lalu dalam sebuah rentang waktu sejarah berhasil menciptakan kode ganda baru. (Piliang, 2012).

c. Mitologi Mesir Kuno

Dalam sistem kepercayaan, masyarakat Mesir Kuno menganut kepercayaan adanya banyak dewa atau politeisme. Kumpulan atas mitos dari Mesir Kuno yang terdapat pada sastra dan seni tentang perilaku dewa-dewi Mesir dalam memahami dunia disebut mitologi Mesir. Dewa-dewi Mesir tidak memiliki definisi tertentu dengan jelas, namun sebagian besar dikaitkan dengan hal yang dekat oleh manusia seperti matahari, air, bulan dan lain-lain. (Stekom, n.d.). Dewa-dewi Mesir kuno

dikelompokkan dengan berbagai cara. Penemuan pengelompokan tertua adalah *Ennead*. *Ennead* terdiri dari 9 dewa utama dipimpin oleh Ra diikuti dengan Shu, Tefnut, Geb, Nut, Osiris, Isis, Seth, dan Nephtys (Baines & Dorman, 2025). Selain 9 dewa utama terdapat dewa lain termasuk Khonshu.

Dalam mitologi Mesir kuno, Khonshu merupakan dewa bulan. Biasanya digambarkan sebagai seorang pemuda berkepala burung memakai pakaian pelancong (Britannica, 2022). Khonshu tidak hanya berperan sebagai dewa bulan dan dikenal memiliki karakter dan peran yang beragam sebagai dewa pencipta (*a creator-god*), dewa sihir (*a magical-god*) dan dewa penyembuh (*a healer-god*) (Nasr, 2022). Akan tetapi, Khonshu juga memiliki sisi gelap. Ia juga menjadi pencetus kanibalisme dan pembawa pesan hukuman yang terlibat dalam menghukum para penentang raja yang telah meninggal (Hill, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Profil *Series Moon Knight*

Moon Knight adalah *series* adaptasi dari komik Marvel yang tayang di *Disney+ Hotstar* pada tahun 2022. *Series* ini berkisah tentang seorang karakter *superhero* dari pria bernama Steven Grant yang bekerja di sebuah museum arkeologi memiliki gangguan penyakit mental *dissociative identity disorder* (DID) atau dikenal dengan kepribadian ganda (Prasetyo & Cyntara, 2022). Hal itu mengakibatkan ia memiliki 3 kepribadian/ *alter ego* yaitu Marc Spector, Steven Grant, dan Jake Lockley dan masing-masing dari *alter ego* tersebut memiliki sifat dan watak yang berbeda-beda, bahkan bertolak belakang. Masing-masing dari *alter ego* tersebut juga memiliki karakter *superhero*, seperti: Marc Spector memiliki karakter *superhero* sebagai *Moon Knight* dan Steven Grant memiliki karakter *superhero* sebagai *Mr. Knight* (Paige, 2022).

Kekuatan tersebut diperoleh karena pertemuan Marc Spector dengan Dewa Bulan bernama Khonshu di kuilnya. Saat itu Marc Spector berhasil mencapai kuil Khonshu dalam keadaan sekarat dan hendak melakukan bunuh diri. Namun, Khonshu berusaha membujuknya dan berjanji untuk menyelamatkan nyawanya dengan syarat Marc harus menjadi *avatar* Khonshu untuk membantu dia membalaskan dendam dan menghakimi kejahatan dengan caranya yang brutal. Pada akhirnya, Marc memiliki kekuatan supranatural yang diberikan oleh Khonshu bernama *Moon Knight* (Herlambang, 2022). Karena peristiwa tersebut, kehidupan Marc penuh oleh perjalanan misterius yang berhubungan dengan dewa-dewi Mesir serta melawan musuhnya yaitu Arthur Harrow yang merupakan *avatar* dari Dewi Ammit, musuh dari Khonshu. Tak hanya itu, Marc juga memiliki konflik internal dengan dirinya sendiri mengenai 2 kepribadian yang lain yaitu Steven Grant dan Jack Lockley.

Moon Knight menghadirkan kisah sang pemeran utama yang kompleks dengan kepribadian gandanya serta pendalaman representasi mitologi Mesir. Dalam *series*, *Moon Knight* menceritakan hubungan para dewa-dewi serta kepercayaan Mesir kuno akan alam roh yang dikemas dengan perumpamaan metaforis. Sebagai sutradara utama *Moon Knight* dan penduduk asli Mesir, Mohamed Diab berusaha menampilkan representasi Mesir sesuai dengan kenyataannya dan ideologi yang berkembang di sana (Dayo & Okiche, 2022). Contohnya pada penerapan sistem patriarki yang masih kental di negara Timur dengan stereotip perempuan harus bersifat lemah dan tunduk pada laki-laki. Mohamed Diab menciptakan karakter Layla El-Faouly, istri Marc Spector, untuk membantah stereotip tersebut. Layla diciptakan sebagai karakter perempuan yang kuat dan tangguh serta menjadi *superhero* Mesir pertama di *Marvel Cinematic Universe* untuk menghapuskan stereotip mengenai perempuan di Mesir (Prtenjača, 2023).

Dengan mengangkat tema mitologi Mesir kuno serta isu kesehatan mental yang sedang menjadi fokus permasalahan sosial masa kini, *series Moon Knight* berhasil memenangkan penghargaan film dengan berbagai nominasi. *Moon Knight* mendapatkan penghargaan sebagai “*Outstanding Sound Editing for a Limited or Anthology Series, Movie or Special*” di *Primetime Creative Arts Emmy Awards* 2022. Penampilan dan akting pemeran utama yang diperankan oleh Oscar Isaac mendapat penghargaan di *Saturn Awards* 2022 sebagai “*Best Actors in a Streaming Series*”.

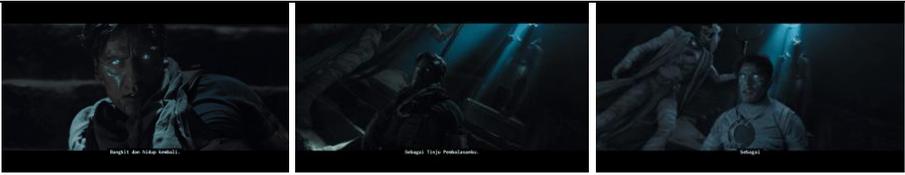


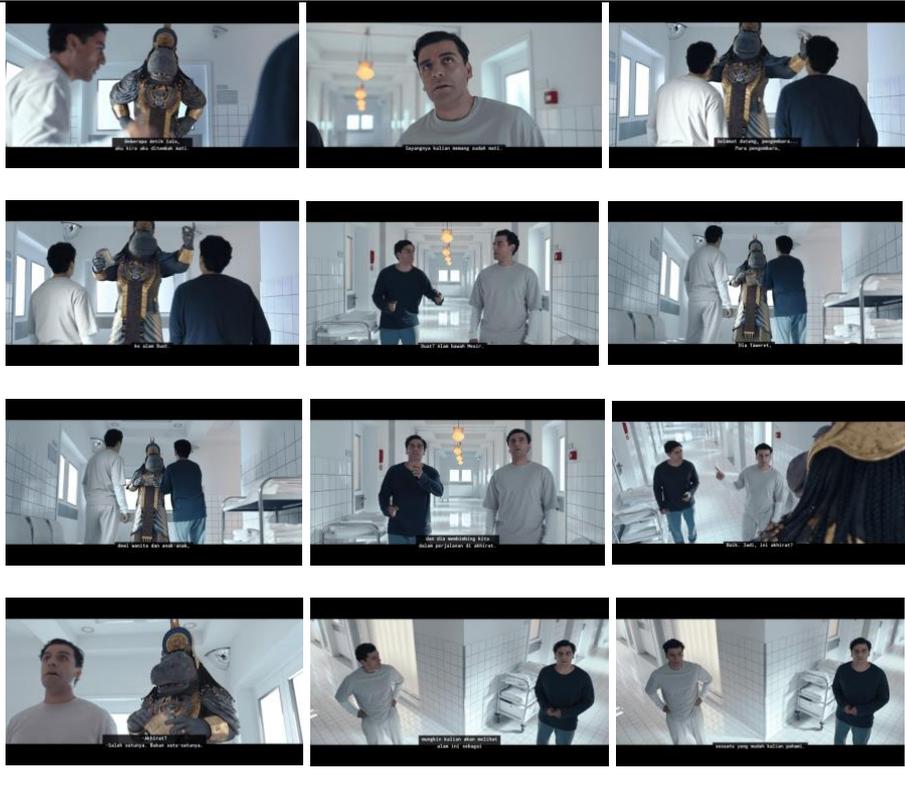
Gambar 2. Poster Series Moon Knight (Sumber: Marvel.com)

b. Potongan Gambar Series Moon Knight

Pada bagian ini, data yang dikumpulkan terdiri dari total 28 potongan rekaman layar dari *series Moon Knight* yang tayang di *Disney+ Hotstar*. Dari total 6 episode yang tayang, adegan yang dipilih berasal dari 3 episode *Moon Knight* yaitu episode 3, 5 dan 6 karena tiga episode tersebut banyak memuat visual serta audio yang mengulas tentang dewa-dewi dan kepercayaan mitologi Mesir dibandingkan dengan episode lainnya. Pemilihan adegan dilakukan berdasarkan adanya penampakan karakter *Moon Knight*, Layla El-Faouly dan dewa-dewi Mesir beserta kekuatan supranaturalnya dan juga dialog yang menunjukkan bahwa manusia memiliki hubungan serta dapat berkomunikasi dengan dewa-dewi Mesir tersebut. Potongan gambar ini dibagi menjadi 4 bagian sebagai berikut:

Tabel 1. Potongan Gambar *Series Moon Knight*

| No. | Potongan Gambar | Time Stamp |
|-----|--|--|
| 1. |  | Adegan “ <i>Moon Knight</i> dan Khonshu mengubah langit malam” dari episode 3 [41:55], [42:32], [42:80] |
| 2. |  | Adegan “Penciptaan <i>Moon Knight</i> ” dari episode 5 [25:28], [25:29], [25:32], [25:34], [25:36], [25:38] |

| | | |
|-----------|--|---|
| |  | |
| <p>3.</p> |  | <p>Adegan “Marc dan Steven Berada di Alam Duat” dari episode 5 [05:41], [05:50], [06:25], [06:29], [06:33], [06:35], [06:36], [06:39], [06:48], [06:51], [07:21], [07:23]</p> |
| <p>4.</p> |  | <p>Adegan “Layla Menjadi Superhero MCU Pertama dari Mesir” dari episode 6 [25:55], [25:59], [28:16], [28:25], [28:29], [28:33], [28:34]</p> |

c. Hasil Temuan Data

Tabel 2. *Moon Knight* dan Khonshu mengubah langit malam

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| Gambar 3. Episode 3 [41:55] | Gambar 4. Episode 3 [42:32] | Gambar 5. Episode 3 [42:80] |

| Dimensi | Hasil Analisis | |
|--------------------|--|--|
| Level Realitas | Latar belakang <i>scene</i> ini menggambarkan Steven sebagai <i>avatar</i> Khonshu membantunya untuk mengubah langit malam. | |
| Kode Realitas | Kode Lingkungan | Memperlihatkan suasana malam di padang gurun yang penuh dengan bintang di langit. |
| | Kode Penampilan | Steven memakai kostum setelan jas berwarna putih serta topeng dengan bentuk bulan sabit di bagian dahi yang merupakan kostum identitas <i>superhero</i> miliknya bernama <i>Mr. Knight</i> . Sementara, nampak Khonshu berkepala burung namun berbadan manusia yang memakai pakaian pelancong malam dengan tanda bulan sabit di dada serta memegang tongkat yang memiliki ujung berbentuk bulan sabit. Hal ini mencerminkan keterkaitan keduanya dengan bulan dan malam. |
| | Kode Gestur | Steven dan Khonshu menggerakkan tangan mereka ke atas langit secara bersamaan. |
| Level Representasi | Steven dan Khonshu tergesa-gesa mengubah langit malam karena perbuatan mereka dilarang oleh <i>The Ennead</i> dan sebagai hukumannya Khonshu akan segera terkurung dalam patung <i>ushabti</i> . | |
| Kode Representasi | Kode Pencahayaan | Memperlihatkan langit malam yang gelap dan secara bergantian memantulkan cahaya bintang. |
| | Kode Musik | Menyisipkan musik instrumental yang menegangkan dan intens. Hal ini mencerminkan suasana yang tegang karena perbuatan Khonshu mengubah langit malam adalah perbuatan yang dilarang para dewa lain (<i>The Ennead</i>) dan sebagai hukumannya Khonshu akan disegel ke dalam patung <i>ushabti</i> . |
| | Kode Percakapan | Steven: “Ya, seperti ini?” Khonshu: “Ini malamnya” Layla: “Berhasil.” Percakapan ini menandakan bahwa mereka berhasil mengubah malam dan menemukan tempat Ammit berada. |

| | | |
|----------------|--|---|
| | Kode Teknik Kamera | Menggunakan teknik kamera <i>medium shot</i> untuk memperlihatkan detail gestur tangan Steven dan Khonshu, setelah itu berganti ke <i>long shot</i> untuk memberikan gambaran suasana langit malam yang bergeser. |
| Level Ideologi | <p>Berdasarkan <i>scene</i> diatas, menunjukkan ideologi politeisme yang meyakini lebih dari satu Tuhan atau menyembah banyak dewa yang digambarkan sebagai karakter kompleks dengan keterampilan individu dan posisi yang berbeda-beda (Universitas STEKOM, n.d.). Selain itu, penggambaran dewa yang antropomorfik atau dalam banyak hal mirip dengan manusia, baik dalam kepribadian, wujud, namun dengan tambahan kekuatan serta pengetahuan yang melebihi manusia dan makhluk hidup lainnya.</p> <p><i>Scene</i> tersebut menjelaskan bahwa Khonshu memiliki kekuatan atas bulan, salah satunya dapat mengubah/memanipulasi langit malam dengan menggeser bulan sesuai dengan kehendaknya. Namun, karena tindakannya menyalahi aturan dengan The Ennead, Khonshu mendapatkan hukuman dikurung ke dalam batu <i>ushabti</i>.</p> | |

Tabel 3. Penciptaan *Moon Knight*

| | | |
|---|--|--|
|  <p>Gambar 6. Episode 5 [25:28]</p> |  <p>Gambar 7. Episode 5 [25:29]</p> |  <p>Gambar 8. Episode 5 [25:32]</p> |
|  <p>Gambar 9. Episode 5 [25:34]</p> |  <p>Gambar 10. Episode 5 [25:36]</p> |  <p>Gambar 11. Episode 5 [25:38]</p> |

| Dimensi | Hasil Analisis | |
|--------------------|---|---|
| Level Realitas | Latar belakang <i>scene</i> ini menceritakan kisah penciptaan dan kebangkitan Marc Spector sebagai <i>Moon Knight</i> dan <i>avatar</i> Khonshu. | |
| Kode Realitas | Kode Lingkungan | Memperlihatkan suasana malam yang gelap di dalam kuil Khonshu. |
| | Kode Penampilan | Awalnya pakaian Marc berlumuran darah karena luka pembantaian lalu dibangkitkan oleh Khonshu dan mengenakan pakaian <i>Moon Knight</i> dengan lilitan kain putih menyelimuti sampai wajah, tanda bulan sabit di lipatan bagian dada, serta tudung. Khonshu mengenakan kostum pelancong malam berwarna putih, tongkat bulan sabit di tangan, serta berkepala menyerupai tengkorak burung dengan paruh panjang. |
| | Kode Gestur | Khonshu membangkitkan Marc dari ambang kematian sambil memegang tongkat bulan sabit. Marc menengadah ke atas, bertekuk lutut dan merentangkan kedua tangannya. |
| Level Representasi | Khonshu melihat Marc setengah sadar di ambang kematian dan ia memanipulasi Marc untuk setuju menjadi <i>avatar</i> dan seorang <i>Moon Knight</i> yang membantunya membalaskan dendam. | |
| Kode Representasi | Kode Pencahayaan | Memperlihatkan keadaan gua yang gelap dengan cahaya sorot rembulan yang masuk dari lubang atas gua tepat di bagian tengah tempat Marc berpijak. |
| | Kode Musik | Menyisipkan musik instrumen menegangkan dengan klimaks di akhir. Hal ini mencerminkan suasana menegangkan kebangkitan Marc dan berakhir menjadi <i>Moon Knight</i> . |
| | Kode Percakapan | Khonshu: "Bangkit dan hidup kembali sebagai Tinju Pembalasanku, sebagai <i>Moon Knight!</i> " |
| | Kode Teknik Kamera | Menggunakan teknik kamera <i>medium shot</i> untuk memperlihatkan detail perubahan kostum Marc menjadi <i>Moon Knight</i> mulai dari badan kemudian pengambilan gambar menjadi <i>close up</i> mengarah ke wajah Marc yang terlilit kain putih serta memakai tudung. |
| Level Ideologi | <p>Berdasarkan <i>scene</i> diatas, menunjukkan representasi kepercayaan bangsa Mesir kuno terhadap kehidupan setelah kematian. Mohamed Diab dalam <i>Nerdist</i> (2022) mengungkapkan bahwa setiap bagian dari kostum <i>Moon Knight</i> menceritakan tentang bangsa Mesir dan kisah <i>Moon Knight</i> itu sendiri. Lilitan kain pada kostum <i>Moon Knight</i> memiliki ciri yang sama dengan mayat mumi dan penampakan dewa Khonsu di mitologi Mesir.</p> <p>Khonsu umumnya digambarkan sebagai sosok manusia mumi atau mengenakan pakaian ketat (Patterson, 2020). Sedangkan mumi diciptakan untuk menghormati para dewa dan orang yang sudah meninggal dan dianggap sebagai perjalanan setelah kematian. Mumi dibungkus lilitan linen putih dan diawetkan agar jiwanya menyatu dengan tubuhnya lalu dilahirkan kembali (Sysilia Tanhati, 2022).</p> <p>Begitu juga <i>Moon Knight</i> yang menjadi perjalanan setelah kematian Marc Spector. Dalam kisah penciptaan <i>Moon Knight</i>, Marc yang sedang di ambang kematian</p> | |

| | |
|--|--|
| | <p>bertemu Khonshu lalu dibangkitkan/dilahirkan dari kematian serta mendapat kekuatan magis. Di bagian dada kostum <i>Moon Knight</i> terikat benda berbentuk bulan sabit dalam lipatan kain putih menandakan bahwa ia mendapat perlindungan dan kekuatan dari bulan. Sama halnya dengan mumi juga terdapat sebuah jimat di dalam lipatan linen untuk memberikan perlindungan (Sysilia Tanhati, 2022).</p> |
|--|--|

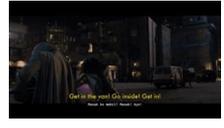
Tabel 4. Marc dan Steven Berada di Alam Duat

| | | |
|--|--|--|
|  <p>Gambar 12. Episode 5 [05:41]</p> |  <p>Gambar 13. Episode 5 [05:50]</p> |  <p>Gambar 14. Episode 5 [06:25]</p> |
|  <p>Gambar 15. Episode 5 [06:29]</p> |  <p>Gambar 16. Episode 5 [06:33]</p> |  <p>Gambar 17. Episode 5 [06:35]</p> |
|  <p>Gambar 18. Episode 5 [06:36]</p> |  <p>Gambar 19. Episode 5 [06:39]</p> |  <p>Gambar 20. Episode 5 [06:48]</p> |
|  <p>Gambar 21. Episode 5 [06:51]</p> |  <p>Gambar 22. Episode 5 [07:21]</p> |  <p>Gambar 23. Episode 5 [07:23]</p> |

| Dimensi | Hasil Analisis | |
|--------------------|--|--|
| Level Realitas | Pada <i>scene</i> ini Marc dan Steven yang telah tertembak mati oleh Arthur lalu berada di tempat menyerupai rumah sakit jiwa. Mereka juga bertemu dengan dewi Tawaret. | |
| Kode Realitas | Kode Lingkungan | Memperlihatkan suasana rumah sakit jiwa yang dominan berwarna putih, persimpangan dan ruangan yang berisi ingatan Marc dan Steven saat masih hidup. |
| | Kode Penampilan | Marc memakai pakaian berwarna putih, sementara Steve memakai pakaian berwarna biru gelap. Dewi Tawaret berkepala kuda nil dengan pakaian dan aksesoris berwarna emas. |
| | Kode Gestur | Marc merasa kebingungan dengan apa yang terjadi karena mereka tiba-tiba berada di rumah sakit jiwa dan bertemu dewi Tawaret. Namun, Steven segera memahami kondisi setelah Tawaret menjelaskan bahwa mereka sudah meninggal dan sadar bahwa mereka berada di akhirat atau alam Duat. Tawaret terlihat ramah menyambut mereka namun sedikit ceroboh. |
| Level Representasi | Tawaret menjelaskan bahwa Marc dan Steven telah mati dan masuk ke dalam akhirat atau alam Duat. Alam Duat memiliki banyak representasi wujud sesuai dengan sesuatu yang mudah dipahami oleh individu tersebut, salah satunya adalah wujud rumah sakit jiwa yang dirasakan Marc dan Steven. | |
| Kode Representasi | Kode Pencahayaan | Memperlihatkan pencahayaan di rumah sakit jiwa yang terang. |
| | Kode Musik | Tidak ada musik pendukung pada <i>scene</i> ini dan fokus pada percakapan Marc, Steven dan Tawaret tentang alam Duat. |
| | Kode Percakapan | Marc: “Beberapa detik lalu, aku kira aku ditembak mati.” Tawaret: “Sayangnya kalian memang sudah mati.” Tawaret: “Selamat datang, para pengembara. Ke alam Duat!” Steven: “Duat? Alam bawah Mesir!” Steven: “Dia Tawaret, dewi wanita dan anak-anak, dan dia membimbing kita dalam perjalanan di akhirat. ” Marc: “Baik. Jadi, ini akhirat?” Tawaret: “Salah satunya. Bukan satu-satunya. Kau akan terkejut ada berapa (jumlah) alam persimpangan setelah kematian sebenarnya.” Tawaret: Karena sifat hakiki Duat mustahil dimengerti pikiran manusia mungkin kalian akan melihat alam ini sebagai sesuatu yang lebih mudah dipahami. Rumah sakit jiwa ini pertama kalinya bagiku.” |
| | Kode Teknik Kamera | Menggunakan teknik kamera <i>medium shot</i> dan <i>full shot</i> secara bergantian. Saat kamera berada di <i>POV</i> Marc/Steven, kamera berada pada <i>low angle</i> sementara di <i>POV</i> Tawaret, kamera berada di <i>high angle</i> . |

| | |
|-----------------------|--|
| <p>Level Ideologi</p> | <p>Pada <i>scene</i> ini menceritakan adanya kepercayaan dalam mitologi Mesir kuno tentang konsep akhirat serta alam tempat orang mati melakukan perjalanan setelah kematian bernama alam Duat. Berbagai dewa tinggal Duat dan bertanggungjawab untuk membimbing dan mengadili jiwa orang yang telah mati. Orang Mesir percaya bahwa akhirat adalah bagian dari kelanjutan hidup seseorang, bukan akhir kehidupan (Saleh, 2024).</p> <p>Berdasarkan ideologi tersebut, <i>series Moon Knight</i> mengadaptasi konsep Duat dari mitologi Mesir kuno pada <i>scene</i> ini. Marc dan Steven dibimbing dan diadili oleh Tawaret di alam Duat. Karena konsep mengenai Duat sangat rumit dan sukar dipahami oleh akal manusia, Tawaret menjelaskan bahwa penampakan alam Duat berbeda-beda sesuai dengan sesuatu yang dekat dengan individu tersebut sehingga lebih mudah untuk dijelaskan. Pada kasus Marc dan Steven, sesuatu yang dekat dan dapat merepresentasikan Duat untuk mereka berdua adalah rumah sakit jiwa. Ini tak lepas dari keadaan mental mereka yang mengalami gangguan kesehatan jiwa <i>dissociative identity disorder (DID)</i> atau kepribadian ganda yang berasal dari trauma selama hidupnya.</p> |
|-----------------------|--|

Tabel 5. Layla Menjadi *Superhero MCU* Pertama dari Mesir

| | | |
|--|--|--|
|  <p>Gambar 24. Episode 6 [25:55]</p> |  <p>Gambar 25. Episode 6 [25:59]</p> |  <p>Gambar 26. Episode 6 [28:16]</p> |
|  <p>Gambar 27. Episode 6 [28:25]</p> |  <p>Gambar 28. Episode 6 [28:29]</p> |  <p>Gambar 29. Episode 6 [28:33]</p> |
|  <p>Gambar 30. Episode 6 [28:34]</p> | | |

| Dimensi | Hasil Analisis | |
|--------------------|---|---|
| Level Realitas | Layla membantu Marc mengalihkan perhatian Harrow untuk mengevakuasi dan melindungi warga sipil dari serangan Harrow. | |
| Kode Realitas | Kode Lingkungan | Memperlihatkan keadaan perang antara Harrow dan Marc dan warga sipil di sekitarnya tengah melarikan diri dari serangan supranatural tersebut. |
| | Kode Penampilan | Marc mengenakan pakaian <i>Moon Knight</i> dan Layla mengenakan pakaian <i>Scarlet Scarab</i> . |
| | Kode Gestur | Marc terjatuh ke tanah lalu diselamatkan oleh Layla. Para warga sipil melarikan diri dan dilindungi oleh Layla. |
| Level Representasi | Seorang remaja perempuan bertanya kepadanya apakah ia <i>superhero</i> dari Mesir dan Layla mengiyakan pertanyaan tersebut. | |
| Kode Representasi | Kode Pencahayaan | Memperlihatkan pencahayaan dari lampu kota dan lampu bangunan dominan berwarna oranye/kuning. |
| | Kode Musik | Terdapat <i>background</i> instrumen yang membangun suasana tegang dan intens. |
| | Kode Percakapan | Layla: Masuk ke mobil! Masuk! Ayo! Remaja perempuan: Apakah kau pahlawan super dari Mesir? Layla: Ya. |
| | Kode Teknik Kamera | Kamera berada di <i>low angle</i> saat mengambil gambar Layla yang telah menyelamatkan Marc. Setelah itu, teknik kamera menggunakan <i>medium shot</i> untuk memperlihatkan aksi heroik Layla sebagai <i>Scarlet Scarab</i> . |
| Level Ideologi | <p>Mohamed Diab dalam <i>Cinema Blend</i> menyebutkan bahwa penting baginya menunjukkan karakter wanita yang kuat dalam karya yang diciptakan untuk mematahkan sudut pandang orientalis “perempuan harus tunduk”. Pandangan orientalis membangun stereotip bahwa perempuan Timur dianggap objek yang lemah, berada di bawah kekuasaan laki-laki dan sering menjadi objek seksual. Hal tersebut menjadi alasan Mohamed Diab menciptakan karakter Layla untuk mematahkan stereotip yang merugikan para perempuan. Ini dilandasi oleh ideologi feminisme yang bertujuan memperjuangkan hak-hak perempuan serta kesetaraan gender antara laki-laki dan perempuan. (Ningrum et al., 2021).</p> <p><i>Scene</i> di atas membuktikan bahwa Layla menjadi representasi karakter wanita Mesir yang kuat dan memiliki kesempatan serta kekuatan yang sama seperti <i>superhero</i> laki-laki lainnya. Dalam <i>series</i> menceritakan bahwa Layla menjadi <i>avatar</i> dewi Tawaret yang merupakan dewi wanita dan anak-anak. Layla berhasil menyelamatkan Marc yang lengah dan melindungi warga sipil yang mayoritas merupakan wanita dan anak-anak dari serangan Harrow. Ini membantah pandangan bahwa perempuan adalah objek yang lemah karena realitanya perempuan juga memiliki kemampuan serta kesempatan yang sama dengan laki-laki untuk melindungi dirinya sendiri dan orang lain. Perempuan dan laki-laki diharapkan untuk membantu satu sama lain dalam menjalani kehidupan.</p> | |

Berikut adalah penjelasan *double coding* pada series “Moon Knight” sebagai representasi mitologi Mesir kuno:

a. Adegan *Moon Knight* dan Khonshu mengubah langit malam.

Dalam scene ini, Khonshu memiliki visualisasi antropomorfik berbentuk manusia berkepala burung sebagai dewa Bulan seperti yang dipercayai oleh manusia di zaman Mesir kuno. Namun di masa kini, dewa tidak lagi menampilkan diri di dunia sehingga *avatar* dipilih untuk menjadi perwujudan dan penyalur misi dewa-dewa Mesir. Saat hendak mengubah langit malam, Khonshu membutuhkan bantuan Steven Grant untuk menggeser langit malam sesuai arahan tangannya karena Khonshu tidak dapat mengubah langit malam secara langsung di dunia. Hal tersebut merupakan perwujudan antara 2 tanda yang berasal dari masa lampau dan masa kini bahwa Khonshu adalah tanda dari masa lampau sementara Steven Grant adalah tanda dari masa kini.

b. Adegan Penciptaan *Moon Knight*.

Seperti yang diperlihatkan, *Moon Knight* tercipta saat Marc Spector tengah sekarat dan masuk ke dalam kuil Khonshu. Setelah Marc setuju untuk menjadi *avatar* Khonshu, ia dibangkitkan dan menjadi Moon Knight yang membantu Khonshu melindungi penjelajah malam dan tinju pembalasannya. *Moon Knight* mengenakan kostum yang sebagian besar terdiri dari lilitan kain putih yang menyelimuti tubuh dari kepala hingga kaki. Kostum tersebut menyerupai mayat mumi Mesir yang dalam kepercayaan masyarakat Mesir kuno dianggap sebagai perjalanan setelah kematian. Lilitan tersebut juga memiliki tanda yang sama dengan kostum yang dikenakan Khonshu sesuai dengan penampakannya di mitologi Mesir kuno.

c. Adegan Marc dan Steven berada di alam Duat.

Alam Duat merupakan konsep akhirat oleh masyarakat Mesir kuno dan mereka percaya bahwa alam Duat adalah perjalanan jiwa mereka setelah kematian sebelum akhirnya dilahirkan kembali ke dunia. Hal tersebut adalah tanda yang berasal dari masa lampau yang kemudian dikomunikasikan kembali pada masa kini dengan perumpamaan yang lebih mudah dimengerti. Oleh karena itu pada series *Moon Knight*, alam Duat milik Marc dan Steven digambarkan sebagai rumah sakit jiwa. Itu tak lepas dari kondisi mental Marc dan Steven yang terganggu dan rumah sakit jiwa dianggap sebagai hal yang “dekat” serta mudah dimengerti oleh Marc dan Steven. Rumah sakit jiwa ini tanda di masa kini yang merepresentasikan alam Duat di series *Moon Knight*.

d. Adegan Layla menjadi *superhero* MCU pertama dari Mesir

Selain Marc, Steven dan Khonshu, Layla juga menjadi karakter penting dalam series Moon Knight. Pada akhir episode, Layla ditunjuk sebagai *avatar* dewi Tawaret yang di masa lampau dipercayai sebagai dewi wanita dan anak-anak. Kewajiban tersebut membawa Layla menjadi penanda wanita kuat di masa kini dan berhasil mewujudkan representasi kesetaraan gender antara laki-laki dan perempuan. Peran tersebut menjadi semakin istimewa karena kehadiran *Scarlet Scarab* (nama wujud pahlawan *super* Layla) menjadi *superhero* wanita pertama yang berasal dari Mesir di *Marvel Cinematic Universe*.

Dari penjelasan tersebut, series Moon Knight memuat representasi mitologi Mesir kuno yang juga berkaitan oleh kode sosial masyarakat masa kini. Penggabungan dua kode dikomunikasikan melalui series *Moon Knight* agar masyarakat masa kini terhubung dengan masa lampau yang cenderung ditinggalkan. Hal tersebut menyumbang kebaruan dalam proses penciptaan sebuah karya seni modern dengan melibatkan dialog kebudayaan masa lalu terlebih dalam series televisi.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari analisis *double coding* Charles Jencks pada *series "Moon Knight"* tahun 2022 menunjukkan bahwa adanya dua kode baik kode dari masa lampau dan masa kini. Kode dari masa lampau meliputi ideologi dan kebudayaan mitologi Mesir kuno yang termuat dalam *series*, sementara kode masa kini muncul pada teknis dalam *series* seperti: penokohan karakter, pakaian, aksesoris, alur cerita, dan lain-lain. Hal tersebut menghasilkan ide yang baru dalam penciptaan karya modern.

Penelitian ini dapat menjadi sarana pembelajaran dalam penggunaan semiotika *double coding* Charles Jencks untuk mengetahui makna dan tanda pada film atau *series*. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan para kreator film dapat menghasilkan kebaruan dalam penciptaan karya dengan menggabungkan konsep adat kebudayaan masa lalu dan pandangan sosial masa kini, sehingga *double coding* yang disampaikan melalui karya film dapat dijadikan media hiburan dan pembelajaran yang relevan bagi masyarakat masa kini.

REFERENSI

- Alsyifa, Y. D., & Purwanti, S. (2024). Representasi Quarter Life Crisis Pada Film "TICK, TICK... BOOM!" Analisis Semiotika John Fiske. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 12(2), 123-134.
- Ariffananda, N., & Wijaksono, D. S. (2023, Juni 2). Representasi Peran Ayah dalam Film Ngeri-Ngeri Sedap (Analisis Semiotika John Fiske). *Andharupa*, 9(2). 10.33633/andharupa
- Cangara, H. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Dayo, B., & Okiche, W. (2022, Mei 4). *How Marvel's 'Moon Knight' Handled Egyptian Representation*. OkayAfrica. Retrieved February 3, 2025, from <https://www.okayafrika.com/moon-knight-egypt>
- Feige, K., Diab, M., & Isaac, O. (Executive Producers). (2022). *Moon Knight* [TV series]. Marvel Studios.
- Fiske, J. (2010). . *Cultural and Communication studies: sebuah pengantar paling komprehensi*. Jalasutra : Yogyakarta.
- Mohamed Diab. (2022, March 31). *Moon Knight: Director Mohamed Diab Discusses Where the Show Fits in the MCU Timeline* (Nerdist, Ed.). Nerdist. <https://www.youtube.com/watch?v=U0AjGKpdQ3I>
- Murdianti, S. (2008, April 1). Konsep Semiotik Charles Jencks. *Jurnal Filsafat*, 18(1).
- Nasr, D. Y. (2022). Apotropaic Roles of Khonsu in the Ancient Egyptian Religion during Dynastic Period. *Research Journal of the Faculty of Tourism and Hotels Mansoura University* (12)
- Oetomo, R. R., & Kusumandyoko, T. C. (2022). SEMIOTIKA TANDA VISUAL FILM PENYALIN CAHAYA. *Jurnal Barik*, 4(2), 120. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/49246/40957>
- Pah, T., & Darmastuti, R. (2019). ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE DALAM TAYANGAN LENTERA INDONESIA EPISODE MEMBINA POTENSI PARA PENERUS BANGSA DI KEPULAUAN SULA. *Communicare: Journal of Communication Studies*, 6(1).

- Paige, R. (2022, April 6). *'Moon Knight': Meet Marc Spector and Mr. Knight*. Marvel.com. Retrieved February 3, 2025, from <https://www.marvel.com/articles/tv-shows/moon-knight-meet-marc-spector-mr-knight>
- Patterson, M. L. (2020, June 11). *Khonsu*. Tales from the Two Lands. <https://talesfromthetwolands.org/2020/06/11/khonsu/>
- Piliang, Y. A. (2012). *Semiotika dan hipersemiotika: kode, gaya & matinya makna*. Matahari.
- Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif*. Alfabeta.
- Sysilia Tanhati. (2022, May Friday). National Geographic. <https://nationalgeographic.grid.id/read/133288925/begin>