

**MODEL PENERAPAN  
POLA *HERO'S JOURNEY* DALAM FILM INDONESIA  
SEBAGAI MATERI PERANCANGAN DRAMA**

**LAPORAN  
PENELITIAN TERAPAN**



Ketua Peneliti  
Citra Dewi Utami  
19810907 200604 2 002  
Anggota Peneliti  
Dr. Anung Rahman, S.T., M.Kom.  
19760519 200501 1 001

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-023. 17 2.677542/2022  
tanggal 17 November 2021  
Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi,  
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi,  
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Terapan  
Nomor: 742/IT6.2/PT.01.03/2022 tanggal 23 Mei 2022

**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA  
NOVEMBER 2022**

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>GLOSARIUN.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>3</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>9</b>
<b>BAB IV ANALISIS HASIL .....</b>	<b>13</b>
<b>BAB IV LUARAN PENELITIAN .....</b>	<b>50</b>
<b>DAFTAR ACUAN .....</b>	<b>51</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>55</b>

## ABSTRAK

Film merupakan sebuah karya seni yang menempatkan cerita sebagai kerangkanya. Ketika ditopang oleh sebuah cerita yang berstruktur kuat maka dapat dipastikan bahwa jalannya kehidupan semesta film di layar dapat berjalan dengan baik dan mudah difahami penonton. Pada sisi yang lain, pembangunan cerita dengan struktur yang baik tidaklah mudah. Sejak lama film-film Hollywood yang laris di pasar menggunakan formula penceritaan yang mengadaptasi dari konsep *Monomith* atau *the hero's journey*. Pola tersebut biasa digunakan dalam penceritaan novel namun telah dimodifikasi sesuai dengan karakter dan durasi film. Sehingga penting bagi para calon pembuat film, khususnya mahasiswa prodi Film dan Televisi untuk dapat membuat cerita dengan struktur yang baik. Oleh sebab itulah, pembelajaran perancangan drama membutuhkan materi yang dapat dijadikan sebagai panduan untuk memformulasikan cerita film. Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian terapan ini adalah bagaimana model penerapan pola *hero's journey* dalam film Indonesia pada aspek dramatik dan konflik. Penelitian awal telah dijalankan melalui identifikasi film drama Indonesia produksi tahun 2021 yang mendapat perhatian khusus dan penghargaan pada festival film Internasional. Tiga film yang terpilih sebagai obyek penelitian yaitu *Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas, Akhirat a Love Story* dan *Yuni*. Penelitian berjenis *research and development (R&D)* ini akan diawali dengan tahap pengumpulan data melalui identifikasi dua belas step pola *hero's journey* pada masing-masing film. Selanjutnya pada masing-masing step akan dibedah struktur dramatik dan jenis konflik yang dihadirkan. Tahap analisis akan membahas tentang bagaimana penerapan pola *hero's journey* pada ketiga film tersebut dan menyimpulkannya. Luaran dari penelitian ini berupa model berbentuk infografis yang terdaftar KI, presentasi hasil penelitian dalam forum Ilmiah, dan artikel jurnal. Rencana lanjutan pada tahun berikutnya adalah eksperimen pengembangan dari model yang ada dan hasilnya siap untuk diimplementasikan secara terbatas sebagai panduan pembuatan cerita film serta diusulkan dalam skim penelitian artistik.

Kata kunci : Dramatik, Film, Konflik, Pola *Hero's Journey*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Film sebagai sebuah karya seni yang menggabungkan beragam cabang seni lainnya. Sastra, peran, rupa, visual, cahaya, suara berpadu menjadi sebuah karya film. Cerita merupakan kerangka sebuah film. Jika film ditopang oleh sebuah cerita yang berstruktur kuat maka dapat dipastikan bahwa jalannya kehidupan semesta film di layar dapat berjalan dengan baik dan mudah difahami penonton. *An orderly and precise arrangement of elements can provide the audience with an understanding of the storyline to be conveyed* (Wong & Achin, 2021). Metode penulisan cerita film box office dibuat dengan formula yang baik melalui identifikasi elemen-elemen praktis yang harus dimiliki skenario agar menjadi cerita yang menarik terkait struktur, karakter dan ide cerita itu sendiri (Snyder, 2005). Struktur cerita ditempatkan sebagai hal penting dalam penulisan sebuah skenario film.

Pada sisi yang lain, pembangunan cerita dengan struktur yang baik tidaklah mudah. Pertaruhan dalam industri film adalah diminati tidaknya sebuah film saat ditawarkan kepada penonton baik di bioskop maupun di luar bioskop. Predikat *box office* disandang oleh film yang meraup lebih dari 1 juta penonton. *Warkop DKI Reborn: Jangkrik Bos! Part 1* (2017) masih menjadi yang tertinggi meraih 6.858.616 penonton [1]. Sedangkan pada tahun yang sama, film superhero *Captain America: Civil War* terjual senilai \$408.084.349 di wilayah domestik dan \$1.153.296.293 di seluruh dunia [2]. Film Superhero Hollywood laris di pasar dan terus dinanti kelanjutannya. Struktur cerita yang hadirkan dapat diamati menggunakan pola yang sama namun terdapat modifikasi-modifikasi yang kadang tidak terduga. Strategi penampilan *post scene* mampu mengikat penonton penasaran dengan lanjutan cerita film tersebut [3]

Formula penceritaan film superhero mengadaptasi dari konsep mitologi atau dikenal dengan istilah *the Hero's Journey*. Pola tersebut biasa digunakan dalam penceritaan novel namun telah dimodifikasi sesuai dengan karakter dan durasi film. Dialog menjadi ciri khusus film yang dapat dianalisis sebagai bentuk aksi reaksi (Yudistira & Wedawati, 2022). Sifat film sebagai media audio visual dengan batasan durasi menjadikan pembuatnya untuk mampu mengkomunikasikan idenya dalam waktu singkat sekaligus. Berbeda dengan novel yang memungkinkan untuk dibaca

sedikit demi sedikit dan diulang kembali. Sehingga penting bagi para calon pembuat film, khususnya mahasiswa prodi Film dan Televisi untuk dapat membuat cerita dengan struktur yang baik. Penelitian terkait penerapan pola *hero's journey* dalam film telah banyak dilakukan pada film-film superhero luar negeri namun belum ada yang membedah penerapannya pada film drama Indonesia. Film drama Indonesia yang dipilih adalah film-film yang diproduksi pada tahun 2021. Oleh sebab itulah, dibutuhkan hasil penelitian yang dapat digunakan sebagai panduan untuk memformulasikan cerita film pada pembelajaran perancangan drama di Indonesia.

### **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian terapan ini adalah bagaimana model penerapan pola *hero's journey* pada film *Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas, Akhirat a Love Story* dan *Yuni* melalui aspek dramatik dan konflik.

### **C. Tujuan Khusus**

Penelitian terapan ini bertujuan khusus untuk menganalisis model penerapan pola *hero's journey* film-film drama Indonesia produksi tahun 2021 pada aspek dramatik dan konflik serta hasilnya akan dipresentasikan dalam wujud infografis.

### **D. Urgensi Penelitian**

Urgensi penelitian ini adalah terkait pentingnya bagi para calon pembuat film, khususnya mahasiswa prodi Film dan Televisi untuk dapat membuat cerita dengan struktur yang baik. Oleh sebab itulah, pembelajaran perancangan drama membutuhkan materi yang dapat dijadikan sebagai panduan untuk memformulasikan cerita film.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Kajian terkait dengan pola penceritaan film telah banyak dilakukan namun terus menjadi perhatian karena pengembangan cerita terus dibutuhkan untuk menghasilkan kebaruan dan terus memajukan industri perfilman. *Story is about mastering the art, not second-guessing the marketplace* (McKee, 1997). Seni bercerita yang terstruktur merupakan hal utama dalam mempersiapkan materi pembuat film, bukan hanya sekedar menebak selera pasar.

### A. Struktur Film

Syd Field dalam buku penulisan skenario memaparkan struktur sebagai sebuah kata kerja yang berarti “*to build something or put together something*” seperti bangunan maupun jembatan sedangkan kata bendanya mengacu pada “*the relationship between the parts and the whole*” (Field, 2005). Struktur cerita dalam film dibangun melalui penyusunan peristiwa demi peristiwa, menghubungkan bagian per bagian menjadi sebuah satu kesatuan cerita yang utuh. Prinsip sebab akibat (kausalitas) dimanfaatkan untuk menjaga realitas cerita agar masuk dalam logika penontonnya. Latar cerita difahami sebagai lingkungan peristiwa atau dunia terdekat di mana suatu peristiwa terjadi (Wellek & Warren, 1956).

Buku Aristotle’s *Poetics: an Argument* yang diterjemahkan dan diberikan penjelasan oleh George Whalley pada tahun 1967 dipaparkan bahwa sebuah cerita yang utuh terbagi atas 3 bagian. Aristoteles pada tahun 335M mencetuskan struktur cerita yang dikenal dengan *Three Acts Structure* atau struktur tiga babak. Babak-babak tersebut adalah *opening*, *middle*, dan *ending* atau babak permulaan, babak tengah dan babak akhir. Struktur tiga babak telah sejak tahun 1910-an digunakan oleh para pembuat film Hollywood sehingga dikenal sebagai *Classical Hollywood Structure* dan terus dipakai hingga kini (Thompson & Smith, 2017).

### B. Hero’s Journey

Pembahasan tentang cerita tidak akan lepas dari ilmu sastra sehingga banyak teori maupun konsep studi film yang meminjam darinya. Seorang profesor bidang seni sastra dan drama di Sarah Lawrence College, Joseph Campbell memaparkan bahwa semua narasi mitologis memiliki struktur dasar sama yang disebutnya

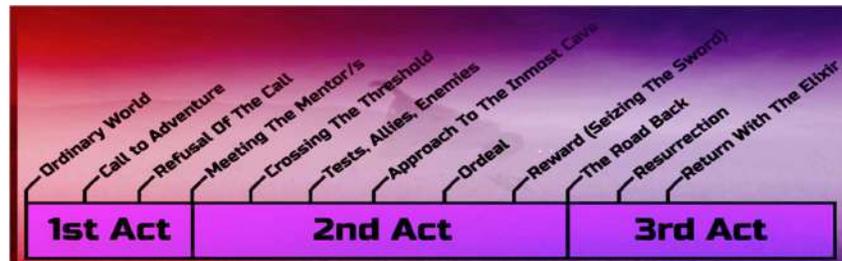
sebagai *monomith* atau *hero's journey*. Pada perkembangannya, pahlawan tidak hanya merujuk pada Superhero namun menjadi lebih luas digunakan untuk menyebut tokoh utama. Stephen Strange In Scottt Derrickson's Movie: Doctor Strange dapat dipandang sebagai Hero. [jurnal Doctor Strange]. Cerita-cerita sukses kepahlawanan memiliki struktur pakem dalam merangkai perjalanan karakternya (Campbell, 2008), yaitu :

1. The Departure Act, perjalanan pahlawan meninggalkan dunia biasa.
2. Initiation Act, perjalanan pahlawan menjelajah ke dunia khusus yang menjadikannya juara sejati setelah melalui berbagai cobaan dan tantangan.
3. The Return Act, perjalanan kembali pahlawan dengan membawa kemenangan kemenangan.

Struktur *hero's journey* Campbell yang banyak digunakan dalam karya novel selanjutnya disempurnakan oleh penulis skenario Christopher Vogler. Tahun 2007, Vogler yang akrab dengan karya film menulis buku *The Writer's Journey*. Gagasan penyederhanaan struktur yang dilakukan oleh Vogler sesuai dengan karakter dan durasi film. Dia memaparkan formula baru dalam struktur cerita yang disesuaikan dengan karakter dan durasi film dengan sebutan 12 steps of hero's journey (Vogler, 2007), yaitu :

1. Heroes are introduced in the ORDINARY WORLD, where
2. They receive the CALL TO ADVENTURE.
3. They are RELUCTANT at first or REFUSE THE CALL, but
4. are encouraged by a MENTOR to
5. CROSS THE FIRST THRESHOLD and enter the Special World, where
6. They encounter TESTS, ALLIES, AND ENEMIES.
7. They APPROACH THE INMOST CAVE, crossing a second threshold, where
8. They endure the ORDEAL.
9. They take possession of their REWARD and
10. are pursued on THE ROAD BACK to the Ordinary World.
11. They cross the third threshold, experience a RESURRECTION, and are transformed by the experience.

12. They RETURN WITH THE ELIXIR, a boon or treasure to benefit the Ordinary World.



Gb.1 Diagram Struktur 3 Babak 12 *Steps of Hero's Journey*

### 1. *The Hero's Ordinary World*

Babak satu yang berisi tentang step hero atau karakter utama pada kondisi kesehariannya. Penonton diperlihatkan status quo dari realitas duniawi yang biasa jalankan oleh karakter utama untuk memperkenalkan siapa, apa dan bagaimana karakternya. Sifat dan kemampuan normal sebagai latar belakang peristiwa berikutnya.

### 2. *Call to Adventure*

Step karakter mendapatkan tantangan atau panggilan untuk berpetualang. Masalah atau tantangan yang tidak dapat diabaikan mulai muncul. Pemicu dapat mewujudkan dalam berbagai bentuk sehingga karakter memutuskan untuk pergi atas kemauan sendiri. Dia berhadapan dengan masalah pelik akibat dari pemilihan keputusan yang salah, bergerak karena adanya misi oleh atasan, maupun melihat peristiwa yang memunculkan hasrat untuk terlibat. Petualangan dimulai ketika karakter menerima tantangan tersebut untuk bertindak, seperti ancaman langsung terhadap keselamatannya, keluarganya, cara hidupnya atau pada kedamaian masyarakat di mana dia tinggal. Meskipun step ini belum terlalu dramatis namun mulai muncul motif untuk keluar dari zona nyamannya.

### 3. *Refusal of the Call*

Pada bagian ini, karakter bersemangat untuk menerima pencarian tetapi ia memiliki ketakutan yang perlu diatasi. Sebuah keraguan pribadi atas kesanggupan menerima tantangan itu. Sisi manusiawi karakter diperlihatkan melalui penolakan tersebut. Penting menjadikan penonton merenung tentang

betapa berat dan bahayanya tugas tersebut. Hal itu ditujukan untuk memperlihatkan bahwa misi yang dijalankan karakter tidaklah mudah untuk diselesaikan dan dia bukanlah pribadi yang sombong.

#### ***4. Meeting The Mentor***

Pertemuan karakter yang putus asa dan butuh bimbingan dengan tokoh lain yang disebut sebagai sosok mentor melalui pemberian sesuatu yang dibutuhkannya. Mentor dapat berwujud sebagai sebuah objek yang sangat penting, mendapat pemahaman tentang dilema yang dihadapi, nasihat yang bijaksana, pelatihan praktis atau bahkan kepercayaan diri. Intinya kemunculan mentor berfungsi untuk menghilangkan keraguan dan ketakutannya serta memberinya kekuatan dan keberanian untuk maju menghadapi petualangannya.

#### ***5. Crossing the Threshold***

Babak dua dimulai dengan step karakter yang siap untuk aksi petualangan dan benar-benar memulai pencarian atas misi yang diterimanya. Ibarat cerita saatnya kapal berlayar, kisah romantis di mulai, dan kereta melaju. Protagonis mulai menggerakkan cerita tidak ada jalan kembali. Karakter melintasi ambang antara dunia biasanya untuk menghadapi dunia baru yang spesial.

#### ***6. Tests, Allies, Anemies***

Pada step ini, karakter berhadapan dengan serangkaian tantangan dan ujian yang semakin sulit dengan berbagai rintangan untuk mencapai tujuannya. Dia harus mencari tahu siapa sekutu yang bisa dipercaya dan siapa musuh yang berandil menciptakan cobaan dan rintangan. Keterampilan dan kekuatannya diuji. Tahap yang biasanya terpanjang ini, penonton mendapatkan wawasan yang lebih luas terhadap karakternya. Karakter utama berusaha menguasai dunia barunya dengan menghadapi ujian, bertemu dengan kawan yang membantu dan musuh yang menghalanginya.

#### ***7. Approach to The Inmost Cave***

Karakter telah berada dekat dengan tujuan namun berhadapan pula dengan resiko yang besar. "Inmost Cave" mengacu pada tempat atau hal atau kondisi paling berbahaya seperti rumah penyamun, sarang naga, ambang kematian ataupun konflik batin. Tekanan berat diberikan yang menjadikan

karakter harus membuat persiapan akhir sebelum mengambil keputusan menghadapi rintangan terbesar dan sama sekali asing baginya. Step ini menjadi tanda masuk krisis permasalahan, karakter berhadapan kembali dengan keraguan dan ketakutan yang pernah muncul sebelumnya yaitu panggilan untuk petualangan. Perenungan terhadap perjalanan yang berbahaya untuk memperoleh keberanian dan melanjutkannya. Penonton diberikan jeda singkat untuk memahami besarnya penderitaan yang menanti sang pahlawan dan memperberat ketegangan dalam mengantisipasi ujian akhirnya. Ini mencakup semua persiapan yang diperlukan protagonis untuk mengalahkan antagonis.

### **8. Ordeal**

Ujian terbesar serta titik terendah dari perjalanan dihadapi oleh karakter pada step ini. Siksaan tertinggi berupa ujian fisik yang berbahaya ataupun krisis batin mendalam dihadapi untuk bertahan hidup di dunia spesialnya dan karakter harus terus ada. Ketakutan terbesarnya atau yang fatal mati karena musuh, karakter harus menggunakan semua potensi keterampilan dan pengalamannya untuk masuk ke jalan gua yang paling dalam mengatasi tantangan yang paling sulit dalam kisahnya. Jika ia gagal, ia akan mati atau mendapati hidup yang tidak seperti dulu lagi. Bagian ini terkadang bukan klimaks dari cerita karena masih tantangan ada lagi yang lebih berat nantinya namun bisa dianggap sebagai peristiwa utama dari babak dua. Dimana Pahlawan benar-benar mendapatkan gelar "Pahlawan" karena penderitaannya.

### **9. Reward**

Karakter telah berhasil mengalahkan musuh dan bertahan dari kematian. Pada bagian akhir ia diubah sebagai karakter dengan pengalaman barunya, muncul dari pertempuran sebagai pribadi yang lebih kuat dan mendapat hadiah kemenangan. Hadiah kemenangan ini bisa datang dalam bentuk: benda yang amat penting atau berkuasa, kunci rahasia, pengetahuan atau pemahaman yang lebih besar dari sebelumnya, ataupun mendapatkan kepercayaan kembali dengan orang yang dikasihi. Kemenangan ini mungkin dirasa sudah mampu membawanya kembali pada kenyamanan dunia biasanya akan tetapi dia harus dengan cepat mengesampingkan perayaan dan mempersiapkan untuk babak terakhir perjalanannya.

## **10. *Road to Back***

Permulaan babak tiga ini menghadirkan perjalanan kembali ke dunia biasa yang tidak berlangsung mulus begitu saja, karakter utama harus membayar atas keberhasilannya menghadapi tantangan terbesarnya. Banyak rintangan berbahaya justru muncul pada saat jalan kembali ini, karakter harus menghadapi konsekuensi akibat dari tindakan sebelumnya.

## **11. *Resurrection***

Ini adalah step perjalanan karakter menemui klimak yang sebenarnya telah memenuhi ujian terakhirnya. Pada tahap ini antagonis mendapat satu kesempatan terakhir dalam mematahkan tujuan protagonis. Tahap ini bertujuan untuk menciptakan perasaan kebangkitan dari kegelapan menuju pencerahan yang ditandai dengan perubahan perilaku karakter.

## **12. *Return with the Elixir***

Di awal perjalanannya, sang pahlawan harus melewati ambang batas antara dunia biasa dan dunia khusus. Dia meninggalkan semua yang dikuasai dan berangkat menghadapi petualangan yang bahaya dan asing baginya. Fase ini merupakan kebalikannya, sang pahlawan sudah berhasil mengatasi permasalahannya untuk kembali ke dunia asal, zona dimana dia mendapat kenyamanan dan keluarganya.

Pahlawan telah tumbuh dan matang sebagai hasil dari perjalanan yang telah mereka alami. Kembali dengan elixir sebagai hadiah yang dimenangkan selama perjalanan. Elixir disini diartikan sebagai sesuatu untuk dibagikan dengan orang lain, atau sesuatu dengan kekuatannya untuk membantu kepentingan orang banyak. Apakah itu berupa objek fisik dengan kekuatan ajaibnya, ataupun berupa pengetahuan dan wawasan yang diperoleh. Ada juga sebuah cerita berakhir tanpa Elixir, tetapi biasanya kemudian Pahlawan akan ditakdirkan untuk mengulangi seluruh petualangan beserta tantangannya.

Nilai dari sebuah cerita dapat dihitung melalui rumus karakter ditambah goal dikalikan konflik. Pentingnya konflik nampak melalui formula tersebut. Konflik dapat difahami sebagai adalah pertentangan yang akan dihadapi oleh karakter dalam cerita. Karakter bergerak dari satu step ke step berikutnya dengan membangun tangga dramatik melalui konflik yang hadir padanya. Cerita tidak dapat lepas dari karakter yang berdimensi sehingga membentuk

busur (*arc*) selama berlangsungnya kehidupan tokoh dalam film. Aksi dan reaksi karakter dipicu oleh adanya konflik yang terjadi. Berikut adalah busur karakter yang terjadi ketika melalui 12 step *hero's journey*.

1. Kesadaran yang terbatas akan suatu masalah
2. Meningkatkan kesadaran
3. Keengganan untuk berubah
4. Mengatasi keengganan
5. Berkomitmen untuk berubah
6. Bereksperimen dengan perubahan pertama
7. Mempersiapkan perubahan besar
8. Mencoba perubahan besar
9. Konsekuensi dari upaya
10. Dedikasi ulang untuk berubah
11. Upaya terakhir untuk perubahan besar
12. Penguasaan akhir masalah

Jenis-jenis konflik yang terjadi pada karakter ketika bertentangan dengan diri sendiri, karakter lain, masyarakat, alam dan supranatural sebagai bentuk sesuatu yang belum bisa dijelaskan melalui ilmu pengetahuan dan nalar logis.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

Sebuah model berwujud infografis menjadi luaran yang akan dihasilkan dalam penelitian ini. Metodologi penelitian pengembangan (*research and development*) akan digunakan sebagai panduan pelaksanaan penelitian. Penelitian yang menghasilkan sebuah produk yang memiliki nilai Produk yang dihasilkan diharapkan memiliki nilai efektifitas yang lebih tinggi dari produk yang telah ada sebelumnya. Sajian data yang dikumpulkan berkarakter deskriptif yaitu berupa kata-kata, kalimat, atau gambar yang memiliki arti lebih daripada sekedar angka atau frekuensi (Sutopo, 2002). Tahapan penelitian yang akan dijalankan adalah pengambilan data, reduksi data, penyajian data, analisis dan kesimpulan.

Penelitian berjenis *research and development (R&D)* ini akan diawali dengan tahap pengumpulan data melalui identifikasi dan klasifikasi dua belas step pola *hero's journey* pada masing-masing film. Identifikasi dilakukan melalui observasi terhadap tiga film terpilih dan wawancara dengan pembuatnya. Klasifikasi dilakukan dengan menggunakan alat bantu tabel. Selanjutnya pada masing-masing step akan dibedah struktur dramatik dan jenis konflik yang dihadirkan.

Tahap analisis akan membahas tentang bagaimana penerapan pola *hero's journey* pada ketiga film tersebut dan menyimpulkannya. Analisis data dijalankan berdasarkan hasil identifikasi dan klasifikasi atas masing-masing step dalam film. Kegiatan yang dilakukan meliputi reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang didapat akan disajikan berdasarkan step dari ketiga film, selanjutnya dibandingkan untuk menemukan masing-masing model penerapannya. Data yang terkumpul dari hasil observasi, wawancara, dan studi dokumen diorganisasikan ke dalam kategori, dijabarkan dalam unit-unit, dilakukan sintesa dan disusun ke dalam pola melalui pengurangan dari yang tidak penting untuk mendapatkan data penting hingga dibuat kesimpulan yang mudah difahami baik bagi diri peneliti maupun orang lain (Sugiyono, 2018).

Luaran dari penelitian ini berupa model berbentuk infografis yang terdaftar KI, presentasi hasil penelitian dalam forum ilmiah, dan artikel jurnal. Rencana lanjutan pada tahun berikutnya adalah eksperimen pengembangan dari model yang ada dan hasilnya siap untuk diimplementasikan secara terbatas sebagai panduan pembuatan

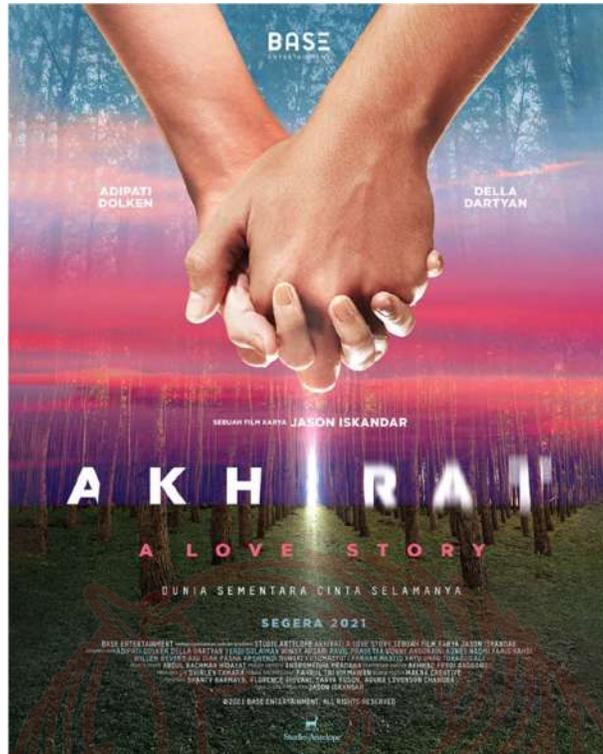
cerita film serta diusulkan dalam skim penelitian artistik. Identifikasi terhadap

*Preliminary research* yang telah dilakukan adalah observasi dan identifikasi terhadap film-film Indonesia yang diproduksi tahun 2021. Indikator pemilihan yang ditetapkan adalah film yang ceritanya berkembang sesuai dengan struktur dramatik *hero's journey*. Terpilihlah tiga film sebagai obyek penelitian yaitu *Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas, Akhirat a Love Story* dan *Yuni*.



Gb. 2 Poster Film *Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas*

Film ini dialihwahkan dari novel berjudul sama tahun 2014, *Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas* (bahasa Inggris: *Vengeance Is Mine, All Others Pay Cash*) yang ditulis oleh Eka Kurniawan. Film bergenre drama aksi Indonesia yang diproduksi oleh Palari Films pada tahun 2021 ini disutradarai oleh Edwin serta diproduseri oleh Muhammad Zaidy dan Meiske Taurisia. Penayangan perdana pada segmen *Concorso internazionale* dalam ajang Locarno International Film Festival 2021 di Swiss dan dirilis di bioskop Indonesia pada 2 Desember 2021. Penghargaan yang telah diraih adalah the Golden Leopard adalah top prize di Locarno International Film Festival tahun 2021 untuk sutradara Edwin serta 5 Piala Maya di tahun 2022. Observasi terhadap film ini dilakukan melalui Netflix [<https://palarifilms.com/film/detail/seperti-dendam>]



Gb.2 Poster Film *Akhirat a Love Story*

Karya film panjang pertama Jason Iskandar ini merupakan film drama fantasi romantis Indonesia yang dirilis di bioskop pada 2 Desember 2021 dan saat ini telah tersedia di Netflix. *Akhirat: A Love Story* adalah hasil kolaborasi BASE Entertainment dan Studio Antelope. Film tersebut dibintangi oleh Adipati Dolken sebagai Timur dan Della Dartyan sebagai Mentari. Kisah perjalanan dua karakter yang berbeda agama di ambang kehidupan dan kematian untuk mewujudkan cita-cita menikah. [6]



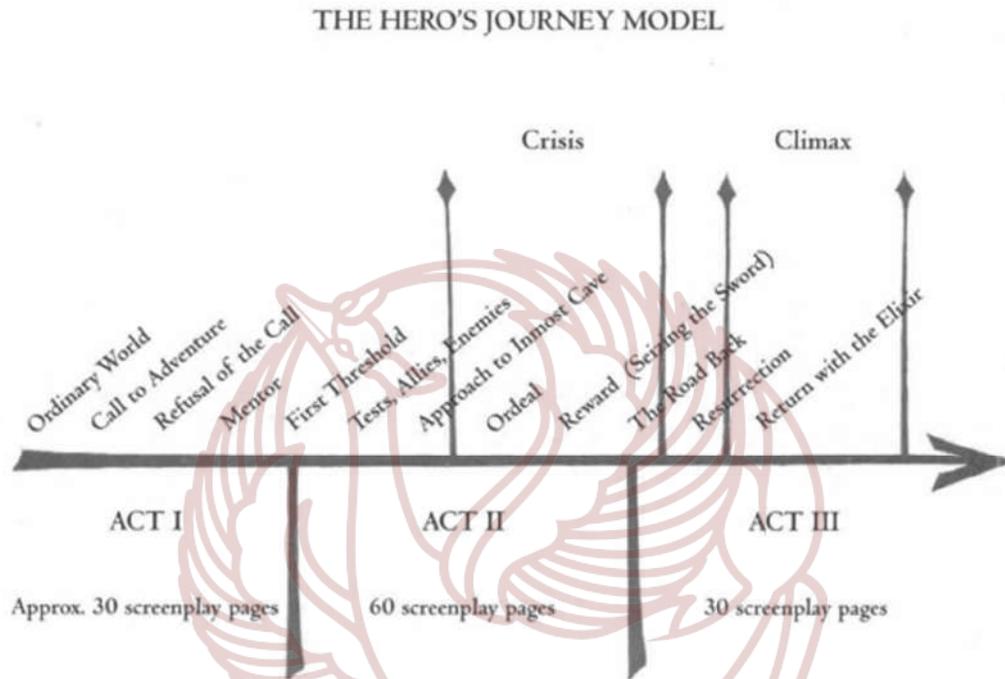
Gb.

*Yuni* adalah film drama Indonesia yang diproduksi oleh Fourcolours Films dengan produser Ifa Isfansyah rilis 9 Desember 2021. Proyek film yang disiapkan sejak tahun 2017 disutradarai dan ditulis oleh Kamila Andini [7]. Tokoh Yuni diperankan oleh Arawinda Kirana. Pada debut layar lebarnya ini ia berhasil memenangkan Piala Citra untuk Pemeran Utama Perempuan Terbaik. *Yuni* melakukan penayangan perdana secara internasional di Festival Film Internasional Toronto pada 12 September 2021. Penghargaan yang telah diraih pada tahun 2021 adalah Platform Prize di Toronto Internasional Film Festival atau TIFF dan Piala Citra untuk Pemeran Utama Perempuan Terbaik untuk Arawinda Kirana, dan 7 Piala Maya pada tahun 2022. Film diakses melalui platform Disney Hotstar.

## BAB IV

### ANALISIS HASIL

Penerapan pola Hero's Journey dapat diidentifikasi melalui struktur dramatis sebagai berikut :



#### A. Film *Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas*

##### 1. Perjalanan Pahlawan

##### a. Heroes are introduced in the ORDINARY WORLD, where

Ajo Kawir seorang pemuda dari Bojongsong, dunia preman merupakan keseharian yang dijalani oleh Ajo Kawir sebagai seorang Pahlawan. Keahliannya bertarung dan selalu mencari alasan untuk bertarung, pakaiannya celana jeans, jaket parasut dan rambut ikal gondrong kusut serta mengenakan sepatu convers. Dia ingin menikahi Iteung meski memiliki kedarasan akan kekurangannya, yang kebutuhannya adalah untuk sembuh dari impoten.



- b. They receive the CALL TO ADVENTURE.  
Pertemuan dengan Iteung dalam sebuah pertarungan telah menjadikan Ajo Kawir mengalami perubahan. Pencariannya terhadap pak Lebe telah membawanya jatuh cinta pada pandangan pertama.



- c. They are RELUCTANT at first or REFUSE THE CALL, but Ajo Kawir mengalami kebingungan terhadap hubungannya dengan Iteung, dia ingin mengungkapkan rasa cinta pada Iteung namun tidak bisa karena kondisi impotennya. Iteung yang sangat ingin tahu kenapa Ajo Kawir tidak pernah membalas kiriman lagu-lagunya melalui radio secara diam-diam mendatangi rumahnya, saat itu pada malam hari tanpa sepengetahuan Ajo Kawir, Iteung mendengar percakapan Ajo dengan temannya tentang kekurangan dirinya. Ajo memberitahu Iteung dan dia siap menerima hal tersebut dan beberapa bulan kemudian mereka menikah.

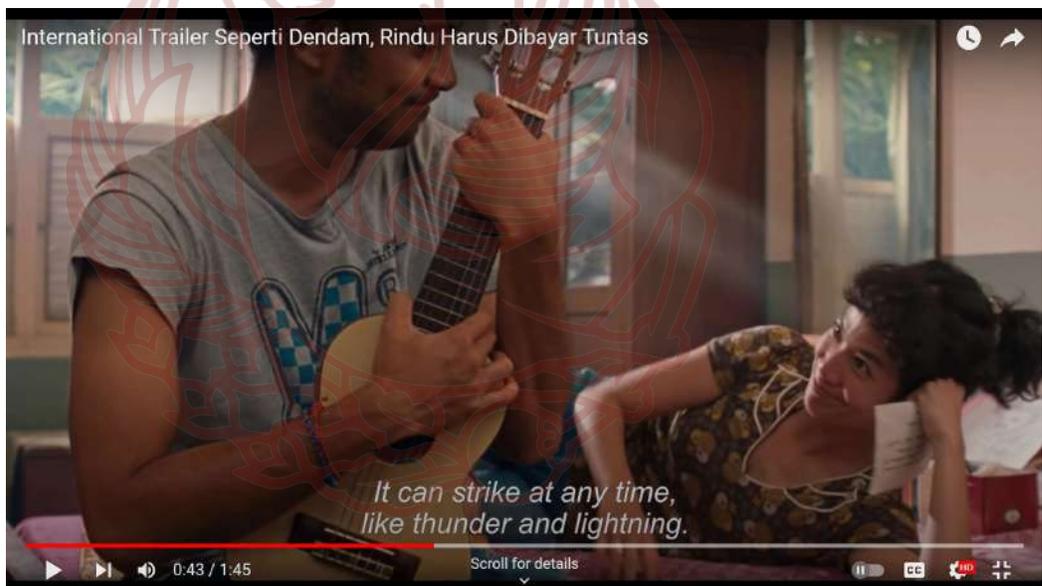


d. are encouraged by a MENTOR to



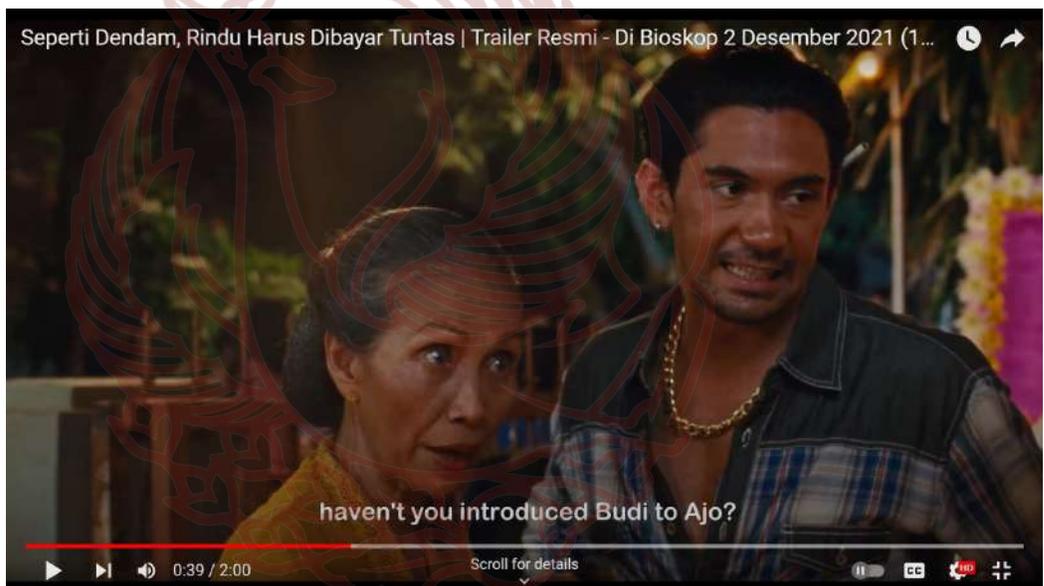


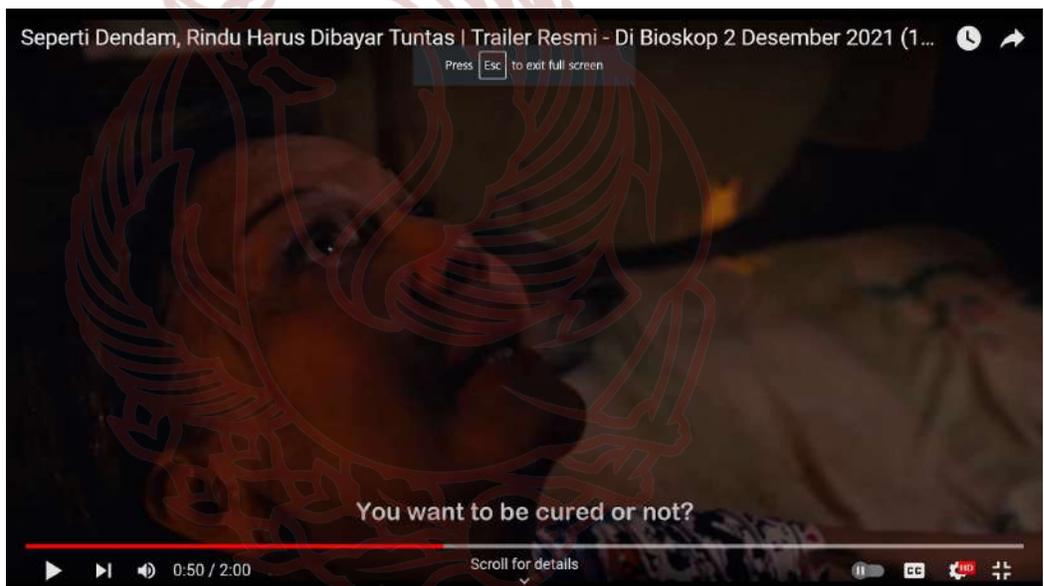
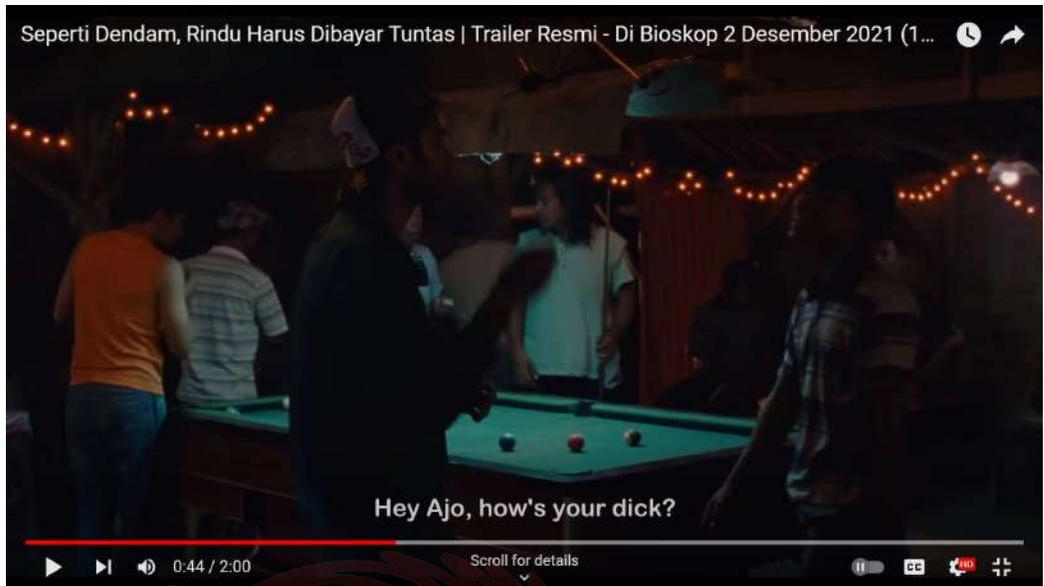
e. CROSS THE FIRST THRESHOLD and enter the Special World, where



f. They encounter TESTS, ALLIES, AND ENEMIES.







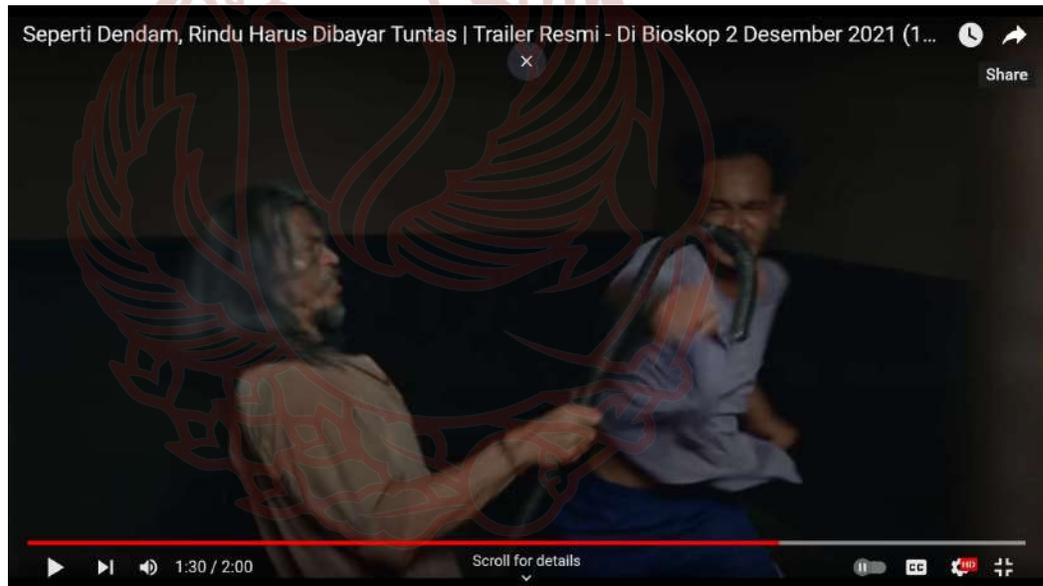


- g. They APPROACH THE INMOST CAVE, crossing a second threshold, where

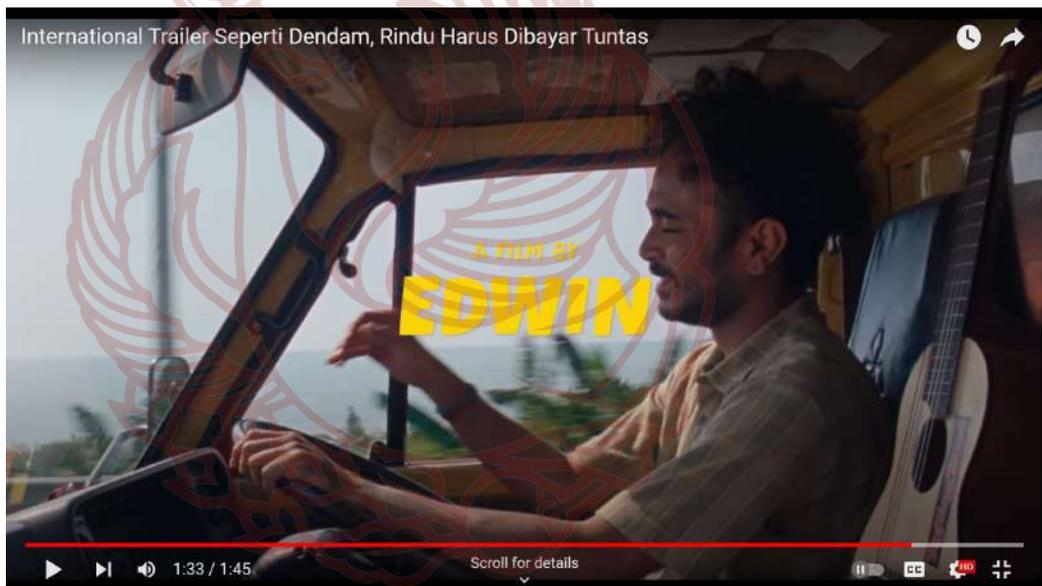




h. They endure the ORDEAL.



- i. They take possession of their REWARD and Ajo Kawir berubah menjadi orang yang sangat tenang dan memulai Kembali hidupnya sebagai seorang supir truk selepas dari penjara.



- j. are pursued on THE ROAD BACK to the Ordinary World.  
Pertemuan Ajo dengan seseorang yang baik ke dalam bak truk tanpa sepengetahuannya saat mengantarkan barang. Obrolan Ajo dengan sosok misterius tersebut telah membawanya pada perjalanan pulang untuk bertemu Iteung.





- k. They cross the third threshold, experience a RESURRECTION, and are transformed by the experience.





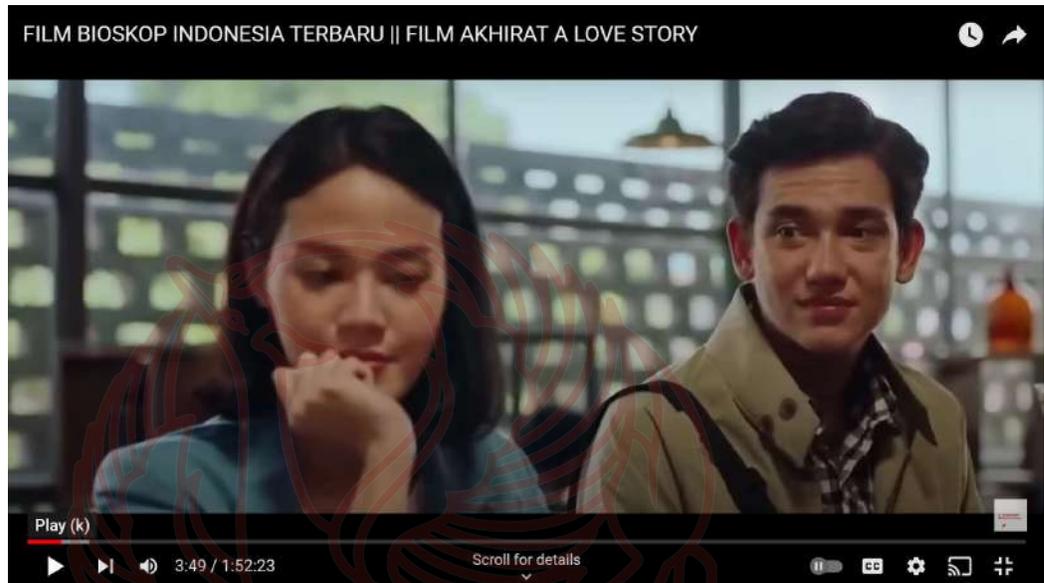
1. They RETURN WITH THE ELIXIR, a boon or treasure to benefit the Ordinary World.  
Ajo Kawir akhirnya kembali kepada Iteung dan menerima anak Iteung serta berencana memulai kembali hidup bersama. Keduanya berpelukan namun polisi datang untuk menangkap Iteung.
2. Perubahan Karakter Ajo Kawir
  - a. Kesadaran terbatas akan masalah impoten yang dialaminya serta keinginannya untuk selalu berkelahi dan menantang orang-orang untuk bertarung dengannya.
  - b. Peningkatan kesadaran Ajo terhadap kebutuhannya terjadi saat tumbuh keinginannya untuk menikahi Iteung
  - c. Keengganan untuk berubah
  - d. Mengatasi keengganan
  - e. Berkomitmen untuk berubah
  - f. Bereksperimen dengan perubahan pertama
  - g. Mempersiapkan perubahan besar
  - h. Mencoba perubahan besar
  - i. Konsekuensi dari upaya
  - j. Dedikasi ulang untuk berubah
  - k. Upaya terakhir untuk perubahan besar

1. Penguasaan akhir masalah

B. Film *Akhirat: A Love Story*

1. Perjalanan Pahlawan

a. Heroes are introduced in the ORDINARY WORLD, where



b. They receive the CALL TO ADVENTURE.



c. They are **RELUCTANT** at first or **REFUSE THE CALL**, but



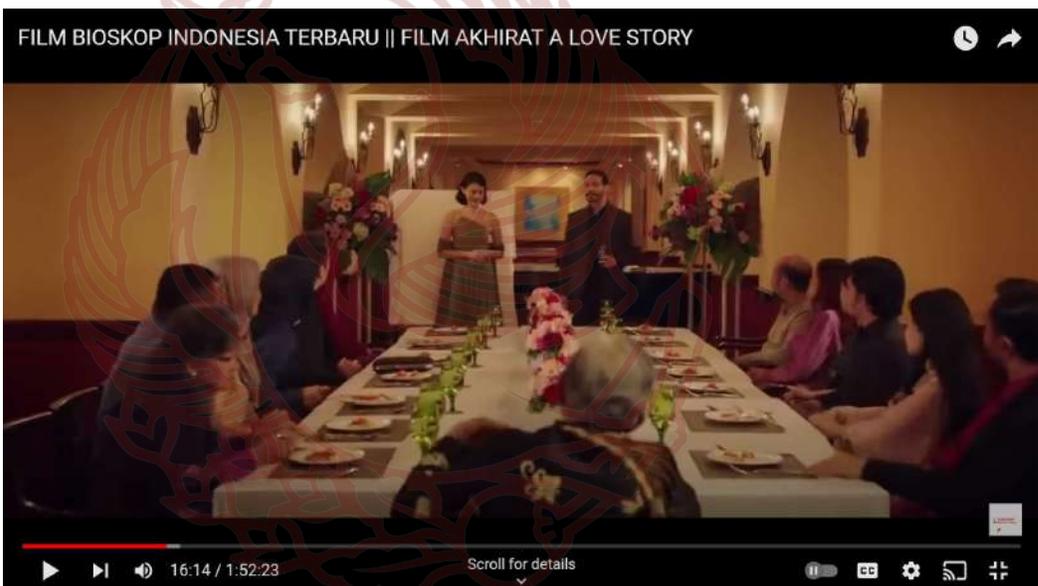
d. are encouraged by a **MENTOR** to



e. CROSS THE FIRST THRESHOLD and enter the Special World, where



f. They encounter TESTS, ALLIES, AND ENEMIES.





- g. They APPROACH THE INMOST CAVE, crossing a second threshold, where



h. They endure the ORDEAL.



i. They take possession of their REWARD and



j. are pursued on THE ROAD BACK to the Ordinary World.



k. They cross the third threshold, experience a RESURRECTION, and are transformed by the experience.



1. They RETURN WITH THE ELIXIR, a boon or treasure to benefit the Ordinary World.

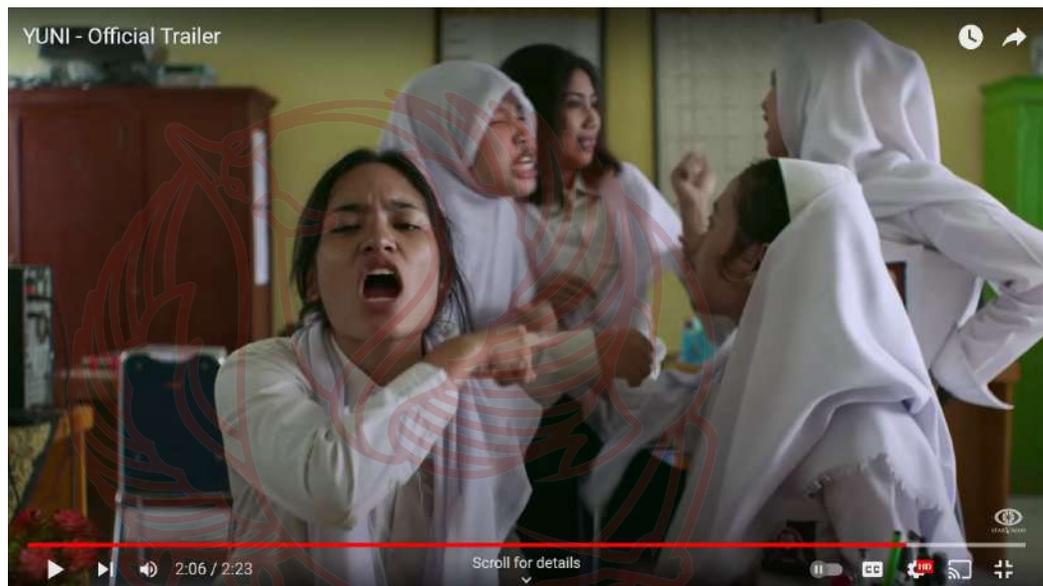


2. Perubahan Karakter Pahlawan
  - a. Kesadaran yang terbatas akan suatu masalah
  - b. Meningkatkan kesadaran
  - c. Keengganan untuk berubah
  - d. Mengatasi keengganan
  - e. Berkomitmen untuk berubah
  - f. Bereksperimen dengan perubahan pertama
  - g. Mempersiapkan perubahan besar

- h. Mencoba perubahan besar
- i. Konsekuensi dari upaya
- j. Dedikasi ulang untuk berubah
- k. Upaya terakhir untuk perubahan besar
- l. Penguasaan akhir masalah

C. Film *Yuni*

- 1. Perjalanan Pahlawan
  - a. Heroes are introduced in the ORDINARY WORLD, where



- b. They receive the CALL TO ADVENTURE.



c. They are **RELUCTANT** at first or **REFUSE THE CALL**, but



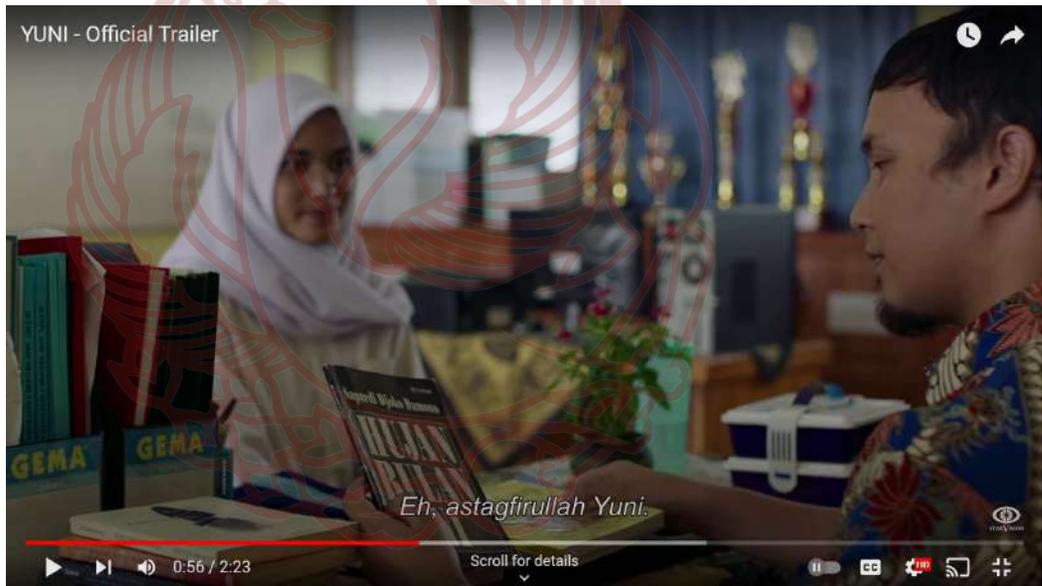


d. are encouraged by a MENTOR to



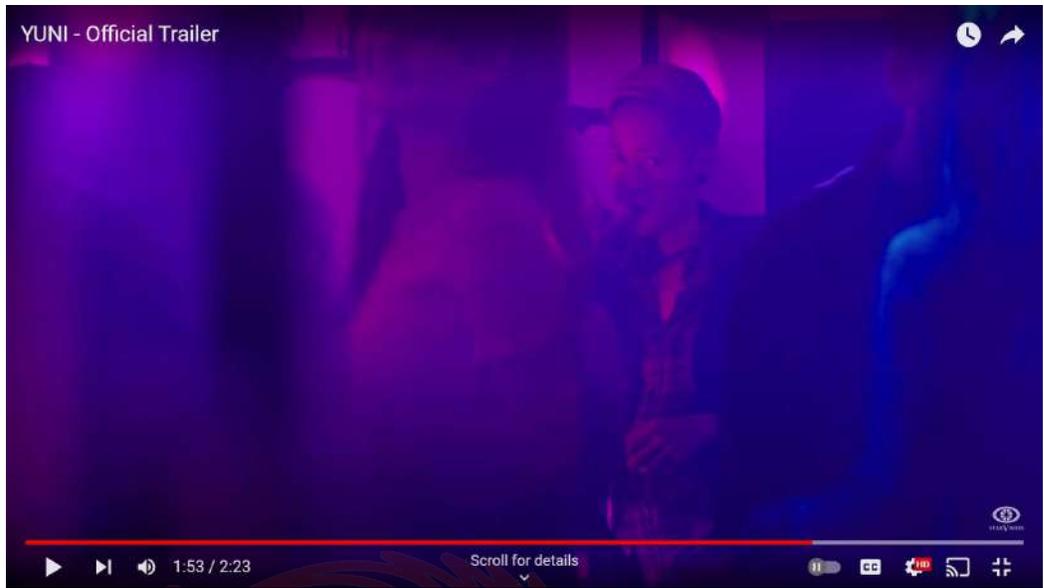


e. CROSS THE FIRST THRESHOLD and enter the Special World, where



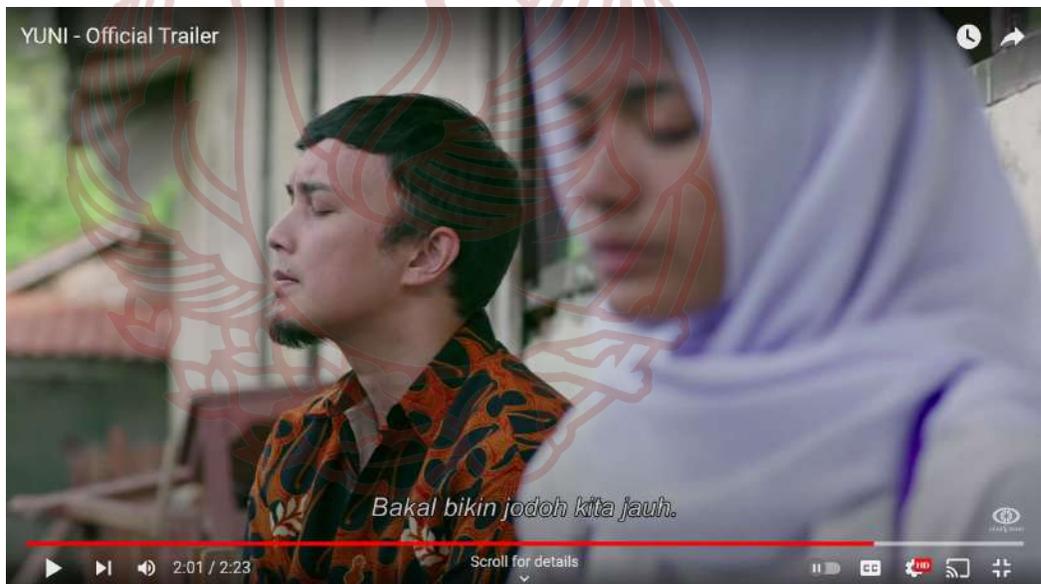
f. They encounter TESTS, ALLIES, AND ENEMIES.







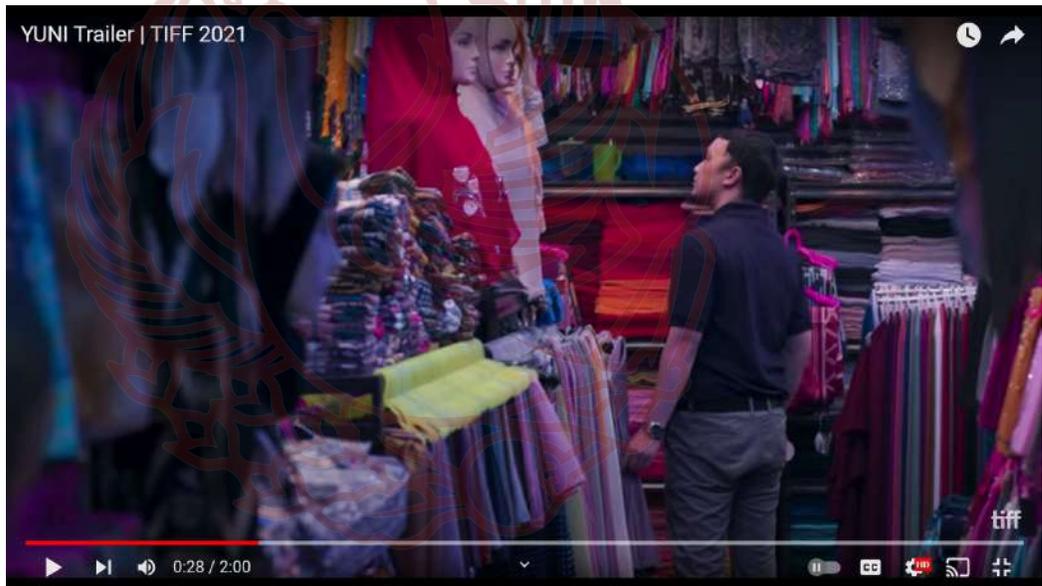
- g. They APPROACH THE INMOST CAVE, crossing a second threshold, where



- h. They endure the ORDEAL.



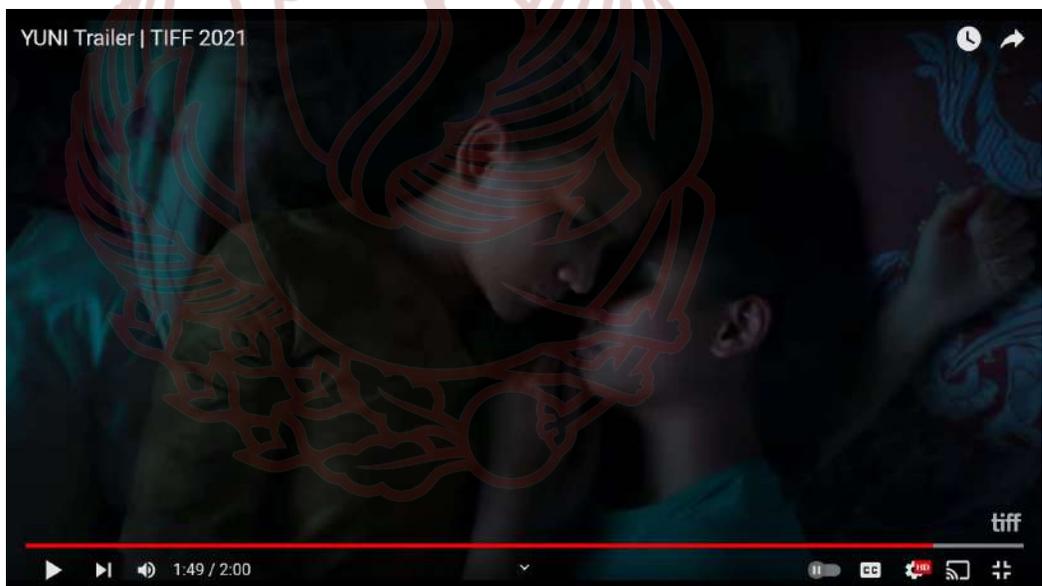
i. They take possession of their REWARD and



j. are pursued on THE ROAD BACK to the Ordinary World.



- k. They cross the third threshold, experience a RESURRECTION, and are transformed by the experience.



- l. They RETURN WITH THE ELIXIR, a boon or treasure to benefit the Ordinary World.



2. Perubahan Karakter Pahlawan
  - a. Kesadaran yang terbatas akan suatu masalah
  - b. Meningkatkan kesadaran
  - c. Keengganan untuk berubah
  - d. Mengatasi keengganan
  - e. Berkomitmen untuk berubah
  - f. Bereksperimen dengan perubahan pertama
  - g. Mempersiapkan perubahan besar
  - h. Mencoba perubahan besar
  - i. Konsekuensi dari upaya
  - j. Dedikasi ulang untuk berubah
  - k. Upaya terakhir untuk perubahan besar
  - l. Penguasaan akhir masalah

## **BAB V**

### **LUARAN PENELITIAN**

Pola Hero's Journey pada film drama Indonesia yaitu film *Seperti Dendam*, *Rindu Harus Dibayar Tuntas*, *Akhirat a Love Story* dan *Yuni* melalui aspek dramatik dan konflik telah diterapkan dengan baik.

Berikut adalah contoh infografis yang akan dibuat



# THE HERO'S JOURNEY IN 6 POPULAR MOVIES

**ORDINARY WORLD**

- Harry Potter** (1997) Harry Potter lives in the cupboard under the stairs at 4 Privet Drive.
- Star Wars** (1977) Luke Skywalker lives on moisture farms on Tatooine.
- Matrix** (1999) Thomas Anderson lives a double life as a regular citizen and as Neo, a hacker.
- Spider-Man** (2002) Peter Parker is a nerdy student who is bullied by his classmates.
- Lion King** (1994) Simba is here to the throne in the Pride Lands.
- Lord of the Rings** (2001-2003) Frodo lives comfortably in the Shire and visits Bilbo.

**THE CALL TO ADVENTURE**

- Demmel calls Frodo back to meet director Bilbo Baggins.
- Scar kills Mufasa and tells Simba to leave the Pride Lands.
- A genetically engineered spider bites Peter and wakes up with powers.
- Neo receives cryptic messages referencing "The Matrix."
- Obi Wan Kenobi gives Luke a message from Princess Leia, asking Obi Wan Kenobi to help her.
- Harry receives a letter to attend Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry!

**REFUSAL OF THE CALL**

- Harry doesn't believe that he could be a real wizard.
- Luke is reluctant to accept Obi-Wan's offer.
- Neo talks to Trinity but isn't sure if it's a dream.
- Peter uses his powers to win matches at an underground wrestling ring for cash.
- Simba, scared and alone, retreats to the desert.
- Frodo is reluctant to leave his life in the Shire.

**MEETING WITH THE MENTOR**

- Demmel introduces Frodo to the reformed wizard Gandalf.
- Timon and Pumbaa introduce Simba to life in the jungle.
- Uncle Ben advises Peter that "with great power comes great responsibility."
- Morpheus asks Neo to take the red pill (shown truth) or the blue pill (return to his life).
- Obi Wan Kenobi gives Luke his father's lightsaber and offers to train Luke to be a Jedi.
- Hagrid takes Harry to Diagon Alley, where Harry purchases his school equipment.

**CROSSING THE FIRST THRESHOLD**

- Harry learns about his parents' death at the hands of Lord Voldemort.
- Luke accompanies Obi-Wan to Alderaan to deliver the plans for the Death Star to Leia's father.
- Neo chooses the red pill and wakes up from the Matrix.
- Peter stops Uncle Ben's killer and realizes he must use his powers to stop crime.
- Simba embraces the "hakuna matata" life and lives with Timon and Pumbaa.
- Frodo follows his path on his journey to Mount Doom.

**TESTS, ALLIES, AND ENEMIES**

- The Fellowship faces the Wargs, who attack them only to get away.
- Nala finds Simba and the two fall in love.
- Peter becomes Spider-Man and takes photos for the Daily Bugle.
- Morpheus trains Neo to fulfill his role as "The One" who will free humanity.
- Han Solo and Chewbacca agree to take Luke and Obi-Wan to Alderaan.
- Harry adjusts to life at Hogwarts.

**APPROACH TO THE INNERMOST CAVE**

- Harry, Ron and Hermione plan to get the Philosopher's Stone before Snape.
- The Death Star destroys Alderaan; they invade the Death Star and save Princess Leia.
- The Oracle tells Neo that he or Morpheus will die, and Neo has the power to choose who.
- The Green Goblin (Norman Osborn) asks Spider-Man to join him, but Peter refuses.
- Nala asks Simba to return to the Pride Lands and to take the throne.
- Frodo sees the Ring's corrupted power and goes forward alone with Sam.

**THE ORDEAL**

- Gandalf leads Frodo away from Sam to Shelob's lair, but Sam saves him.
- Simba must choose to save his kingdom or to keep living his new life.
- Norman figures out that Peter is Spider-Man and kidnaps Mary-Jane.
- Neo's group is ambushed by Agents in the Matrix.
- The group rescue Leia, but Darth Vader kills Obi Wan Kenobi in the process.
- Harry, Ron, and Hermione overcome the obstacles set up to protect the Philosopher's Stone.

**THE REWARD**

- Harry enters the room where the Philosopher's Stone is hidden.
- Luke decides to join the Rebels to destroy the Death Star.
- Neo slams himself for Morpheus' captives, and reenters the Matrix to save Neo.
- Spider-Man saves Mary-Jane and learns the Green Goblin's identity.
- Mufasa's ghost tells Simba he must return to the Pride Lands.
- Frodo, corrupted by the Ring's power, no longer wants to destroy it.

**THE ROAD BACK**

- Gandalf rises off his body, being angry and punishes him for his actions.
- Simba returns to the Pride Lands and faces Scar.
- At Norman's funeral, Harry, Peter's best friend, swears to avenge his father's death.
- Before Neo can leave the Matrix again, Agent Smith kills him.
- Luke refuses Han Solo's offer to leave, choosing to help overcome the Galactic Empire.
- Harry faces professor Quirel, who has been hosting Voldemort in his body.

## Rencana Publikasi

### DAFTAR PUSTAKA

- Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces* (Vol. 17). New World Library.
- Field, S. (2005). *Screenplay: The foundations of screenwriting*. Delta.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. Harper Collins.
- Snyder, B. (2005). *Save the Cat: the last book on screenwriting you'll ever need*, Michigan: Michael Wiese Productions. Print.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta: Bandung.
- Sutopo, H. B. (2002). *Metodologi penelitian kualitatif*. Surakarta: sebelas maret university press.
- Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film Art: an introduction*. McGraw-Hill Education.
- Vogler, C. (2007). *The writer's journey* (3rd ed.). Michael Wiese Productions Studio City, CA.
- Wellek, R., & Warren, A. (1956). *Theory of literature* (Vol. 15). Harcourt, Brace & World New York.
- Wong, O. G., & Achin, I. A. (2021). The Hero's Journey: 12 Stages in The Narrative of Animation Boboiboy Movie 2. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(3), 316–325.
- Yudistira, D. P., & Wedawati, M. T. (2022). The Idea of Hero In James Mcteigus V For Vendetta. *ELite Journal: International Journal of Education, Language, and Literature*

[1] <http://filmindonesia.or.id/>