

# IMPLEMENTASI METODE *HERO'S JOURNEY* DALAM SKRIP CERITA “DJAMMOE”

Yasmin Satrio<sup>1</sup>, Alfiansyah Zulkarnain<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,  
Universitas Pelita Harapan

e-mail: ys3979@student.uph.edu<sup>1</sup>, alfiansyah.zulkarnain@uph.edu<sup>2</sup>

## ABSTRAK

Dalam studi ini akan dibahas mengenai analisis metode Hero's Journey dalam skrip cerita Djammoë yang akan digunakan untuk perancangan proyek akhir. Hero's Journey adalah salah satu struktur cerita yang sering dipakai dalam berbagai macam media sejak zaman dahulu sampai zaman sekarang, dikarenakan struktur inilah yang paling dekat dengan kehidupan manusia. Dengan menggunakan struktur ini penulis cerita juga dapat membuat sebuah karakter yang relatable dengan audiensnya, beserta perkembangan karakter tersebut. Tujuan studi ini adalah mengetahui bagaimana struktur skrip cerita Djammoë berdasarkan teori struktur Hero's Journey. Analisis dilakukan secara mendalam dengan membedah struktur narasi dan struktur *archetypes*. Hasil analisis dapat dijadikan acuan untuk pengadaptasian ulang ke dalam media komunikasi visual lain.

Kata Kunci: Hero's Journey, struktur cerita, *relatable*, teori struktur narasi, *archetypes*

## PENDAHULUAN

Cerita *Djammoë* merupakan skrip cerita yang ditulis khusus untuk pengerjaan proyek akhir. Skrip cerita ini ditulis oleh Ahmad Noor Satrio, ia pernah menulis novel *Malam Tanpa Bintang* (2004) dan novel sejarah *Said dan Rubyah* yang masih dalam tahap penerbitan. Cerita *Djammoë* menceritakan tentang seorang mahasiswi yang menggunakan jamu untuk menyembuhkan masalah kesehatan teman-temannya. *Djammoë* ditulis dengan tujuan untuk memberi tahu informasi mengenai khasiat jamu sebagai obat tradisional Indonesia kepada anak-anak muda.

Struktur *Hero's Journey* sudah dipakai sejak zaman dahulu kala, terutama dalam cerita mitologi kuno Yunani, salah satunya *The Odyssey* (Wilson, 2014). Bahkan, zaman sekarang pun struktur *Hero's Journey* banyak dijumpai di beberapa media yang sering ditemui seperti film (*The Lion King*), buku (*Harry Potter*), *video game*, dan lain-lain. Penulis cerita menggunakan struktur ini untuk menyampaikan pesan kepada audiens secara emosional, melalui perkembangan sang *hero* dalam perjalanannya (Moreau, 2018).

Namun ternyata, *Hero's Journey* tidak hanya ditemui dalam karya literatur atau media lainnya, kehidupan kita masing-masing juga merupakan *Hero's Journey*. *Hero's Journey* juga bisa diaplikasikan ke dalam hidup kita sebagai bentuk penyadaran mengenai panggilan-panggilan yang terjadi di hidup kita, dan panggilan tersebut tidaklah selalu mudah namun harus tetap kita hadapi. Perjalanan kita dalam *journey*

ini adalah untuk menghadapi kelemahanmu dan mengasah bakatmu dalam saat yang sama (Gilligan & Dilts, 2009, p.8).

Tujuan dari studi ini adalah untuk menganalisis apakah skrip cerita *Djammoë* memiliki struktur cerita dan penokohan berdasarkan teori struktur narasi, pembedahan struktur narasi akan menggunakan teori *Hero's Journey*. Diperlukan pembedahan menggunakan struktur *Hero's Journey* untuk dijadikan acuan struktur perancangan adaptasi ulang ke dalam media lain seperti animasi, komik, dan lain-lain.

## **KAJIAN TEORI**

### **Struktur Cerita**

Struktur cerita adalah bagaimana kejadian-kejadian dalam suatu narasi disusun menjadi sebuah alur cerita yang menarik dan memiliki struktur yang padu. Dalam menulis cerita sebuah struktur itu penting karena dengan menggunakannya penulis akan dapat mengembangkan kejadian yang tidak akan melenceng dari alur. Penulisan struktur cerita ada beberapa macam, di antaranya adalah *Hero's Journey* (Vance, 2019).

### **Teori Struktur Cerita**

Semua cerita memiliki struktur elemen yang mirip-mirip dan sering dijumpai dalam mitologi, dongeng, mimpi, dan film. Struktur tersebut lebih dikenal sebagai *Hero's Journey* (Vogler, 1998, p.3). Joseph Campbell seorang *mythologist*, adalah yang menerapkan istilah *Hero's Journey*, ketika ia meneliti cerita mitos-mitos dari berbagai macam budaya dan periode. Dari hasil penelitiannya, ia menemukan pola-pola narasi dan tokoh memiliki tema yang mirip. Elemen-elemen (narasi dan tokoh) tersebut disusun oleh Campbell menjadi satu struktur (Musestorytelling.org, 2018, p.1). Dalam bukunya yang berjudul *The Hero with a Thousand Faces- Commemorative Edition* (2004), Campbell mengatakan bahwa perjalanan sang *hero* dapat dibagi menjadi struktur-struktur yaitu *separation-initiation-return*, yang kemudian struktur-struktur tersebut disusun menjadi sebuah kesatuan utuh yang disebut *monomyth* atau lebih dikenal sebagai *Hero's Journey* (Campbell, 2004, p.28).

Campbell menjelaskan tentang *Hero's Journey* sebagai seorang *hero* melakukan sebuah perjalanan dari dunia awalnya ke dunia supernatural dimana di tempat tersebut terdapat banyak kekuatan, pertemuan, dan pertempuran yang harus dimenangkan, dan di akhir sang *hero* kembali dari dunia supernatural tersebut ke dunia awalnya dia dan menjadi seorang yang lebih baik (Campbell, 2004, p.8).

Struktur *Hero's Journey* merupakan struktur cerita universal, yang banyak digunakan di banyak media yang kita ketahui namun suka tidak kita sadari, karena struktur tersebut memiliki aspek-aspek dasar yang menceritakan tentang jalan kehidupan seseorang baik di dunia fiksi atau di dunia realita. Struktur ini sangat berguna bagi penulis cerita, karena mereka dapat membuat audiens merasakan koneksi dengan karakter dalam cerita dari *reliability* sehingga tercipta hubungan emosi yang dalam (Moreau, 2018).

Penulisan struktur *Hero's Journey* digunakan untuk membantu penulis cerita

membuat suatu karakter yang memiliki kedalaman dan memiliki *character development*. Karena tidak ada orang, atau dalam kasus ini karakter, yang tetap sama (raga dan jiwa) ketika dihadapi dengan suatu cobaan. Untuk menghadapi tantangan-tantangan itu, sang karakter harus bisa menerima perubahan dalam dirinya dan sekitarnya demi kebajikannya dan lingkungannya. Maka dari itu, penulis yang menulis menggunakan struktur ini harus bisa kreatif dengan penulisan narasi serta penokohnya (Allen, 2018).

Dalam struktur *Hero's Journey* terdapat dua belas tahapan, yang memiliki fungsi sebagai pemaju alur cerita dan membuat audiens memiliki koneksi tidak hanya dengan *hero* atau protagonis dalam cerita, namun dengan hal-hal yang telah dicapainya juga (Moreau, 2018). Dua belas tahapan dalam *Hero's Journey* terdiri atas:

*The ordinary world*: di sini *hero* dikenalkan kepada audiens untuk pertama kali kepada audiens. Pada bagian ini juga audiens diberi kesempatan untuk mengetahui dorongan, keinginan, dan masalah sang *hero*. Setiap cerita memiliki masalah atau *central dramatic question* yang mengganggu *ordinary world*, sang *hero* harus pergi ke *special world* untuk mengatasi masalah tersebut demi menyelamatkan *ordinary world*-nya; *the call to adventure*: karena *ordinary world* sang *hero* terganggu ia harus menghadapi tantangan yang diberikan oleh *the call* ini; *refusal to the call*: sang *hero* menolak *the call* karena rasa takut dan rasa ketidakamanan yang muncul dari *the call*; *meeting the mentor*: seseorang atau sesuatu *mentor* hadir untuk membantu *hero* agar lebih percaya diri, dengan memberi masukan, nasihat, dan melatihnya; *crossing the threshold*: dalam bagian ini sang *hero* sudah bertekad untuk melangkahkan kaki masuk ke dalam *special world* yang membatasi *ordinary world*-nya dan ia sudah bertekad untuk melakukan *journey*; *tests, allies, and enemies*: adalah bagian setelah melewati *threshold* sang *hero* dihadapi oleh *tests*, bertemu dengan *allies*, menghadapi *enemies*, dan mempelajari tentang aturan-aturan dari *special world*, dalam bagian ini sang *hero* menyadari betapa kontrasnya *special world* dengan *ordinary world*-nya (Vogler, 2003, p.2-4).

Kemudian *Approach to the inmost cave*: dalam bagian tersebut sang *hero* harus bersiap-siap untuk menghadapi tujuan utama dari *journey* ini atau cobaan utamanya; *the ordeal*: sang *hero* harus menghadapi rasa paling takutnya, tantangan yang paling sulit, dan mengalami "kematian", hanya dengan melewati tahap ini sang *hero* dapat terlahir kembali, mengalami kebangkitan yang memberinya kekuatan hebat atau wawasan yang lebih luas untuk melihat akhir dari *journey*-nya; *reward*: sang *hero* telah mengalahkan rasa takutnya dan menangani krisis utamanya dan sekarang ia berhasil menerima *reward* yang dicarinya; dalam bagian *the road back*: sang *hero* harus bertekad kembali untuk menyelesaikan *journey* dan menerima *the road back* ke *ordinary world*; *the resurrection*: adalah bagian dimana sang *hero* untuk terakhir kalinya dihadapi oleh cobaan terakhir, dalam bagian ini sang *hero* harus menggunakan yang ia telah dapatkan selama *journey* dan membawanya kembali ke *ordinary world*; dan terakhir adalah *return with the elixir*: adalah bagian dimana sang *hero* telah membawa kedamaian kembali pada *ordinary world*-nya, dan sang *hero* memulai kehidupan barunya yang telah dipengaruhi oleh kejadian-kejadian yang ia alami selama *journey* (Vogler, 2003, p.4-6).

Keduabelas tahapan tersebut tidak harus diikuti secara urutan, pengaturannya dapat disesuaikan dengan kreativitas penulis cerita agar dapat membuat suatu cerita yang menarik bagi audiens, namun diikuti secara urutan pun tidak apa-apa namun akan memiliki kesan penceritaan dengan alur yang terlalu mudah ditebak dan biasa (Musestorytelling, 2018, p.29).

Inti dari sebuah struktur cerita *Hero's Journey* adalah perjalanan sang *hero* menghadapi rasa takutnya dan berubah menjadi seseorang yang lebih baik dan baru, hal tersebut adalah yang membuat struktur cerita ini sangat dekat secara emosional dengan orang-orang (Moreau, 2018).

### **Teori Penokohan**

*Archetypes* adalah peran-peran yang dimainkan oleh karakter-karakter dalam sebuah cerita. Walaupun setiap karakter memiliki peran masing-masing, sewaktu-waktu peran tersebut dapat berubah tergantung dengan alur ceritanya (Vogler, 2003, p.7).

*Archetypes* dalam *Hero's Journey* terdiri atas tujuh peranan yaitu: *hero* protagonist dalam struktur cerita ini, tokoh ini harus bisa *relatable* dengan audiens; *mentor* berperan untuk memberi motivasi, nasihat, wawasan, dan latihan untuk membantu *hero* dalam menghadapi tantangan-tantangan yang *hero* temui sepanjang *journey*; *threshold guardian* berperan untuk menjaga *special world* dan rahasia-rahasia di dalamnya dari sang *hero*, dan juga memberikan ujian untuk membuktikan komitmen dan nilai sang *hero*; *herald* berperan untuk menyampaikan pesan atau tantangan kepada *hero* mengenai perubahan yang akan datang di masa depan, peran ini dibutuhkan untuk memulai alur cerita dan menyajikan tantangan kepada *hero*; *shapeshifter* keberadaan *shapeshifter* adalah untuk memunculkan keraguan dan pertanyaan dalam benak *hero*; *the shadow* dapat merepresentasikan hasrat terdalam, kemampuan yang belum terasah, atau kualitas yang ditolak oleh *hero*, *the shadow* dapat berbentuk sebagai suara batin terburuk yang ada di dalam batin *hero* dan harus diterima kekurangan tersebut; *trickster* menyukai gangguan dan membuat *ordinary world* kacau (Vogler, 2003, p.8-9).

Ketika memberikan peranan-peranan tersebut, penulis cerita harus memikirkan apa tujuan peran karakter tersebut, apa tujuan akhir dari karakter tersebut, dan apa yang harus peran karakter tersebut lakukan untuk mencapai ke tujuan akhirnya (Vogler, 2003, p.7).

### **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dengan melakukan riset pustaka.

Struktur penceritaan menggunakan *Hero's Journey* banyak dijumpai dalam media-media yang sering kita lihat, seperti film, buku, komik, *video game*, dan lain-lain. Seperti yang sebelumnya sudah dibahas di atas, struktur ini dibagi menjadi dua belas tahapan yang menceritakan tentang perjalanan sang *hero* menghadapi tantangan-tantangan dan rasa takutnya. Begitu pula dengan *archetypes* setiap karakter dalam struktur cerita ini. Cara paling mudah untuk mengidentifikasi sebuah cerita yang menggunakan *Hero's Journey* adalah dengan menganalisis

alur cerita dan pembagian peran karakter (Peterman, 2019).

Yang paling mudah dilakukan pertama dalam menganalisis struktur ini adalah dengan pembagian peran atau *archetypes*. Paling mudah untuk dikenali pertama kali adalah protagonis cerita atau *hero*, karena dalam *Hero's Journey* penceritannya diberi tahu melewati persepektif *hero* itu, maka dari itu karakter yang dilalui bersama dengan audiens dari awal hingga akhir dapat disebut sebagai sang *hero*. Atau *mentor* yang memberi nasihat kepada *hero*, biasanya ia muncul di awal cerita untuk membimbing *hero* (Peterman, 2019).

Dari menganalisis tahapan *Hero's Journey* dapat membantu untuk mengidentifikasi penggunaan struktur itu. Misalnya mengidentifikasi *the call to adventure*, dapat berupa sebuah panggilan, atau kematian orang yang dicintai, atau bahkan munculnya tokoh antagonis. Dengan kemunculan hal tersebut menjadi sebuah tantangan bagi sang *hero*, ia mau tidak mau harus pergi ke sebuah perjalanan untuk menghadapi tantangan itu untuk mengatasinya (Peterman, 2019).

Hal terakhir dalam mengidentifikasi struktur ini adalah dengan menganalisis perkembangan emosi dan fisik, pertemanan atau permusuhan yang ia jalin, dan hal yang dimenangkan sang *hero* dari awal perjalanan hingga akhir perjalanannya. Yang dari awal ia takut untuk menghadapi hal baru, namun dengan dorongan dari *mentor* ia menjadi lebih berani. *Hero* juga menghadapi berbagai macam tantangan sampai akhir dimana ia kembali lagi ke awal, namun menjadi sosok yang lebih baik dari sebelum ia melakukan perjalanannya (Peterman, 2019).

## PEMBAHASAN

### Analisis Konten

Dalam bagian ini akan dilakukan analisis konten yaitu dengan melakukan pembedahan skrip cerita *Djammoe* dan penokohnya menggunakan *Twelve Steps in Hero's Journey* dan *Character Archetypes in Hero's Journey*.

*Djammoe* menceritakan tentang seorang mahasiswa bernama Intan yang pemalu dan tidak memiliki banyak teman, diberikan sebuah kantong jamu ajaib keramat oleh Nenek Jamu, jelmaan kantong tersebut adalah Djagapati Mawa Oesada. Sejak pertemuan mereka, Intan dan Djagapati Mawa Oesada membantu orang-orang dengan masalah kesehatan mereka dengan menggunakan Jamu Ajaib, sebuah ramuan jamu yang mampu menyembuhkan masalah kesehatan secara sekejap.

Cerita ini dan peran tokoh-tokohnya ditulis menggunakan struktur *Hero's Journey*. Dipilih struktur penceritaan tersebut, karena dalam *Hero's Journey* audiens dapat melihat perkembangan tokoh utamanya secara langsung, dari yang awalnya ia pemalu dan tidak punya teman sampai di akhir dimana ia menjadi lebih percaya diri dan memiliki banyak teman. Kemudian, *Hero's Journey* memiliki alur yang melingkar, yaitu dimana kita mulai dari awal ketika si tokoh utama masih memiliki banyak kekurangan. Lalu, seiring berjalannya alur, cerita diakhiri kembali lagi ke awal, namun sekarang tokoh utamanya menjadi lebih baik. Serta, struktur inilah yang paling dekat dengan kehidupan sebagai manusia, karena setiap manusia sedang menjalani perjalanan *Hero's Journey*-nya masing-masing, sehingga dapat

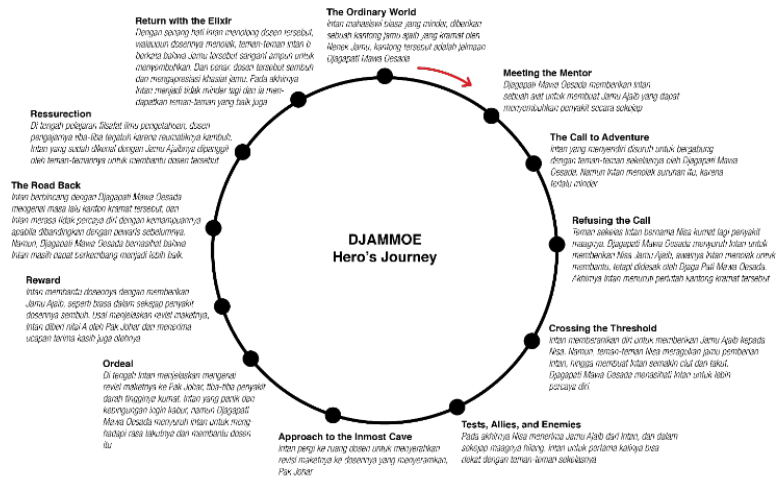


memunculkan rasa *relatable* dengan karakter *hero*.

**Pembedahan Konten**

**Duabelas Tahapan Hero's Journey dalam Djammoë**

*Hero's Journey* adalah struktur cerita yang menceritakan tentang perjalanan seorang *hero* untuk menjadi suatu individu lebih baik. Berikut adalah pembedahan mengenai struktur ini dalam skrip cerita:



**Gambar 1 Bagan Hero's Journey cerita Djammoë (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020)**

*The ordinary world*: Intan mahasiswa biasa yang minder, diberikan sebuah kantong jamu ajaib keramat oleh Nenek Jamu, kantong tersebut adalah jelmaan Djagapati Mawa Oesada; *Meeting the mentor*: Djagapati Mawa Oesada atau akrab dipanggil Pakde memberikan Intan sebuah alat untuk membuat Jamu Ajaib yang dapat menyembuhkan penyakit secara sekejap; *The call to adventure*: Intan yang sendirian disuruh untuk bergabung dengan teman-teman sekelasnya oleh Pakde, namun Intan menolak suruhan itu karena terlalu minder; *refusing the call*: teman sekelas Intan bernama Nisa kumat lagi penyakit maagnya, pakde menyuruh Intan untuk memberikan Nisa Jamu Ajaib, awalnya Intan menolak untuk membantu, tetapi didesak oleh Pakde hingga pada akhirnya Intan menurut; *Crossing the threshold*: Intan memberanikan diri untuk memberikan Jamu Ajaib kepada Nisa. Namun, teman-teman Nisa meragukan jamu pemberian Intan, hingga membuat Intan ciut dan takut, namun Pakde menasihati Intan untuk lebih percaya diri; *tests, allies, and enemies*: Pada akhirnya Nisa menerima Jamu Ajaib dari Intan, dan dalam sekejap maagnya hilang, untuk pertama kalinya Intan bisa dekat dengan teman-teman sekelasnya.

Selanjutnya *approach to the inmost cave*: Intan pergi ke ruang dosen untuk menyerahkan revisi maketnya ke dosennya yang menyeramkan, Pak Johar; *ordeal*: di tengah Intan menjelaskan mengenai revisi maketnya ke Pak Johar, tiba-tiba penyakit darah tinggi dosennya kumat, Intan yang panik dan kebingungan ingin kabur, namun Pakde menyuruh Intan untuk menghadapi rasa takutnya dan membantu dosen itu; *reward*: Intan membantu dosennya dengan memberikan Jamu Ajaib, seperti biasa dalam sekejap penyakit dosennya sembuh. Usai menjelaskan revisi maketnya, Intan diberi nilai A oleh Pak Johar dan menerima ucapan terima

kasih juga olehnya; *the road back*: Intan berbincang dengan Pakde mengenai masa lalu kantong tersebut, dan Intan merasa tidak percaya diri dengan kemampuannya apabila di dibandingkan dengan pewaris sebelumnya. Namun, Pakde bernasihat bahwa Intan masih dapat berkembang menjadi lebih baik; *resurrection*: di tengah pelajaran yang membosankan, dosen pengajarnya tiba-tiba reumatiknya kambuh. Intan yang sudah dikenal dengan Jamu Ajaibnya dipanggil oleh teman-temannya untuk membantu dosen tersebut; dan *return with the elixir*: Dengan senang hati Intan menolong dosen tersebut, walaupun dosennya menolak, teman-teman Intan mendukung Intan dan berkata bahwa Jamu tersebut sangat ampuh untuk menyembuhkan. Dan benar, dosen tersebut sembuh dan mengapresiasi khasiat jamu. Pada akhirnya Intan menjadi tidak minder lagi dan ia mendapatkan teman-teman yang baik juga.

### **Character Archetypes *Hero's Journey* dalam Penokohan *Djammoe***

Dalam cerita *Djammoe* penokohan dibagi peranannya sesuai dengan *character archetypes* dalam *Hero's Journey*. Penokohan ini dibutuhkan untuk mengetahui peranan karakter serta tugas dan tujuannya masing-masing, ada pula bagaimana mereka berinteraksi dan/atau melengkapi satu sama lain.

1. **Intan (*Hero + The Shadow*)**: Protagonis dalam cerita ini atau sang *hero*. Ia adalah mahasiswi arsitektur semester satu, yang merupakan seorang *introvert* dengan sifat yang pendiam dan minder. Sifat-sifatnya yang pemalu, tidak percaya diri, minder, dan penakut adalah *the shadow*-nya Intan.
2. **Djagapati Mawa Oesada (*Mentor*)**: Kantong kramat ajaib yang berbicara dengan logat Jawa, ia dipanggil Pakde oleh Intan. Djagapati Mawa Oesada menjelma kantong kramat tersebut sejak dahulu kala, ia juga berperan sebagai *mentor* bagi Intan. Ia memiliki sifat yang tegas dan suka kesal dengan sifat Intan yang penakut dan minder, ia selalu menasihati Intan untuk lebih berani dan percaya diri.
3. **Nenek Jamu (*Herald*)**: Seorang perempuan tua yang berjualan jamu dari pagi hari hingga malam di sekitar area kampus Intan. Ia adalah sang *herald* dari cerita ini, karena Nenek Jamu yang memberikan Djagapati Mawa Oesada kepada Intan. Ia adalah wanita tua yang bijaksana dan baik hati.
4. **Pak Johar (*Threshold Guardian*)**: Pak Johar adalah dosen yang galak dan sadis, ia berperan sebagai *threshold guardian*. Pak Johar adalah sosok yang Intan paling takuti.
5. **Nisa (*The Trickster*)**: Teman perempuan sekelas dengan Intan, yang juga merupakan teman pertama Intan di kampus. Nisa memiliki sifat yang ramah, ia juga orang yang santai berkebalikan dengan Intan.
6. **Juniper (*The Shapeshifter*)**: Seorang mahasiswi, teman sekelas Nisa dan Intan. Ia adalah gadis yang modis dan gemar berdandan. Juniper juga berperan sebagai *shapeshifter* dalam cerita ini, ia suka meragukan dan membuat Intan merasa tidak nyaman, karena Juniper suka sinis dan tidak mudah percaya dengannya.

### **Pembuktian Metode**

*Djammoe* menggunakan struktur *Hero's Journey*, hal tersebut dapat dilihat bahwa di awal cerita audiens ditunjukkan *ordinary world* Intan yang masih pemalu dan penakut, namun di akhir cerita kita kembali lagi ke awal namun Intan sudah lebih menjadi lebih pemberani. Walaupun tahapan *Hero's Journey* dalam cerita ini ada

urutan yang diubah sedikit. Seperti tahapan *meeting the mentor* dibuat lebih cepat dan *the call to adventure* terjadi setelah *meeting the mentor*. Alasannya ditukar adalah karena untuk mempertahankan *pacing* dari adegan sebelumnya, dimana Intan (*hero*) bertemu terlebih dahulu dengan Djagapati Mawa Oesada (*mentor*). Baru setelah mereka bertemu, *the call to adventure* Intan mulai ketika ia harus menolong temannya yang kesakitan. Pada saat itu juga, Intan mulai melangkah keluar dari *ordinary world*-nya dan masuk ke *special world*, untuk melakukan perjalanan menyembuhkan orang-orang serta merubah sifatnya yang minder dan tidak percaya diri.

Yang membuat cerita *Djammoe* memiliki struktur *Hero's Journey*, dapat dilihat dari yang paling kentara yaitu penokohnya, terutama tiga tokoh utama yang ditemukan pada awal cerita. Yaitu Intan, Nenek Jamu, dan Djagapati Mawa Oesada. Pada awal cerita audiens langsung diperkenalkan dengan tokoh utama atau *hero* cerita ini, yaitu Intan. Begitu pula, dengan sifat Intan yang minder dan tidak percaya diri langsung ditunjukkan. Kemudian, tidak lama setelah perkenalan Intan dan kehidupan di kampusnya secara singkat, Intan bertemu dengan Nenek Jamu yang berperan sebagai *herald* dalam cerita ini. Nenek Jamu memberikan Intan sebuah kantong kramat ajaib yang merupakan jelmaan dari Djagapati Mawa Oesada, ia menjadi *mentor* bagi Intan. Setelah Intan bertemu dengan Nenek Jamu dan menerima Djagapati Mawa Oesada, kesehariannya di kampus berubah 180 derajat, *ordinary world* Intan mulai berubah setelah pertemuan ini. Dimana yang dulunya ia pasif, tidak memiliki teman, dan tidak percaya diri, Intan dipaksa untuk lebih aktif, berteman, dan menjadi lebih percaya diri, semuanya dilakukan dalam perjuangan Intan menyembuhkan berbagai macam kesehatan teman-temannya dan dosennya dengan menggunakan Jamu Ajaib.

Dalam pembedahan *archetypes*, Intan memiliki dua peran yaitu sebagai *hero* dan *the shadow*. Kehadiran Intan sebagai protagonis dalam cerita ini adalah sebagai *hero*, karena cerita ditunjukkan melalui perspektif Intan walaupun diceritakan dalam sudut pandang orang ketiga. Lalu, peran *the shadow* adalah sebagai sifat negatif Intan yang selalu membuatnya takut, malu, dan meragukan kemampuannya sendiri, padahal sebenarnya Intan bisa melakukan hal tersebut namun terhambat oleh pikirannya sendiri. *The shadow* merupakan suara batin terburuk yang ada di dalam *hero*, dan mereka harus bisa mengalahkan suara tersebut.

Selain itu struktur *Hero's Journey* dalam cerita ini dapat dilihat juga dari perkembangan sifat Intan. Yang di awal cerita ia memiliki sifat yang pemalu, penakut, minder, dan tidak percaya diri. Namun, Intan sering dinasihati oleh Djagapati Mawa Oesada selaku *mentor* dalam cerita ini, untuk lebih berani dan percaya diri. Intan awalnya sering menolak nasihat Djagapati Mawa Oesada, perlahan ia mulai mendengarkannya, dan mencoba untuk berubah. Sepanjang cerita dapat dilihat perkembangan sifat Intan menjadi lebih baik dan berbeda dari dirinya di awal cerita, dan pada akhir cerita Intan menjadi seorang individu yang baru.

Dari segi tahapan *Hero's Journey* yang paling kentara dapat dilihat dari ketika Intan menghadapi dengan dosennya yang ia takuti. Pada bagian tersebut adalah tahapan *approach to the inmost cave*, di mana Intan melangkah masuk ke tempat



yang paling ia takuti dan membuatnya tidak nyaman. Namun, ia harus menghadapi semua rasa takut tersebut dan mengalahkannya, Pak Johar yang berperan sebagai *threshold guardian*, agar bisa melangkah ke depan. Selagi menghadapi dosennya dan tiba-tiba ia sakit, alur cerita mulai masuk ke tahapan *ordeal*. Intan yang kaget dan panik melihat dosennya kesakitan, ia ingin kabur namun *mentor*-nya membentaknya agar menghadapi rasa takutnya. Rasa keberanian Intan ditest dalam bagian ini, apakah ia akan kabur atau melawan rasa takutnya tersebut. Intan memilih untuk melawan rasa takutnya dengan membantu Pak Johar. Hasil dari mengalahkannya rasa takut, Intan mendapatkan *reward*. Pak Johar berterima kasih kepada Intan atas bantuannya dan memberikan nilai A pada hasil tugas revisiannya. Dalam bagian tersebut, bisa dilihat bahwa Intan mulai mencoba untuk merubah sifatnya.

Alur dalam cerita ini seperti *Hero's Journey* memiliki alur yang melingkar, di mana di awal cerita Intan yang minder dan tidak percaya diri di *ordinary world*-nya, setelah Djagapati Mawa Oesada masuk ke dalam kehidupan Intan *ordinary world* Intan mulai goyah dan ia mulai melangkah masuk ke dalam *special world*. Setelah melewati beberapa masalah dan Intan mulai mengalami perubahan dalam sifatnya menjadi lebih baik, perjalanannya kembali lagi ke *ordinary world*, namun sekarang Intan sudah menjadi seseorang yang percaya diri dan memiliki banyak teman.

## SIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa skrip cerita *Djammoe* dapat dibedah menggunakan struktur narasi *Hero's Journey*. Dari hasil pembahasan tersebut, dapat dilihat dalam bahwa skrip ceritanya memiliki tahapan-tahapan cerita yang menceritakan perjalanan sang *hero* dari *the ordinary world* sampai *return with the elixir*. Selain itu, dapat dilihat pula bahwa dengan menggunakan teori *archetypes Hero's Journey* untuk mengkategorikan penokohan karakter dalam skrip cerita, dapat dilihat bahwa tokoh-tokoh dapat dikategorikan sesuai dengan peranan *archetypes*-nya. Karena struktur ini merupakan sebuah perjalanan seorang *hero* dalam menghadapi tantangannya, dalam perjalanannya itu ia juga mengalami perkembangan secara emosi dan fisik untuk menjadi lebih baik. Penggunaan *character archetypes* dalam *Hero's Journey* dapat membantu dalam perancangan visual *character design* yang bisa menggambarkan peranannya masing-masing. Lalu tahapan *Hero's Journey* dapat membantu dalam pengaturan *pacing* dan/atau *color script* (penentuan *mood color*) dalam pembuatan *storyboard*, seperti bagian *approach to the inmost cave* dan *ordeal* dapat dibuat menjadi adegan yang menegangkan.

Karena proyek akhir ini belum dibuat, maka dari itu studi ini belum terjawab karena belum diterapkan secara langsung ke dalam proyeknya. Namun, berdasarkan hasil studi, struktur *Hero's Journey* dapat diterapkan dalam cerita pendek. Perjalanan sang *hero* tidak harus sebuah perjalanan yang megah, bisa sesuatu yang lebih sederhana. Seperti seorang karakter yang awalnya penakut menjadi lebih pemberani di akhir cerita, atau bahkan sekedar ia berhasil menghadapi dosen yang ditakuti. Selama terdapat sebuah perkembangan emosi atau fisik dalam diri *hero* yang berbeda di awal dan akhir cerita, dan terdapat *character archetypes*, cerita tersebut dapat masuk ke dalam struktur *Hero's Journey*.

## DAFTAR PUSTAKA

Allen, P. (2018, 18 April). *How the Hero's Journey Benefits Comic Writers*. Unknown-comics. Akses 27 Oktober 2020. <https://unknown-comics.com/how-the-heros-journey-benefits-comic-writers/>

Campbell, J. (2004). *The Hero with a Thousand Faces-Commemorative Edition*. Princeton University Press Digital Monticello

Gilligan, S, Dilts, R. (2009). *The Hero's Journey: A Voyage of Self Discovery*. Crown House Publishing

Moreau, P. (2018). *Understanding the Hero's Journey: A Crash Course for Filmmakers*. Akses 27 Oktober 2020. <https://www.musestorytelling.com/blog/heros-journey#:~:text=It%20gives%20us%20a%20sense,us%20of%20our%20higher%20potential>

Musestorytelling. (2018). Learn the Hero's Journey in 13 Minutes. Musesstorytelling.org

Peterman, A. (2019, 28 Maret). *How to Analyze the Hero's Journey*. Akses 27 Oktober 2020. <https://www.wikihow.com/Analyze-the-Hero%27s-Journey>

Vance, R. (2019, 18 Juli). *Story Structure: 3 Main Templates for Structuring an Unforgettable Story*. Akses 27 Oktober 2020. <https://self-publishingschool.com/story-structure/>

Vogler, C. (2003). *Excerpts from Myth and the Movies*. Michael Wiese Productions.

Vogler, C. (1998). *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers, 2<sup>nd</sup> Edition*. Michael Wiese Productions.

Wilson, K. (2014). *The Hero's Journey: Examples of Each Stage*. Your Dictionary. Akses 29 Oktober 2020. <https://examples.yourdictionary.com/examples-of-each-stage-of-a-hero-s-journey.html>