

BAB 2

KAJIAN TEORI

Bab ini merupakan pembahasan mengenai teori yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini membahas unsur intrinsik dengan melakukan penelusuran terhadap alur dalam film animasi ini. Teori yang digunakan untuk membahas alur cerita adalah teori Tahapan *Hero's Journey*. *Hero's Journey* merupakan tahapan kepahlawanan, teori ini digunakan untuk membongkar alur cerita karena diyakini bahwa semua peristiwa atau semua cerita sang tokoh utama akan mencari jalan untuk menjadi seorang pahlawan.

2.1 *Hero's Journey* berdasarkan Christopher Vogler

Tahapan perjalanan pahlawan dapat dilacak di dalam semua jenis cerita, tentu saja bukan hanya film yang menonjolkan aksi fisik dan petualangan yang “pahlawan”. Protagonis dari setiap cerita adalah pahlawan dari sebuah perjalanan (Vogler 2007: 8). Pahlawan dalam hal ini adalah bukanlah seseorang yang ingin menang dalam perang, tetapi pahlawan itu adalah bagaimana ia menyelesaikan masalah yang sedang ia hadapi.

Vogler lebih lanjut menyatakan bahwa pahlawan pada masa modern ini tidak lagi membunuh naga dan makhluk mitologi atau bahkan berpetualang ke dalam gunung, laut dan tempat-tempat ajaib lainnya, melainkan mereka bisa berpetualang di kehidupan yang terjadi di sekitarnya, membantu sesama, dan mengalahkan pikiran-pikiran jahat yang menguasai hati mereka.

Menurut situs London Screenwriters' Festival, Christopher Vogler adalah seorang konsultan penulis skenario veteran Hollywood, ia terkenal karena bekerjasama dengan Disney dalam panduan penulisan skenarionya. Vogler telah bekerja untuk studio Disney, Fox 2000 pictures dan Warner Bros di departemen pengembangan. Vogler juga menyumbangkan materi dalam penulisan skenario untuk film *The Lion King* pada tahun 1994.

Teori *Hero's Journey* adalah teori yang digunakan untuk meneliti pola perjalanan untuk menjadi seorang pahlawan di dalam karya sastra. *Hero's Journey* ini pada awalnya dikemukakan oleh Joseph Campbell berdasarkan teori arktip pahlawan Carl Gustav Jung seorang pahlawan Yunani yang disebut juga sebagai arktip Jungian. Banyak cerita pahlawan yang sudah ada di dunia ini. Pahlawan melawan penjajah, pahlawan melawan penyihir, pahlawan melawan makhluk asing. Joseph Campbell menyatakan bahwa ada 17 tahapan yang dilalui tokoh utama untuk menjadi seorang pahlawan.

Pada tahun 1990, Christopher Vogler mempublikasikan sebuah catatan yang berisi penyederhanaan menjadi 12 tahapan teori *Hero's Journey*.

THE STAGES OF THE HERO'S JOURNEY

1. Ordinary World
2. Call to Adventure
3. Refusal of the Call
4. Meeting with the Mentor
5. Crossing the First Threshold
6. Tests, Allies, Enemies
7. Approach to the Inmost Cave
8. Ordeal
9. Reward (Seizing the Sword)
10. The Road Back
11. Resurrection
12. Return with the Elixir

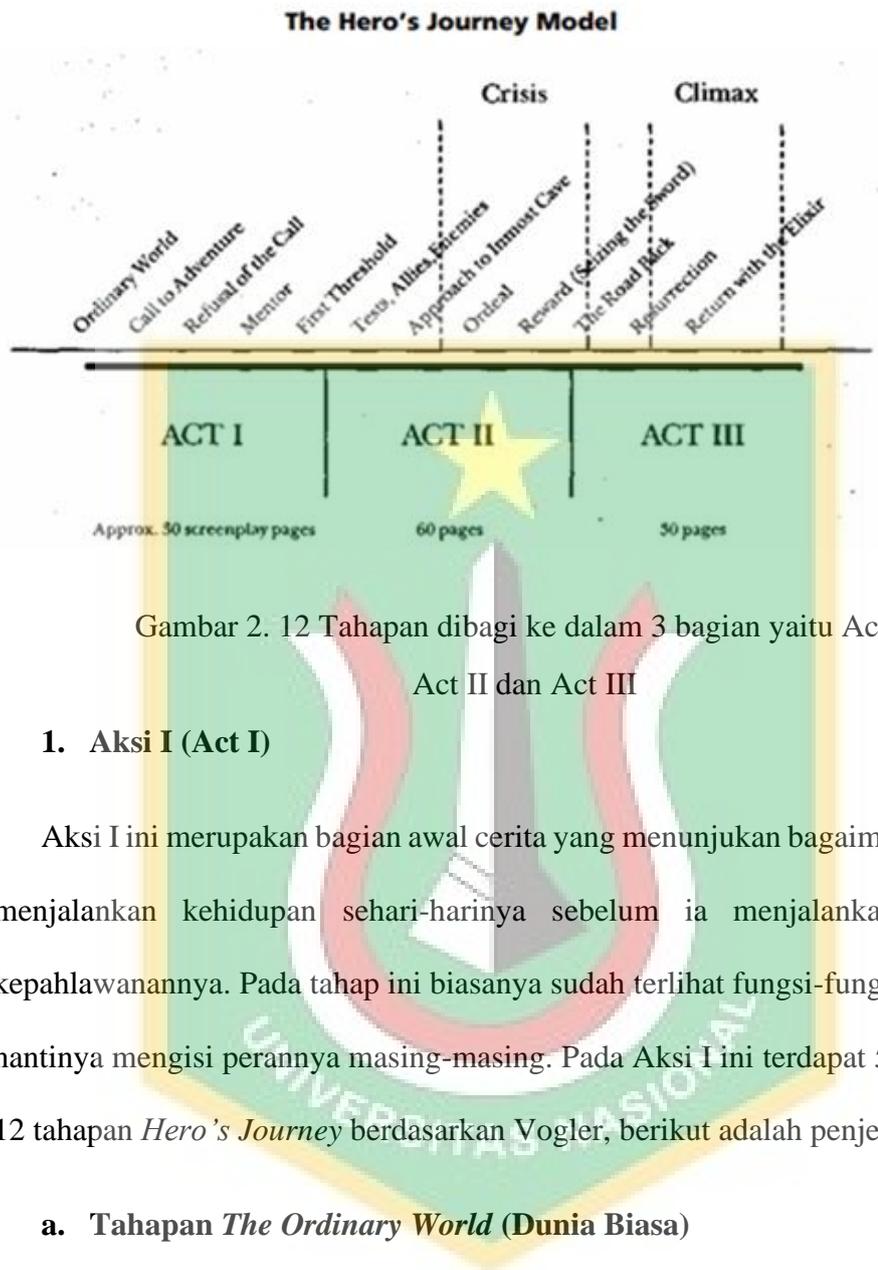
Gambar 1. 12 Tahapan *Hero's Journey* berdasarkan Christopher Vogler

Pada gambar diatas memperlihatkan 12 tahapan yang dilalui tokoh utama untuk menjadi seorang pahlawan. Alasan mengapa Vogler melakukan penyederhanaan dari teori *Hero's Journey* ini karena menurutnya ada beberapa tahapan dari teori *Hero's Journey* milik Joseph Campbell yang tidak lagi relevan dengan film Hollywood pada zaman modern saat ini. Lalu pada tahun 2007, catatan itu diterbitkan menjadi sebuah buku yang berjudul *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. Dalam teori *Hero's Journey* ini membahas mengenai tahapan alur yang dikaitkan dengan perjalanan kepahlawanan, selain tahapan alur juga terdapat peran setiap tokoh yang masing-masing memiliki fungsi. Penjelasan terkait tahapan alur cerita dan fungsi tokoh akan dipaparkan berikut ini.

2.1.1 Tahapan Alur Cerita berdasarkan teori *Hero's Journey*

Teori *Hero's Journey* yang dikemukakan oleh Christopher Vogler memiliki 12 tahapan yang menunjukkan perubahan seorang tokoh utama dari yang bukan siapa-siapa menjadi seseorang yang diperhitungkan kehadirannya.

Lalu 12 tahap tersebut terbagi kedalam 3 bagian yaitu Aksi I, Aksi II dan Aksi III dijelaskan secara singkat sebagai berikut ini (Vogler, 2007, hlm. 83-227):



Gambar 2. 12 Tahapan dibagi ke dalam 3 bagian yaitu Act I, Act II dan Act III

1. Aksi I (Act I)

Aksi I ini merupakan bagian awal cerita yang menunjukkan bagaimana pahlawan menjalankan kehidupan sehari-harinya sebelum ia menjalankan perjalanan kepahlawanannya. Pada tahap ini biasanya sudah terlihat fungsi-fungsi tokoh yang nantinya mengisi perannya masing-masing. Pada Aksi I ini terdapat 5 tahapan dari 12 tahapan *Hero's Journey* berdasarkan Vogler, berikut adalah penjelasannya:

a. Tahapan *The Ordinary World* (Dunia Biasa)

Merupakan tempat asal atau situasi awal dari seorang pahlawan yang menjadi latar belakang kehidupannya. Menunjukkan kehidupan sehari-hari pahlawan dimana ia mempunyai kehidupan yang normal sebelum menjalani perjalanan kepahlawanannya.

b. Tahapan *The Call of Adventure* (Panggilan Petualangan)

Pahlawan dihadapkan dengan suatu masalah, lalu adanya tantangan atau petualangan yang harus dilakukan. Panggilan petualangan ini berasal dari suatu peristiwa yang mengganggu pada kehidupan sehari-hari tokoh utama sehingga memaksanya untuk bertindak dan menerima panggilan tersebut.

c. Tahapan *Refusal of The Call* (Menolak Panggilan)

Pada tahap ini biasanya pahlawan menunjukkan reaksi awal seperti ketakutan, keengganan dan satu atau dua patah kata yang menunjukkan kebimbangan sang tokoh utama. Pada tahap ini pahlawan belum sepenuhnya berkomitmen untuk melakukan perjalanan, ia masih memiliki kesempatan untuk kembali.

d. Tahapan *Meeting with Mentor* (Bertemu Mentor)

Memasuki tahap ini pahlawan akan menemukan seseorang yang nantinya akan membantunya dalam melakukan perjalanan kepahlawanannya. Bantuan ini bisa berupa tindakan atau ucapan. *Mentor* merupakan seseorang yang berkontribusi dengan memberikan bantuan dalam jalan cerita sang tokoh utama. Dalam cerita bertindak terutama pada pikiran sang tokoh utama, mengubah kesadarannya atau mengarahkan kehendaknya.

e. Tahapan *Crossing the First Threshold* (Melewati Ambang Pertama)

Merupakan aktivitas pahlawan memasuki situasi yang berbeda dengan situasi sebelumnya, tahap ini adalah momen paling kritikal dalam *Aksi I* karena pahlawan mempunyai kehendak untuk berkomitmen sepenuh hati untuk memulai langkah pertamanya dalam berpetualang. Pahlawan biasanya tidak hanya menerima saran dan arahan dari *Mentor* dan kemudian masuk ke dalam petualangan, seringkali komitmen terakhir dibawa melalui beberapa kekuatan eksternal yang mengubah arah atau intensitas cerita. Seorang penjahat dapat membunuh, melukai dan mengancam seseorang yang dekat dengan pahlawan, dan pahlawan mungkin kehabisan pilihan atau menemukan fakta bahwa pilihan yang sulit harus ia pilih.

2. Aksi II (Act II)

Aksi II ini memasuki bagian krisis karena pahlawan dipertemukan dengan musuh yang memberinya ujian untuk melihat apakah pahlawan mampu untuk melewatinya. Pada Aksi II ini terdapat 4 tahapan dari 12 tahapan *Hero's Journey* berdasarkan Vogler, berikut adalah penjelasannya:

f. Tahapan *Test, Allies and Enemies* (Ujian, Sekutu dan Musuh)

Merupakan tahap awal dari *Act II*, tahap ini bertujuan untuk memberikan ujian atau *test* pada pahlawan apakah ia mampu untuk terus melanjutkan perjalanannya dengan mempertemukan berbagai pihak yang bisa membantu maupun menyulitkan perjalanannya. Menurut Vogler (2007: 136-137) *Test* sering kali merupakan rintangan yang sulit yang harus dihadapi pahlawan. *Allies* merupakan rekan tim

atau sekutu yang di dapatkan pahlawan saat melakukan perjalanan. Dalam perjalanannya pun pahlawan juga dapat membuat permusuhan yang pahit pada tahap ini atau yang disebut dengan *Enemies*, kemunculan pahlawan dapat memicu rangkaian peristiwa yang mengancam.

g. Tahapan *Approach to the Inmost Cave* (Pendekatan kedalam Gua Terdalam)

Merupakan tahap bagi pahlawan untuk bersiap-siap dengan sekutunya atau rekan tim (*Allies*) dalam menghadapi tantangan utama, pahlawan akan menyiapkan diri sebelum memasuki tahap selanjutnya yaitu *The Ordeal*. Pada tahap ini biasanya akan muncul hubungan cinta pahlawan dengan seseorang yang ia cintai.

h. Tahapan *The Ordeal* (Ujian)

Merupakan tahap cobaan dalam bagian pertengahan cerita yang membuat pahlawan harus berhadapan dengan tantangan terberat atau ketakutan terbesarnya. Menurut Vogler (2007:84) pahlawan haruslah mati agar mereka bisa hidup kembali. Kematian disini tidaklah harus kematian yang sebenarnya tetapi bisa sesuatu yang mirip seperti kegagalan, ketakutan terbesarnya seperti kehilangan seseorang yang sangat berharga baginya.

i. Tahapan *Reward* (Hadiah)

Tahap dimana pahlawan memperoleh sesuatu yang berharga karena sudah berhasil mengalahkan musuh dan melewati rintangan *The Ordeal* di dalam perjalanannya. Hadiah ini bisa berupa barang atau pengalaman yang pahlawan

dapatkan saat melakukan perjalanan kepahlawanannya tersebut. Biasanya akan dirayakan bersama rekan tim yang sudah berhasil membantu dalam perjalanannya.

3. Aksi III (Act III)

Dalam bagian Aksi III ini terdapat 3 tahapan dari 12 tahapan *Hero's Journey* berdasarkan Vogler, berikut adalah penjelasannya:

j. Tahapan *The Road Back* (Jalan Kembali)

Memasuki tahap ini, pahlawan dipaksa untuk menyelesaikan petualangannya. Pada beberapa cerita pahlawan mengalami *Setbacks*, menurut Vogler (2007: 192) merupakan tahap dimana setelah pahlawan bernasib baik, sering kali menunjukkan *twist* berupa kejadian bencana secara tiba-tiba. Segala berjalan dengan baik tetapi kenyataan yang buruk kembali terjadi.

k. Tahapan *The Resurrection* (Kebangkitan)

Sebelum kembali ke dunia asalnya, pahlawan akan diuji lagi untuk melihat apakah ia benar-benar belajar dari cobaan yang ia lalui dan apakah pahlawan mempunyai perkembangan karakter. Dalam tahap ini, perubahan kepribadian pahlawan biasanya terlihat nyata.

l. Tahapan *Return with The Elixir* (Kembali Dengan Penawar/ Obat)

Pahlawan pulang ke tempat asalnya dengan membawa penawar atau obat berupa harta atau pelajaran berharga yang sudah didapatkan dari petualangannya, pahlawan kembali ke dunia normalnya dengan suatu obat atau penawar. Penawar

ini bisa berupa materi, teman baru, pasangan, kebijaksanaan, kepribadian baru, tanggung jawab dan perubahan terhadap dunia normalnya.

2.1.2 Fungsi Tokoh berdasarkan teori *Hero's Journey*

Berdasarkan 12 tahapan yang sudah dipaparkan diatas tokoh-tokoh dalam teori *Hero's Journey* pun mempunyai fungsi yang mengisi perannya masing-masing. Dalam teori ini terdapat *Hero*, *Mentor*, *Allies* dan *Enemies*. Berdasarkan peran-peran tokoh tersebut akan dipaparkan berikut dibawah ini:

a. Fungsi *Hero* (Pahlawan)

Pahlawan adalah seseorang yang bersedia mengorbankan kebutuhannya sendiri atas orang lain, pahlawan juga mengatasi rintangan dan mencapai tujuan tetapi mereka juga mendapatkan pengetahuan dan kebijaksanaan baru. Pahlawan biasanya adalah tokoh yang paling aktif dalam film. Kemauan dan keinginannya adalah apa yang mendorong sebagian besar cerita. Kekurangan yang sering terjadi adalah pahlawan cukup aktif sepanjang cerita, tetapi pada saat yang paling kritis menjadi pasif dan diselamatkan oleh kedatangan tepat waktu dari beberapa kekuatan luar. (Vogler, 2007: 29-31)

b. Fungsi *Mentor*

Mentor adalah seseorang yang berkontribusi dengan memberikan bantuan dalam jalan cerita sang tokoh utama. Dalam cerita bertindak terutama pada pikiran sang tokoh utama, mengubah kesadarannya atau mengarahkan kehendaknya.

Menurut Vogler (2007: 42) Fungsi penting lainnya dari *Mentor* adalah memotivasi sang pahlawan dan membantunya mengatasi rasa takut.

c. Fungsi *Allies* (Sekutu)

Hero mungkin masuk ke tahap *Test* untuk mencari informasi, tetapi mereka mungkin saat keluar dari tahap test mendapatkan teman atau sekutu baru (Vogler, 2007: 137). *Allies* merupakan rekan tim atau sekutu yang di dapatkan pahlawan saat melakukan perjalanan. Pahlawan telah dipasangkan dengan sekutu bersahabat yang ikut bertarung di sisi mereka, menemani, menasihati dan memperingatkan mereka.

d. Fungsi *Enemies* (Musuh)

Pahlawan juga bisa membuat permusuhan yang pahit pada tahap ini. Selain *Allies* dan *Mentor* pahlawan juga akan bertemu dengan seseorang yang akan menyulitkan perjalanannya. *Enemies* merupakan seseorang yang memberikan *Test* pada perjalanan yang dilalui pahlawan juga merupakan penyebab pahlawan melakukan perjalanan kepahlawanannya karena mengganggu *Ordinary World* atau situasi awal kehidupan sehari-hari pahlawan (Vogler, 2007: 138).

Berdasarkan kajian teori yang telah dijelaskan di atas, penelitian ini membahas unsur naratif *anime* berkenaan alur dan tokoh dengan menggunakan teori *Hero's Journey* berdasarkan Christopher Vogler untuk mengungkap bagaimana struktur cerita film animasi *Hauru no Ugoku Shiro* ini menggambarkan tahapan perjalanan sang pahlawan (*Hero's Journey*).