

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penulisan Cerita

Penulisan cerita adalah kegiatan komunikasi atau menuangkan apa yang ada dalam pikiran, perasaan, dan pengalaman dari seorang penulis berupa gagasan yang dituangkan dalam bahasa tulis dapat bersumber dari imajinasi maupun kejadian nyata penulis yang dapat dipahami atau dinikmati pembaca. Menurut Garfinkel (2010), sebuah cerita harus memiliki makna. Cerita harus memiliki prinsip karena membawa sebuah pesan di dalamnya. Sebuah makna dalam cerita, tidak hanya sesuatu yang tertulis di atas naskah, namun merupakan sebuah pembahasan yang mendalam tentang tema atau unsur utama yang diangkat. Hal ini termasuk bagaimana sebuah cerita harus mudah diingat dan sederhana dengan karakter yang kuat. Konflik yang jelas dapat meningkatkan kualitas yang berguna bagi pendengarnya. Menurut Dethridge (2013), seorang penulis cerita harus memiliki kemampuan dalam menyusun *plot* demi menyampaikan tema dalam cerita.

Proses pembuatan animasi selalu diawali dengan pembuatan konsep cerita. Konsep cerita tersebut tidak hanya menggambarkan bagaimana sebuah cerita disampaikan, tapi juga mencakup yang lainnya, yaitu tentang akan seperti apa cerita dikemas, bagaimana penggambaran tokoh akan dilakukan, dalam bentuk apa cerita menghasilkan suatu visual yang memuaskan. Pada pelaksanaannya, proses pembuatan konsep cerita biasanya dilakukan melalui *brainstorming*, lalu disusun dalam bentuk *mind mapping* yang nantinya akan menjadi dasar acuan dalam penulisan cerita animasi.

2.1.1 Ide (*Ideation*)

Menurut Chandra Endroputro (2015), untuk membuat animasi diperlukan sebuah ide. Ide merupakan hal yang mendasar untuk mengembangkan sebuah karya, khususnya film animasi. Proses ini adalah proses pencarian ide dan konsep serta gagasan untuk penulisan cerita animasi yang akan dibuat. Ide harus memiliki

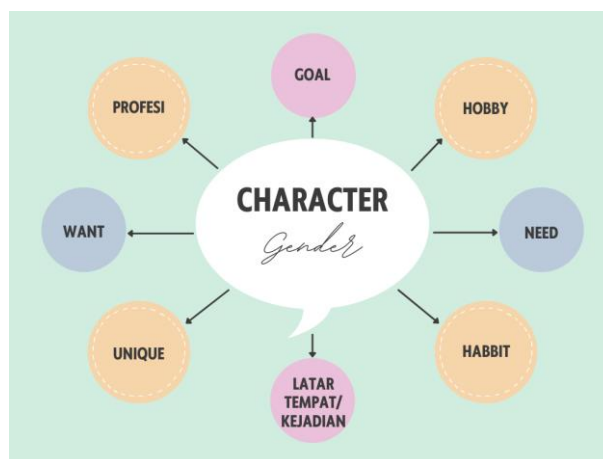
keistimewaan, keunggulan, dan keunikan yang khas sehingga menarik untuk diangkat. Ide adalah inti segalanya, dimana dan dunia seperti apa yang akan dibangun dalam cerita. Ide bisa ditemukan dimana saja, dapat melalui :

- a. Gambaran atau lukisan
- b. Aktivitas sehari-hari
- c. Sejarah atau Percobaan ilmiah atau sains
- d. Buku, Musik, Film
- e. Hubungan keluarga
- f. Alam, Fenomena alam, dan lain-lain.

Ide dapat di eksplorasi melalui tiga tahap, yaitu : *Problem > Thinking > Solution*. Dengan kata lain, ide dapat diangkat dari suatu permasalahan yang ada, lalu diproses ke dalam pemikiran untuk mendapatkan solusi berbentuk gagasan atau tema. Setelah dieksplorasi, ide dapat diuraikan ke dalam beberapa elemen berikut, antara lain :

1. Tujuan akhir karakter dalam cerita (*goals*)
2. Keinginan terbesar karakter (*want*)
3. Apa yang karakter butuhkan untuk mencapai tujuannya (*need*)
4. Apa yang menghambat karakter untuk mencapai tujuannya (*obstacles*)

Ide juga dapat disusun dalam bentuk *mind mapping*, seperti pada Gambar 2.1 berikut :



Gambar 2.1 *Mind Mapping*


Sumber : Dokumen Pribadi

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan saat hendak membangun suatu ide, antara lain :

1. Pesan, setiap cerita yang dibuat harus menyampaikan suatu pesan atau makna.
2. Visualisasi ide, bagaimana mengolah ide menjadi satu visualisasi sehingga dapat dimengerti dan menarik minat pembaca.
3. Berani membuang ide yang tidak dapat diimplementasikan.

2.1.2 Premis

Premis merupakan kalimat pendek yang menceritakan awal keadaan yang kemudian akan menjadi *plot* cerita. Menurut Joe T. Velikovsky (2003), premis berisikan karakter yang memiliki tujuan tertentu dan mengalami hambatan yang telah mengubahnya di akhir cerita, berhasil atau tidak karakter mencapai tujuannya. Premis juga dapat disebut sebagai rangkaian satu kalimat yang menjadi inti dari cerita. Premis dibuat dengan singkat, jelas dan menarik. Premis terdiri dari deskripsi karakter, keunikan, masalah yang dihadapi dan tujuan akhir karakter.



PREMISE = CHARATER + GOALS + OBSTACLE

Gambar 2.2 *Premise*

Sumber : Dokumen Pribadi

2.1.3 Logline

Menurut Chandra Endroputro (2015), *Logline* berisi satu atau dua kalimat singkat dengan jumlah kata di bawah 50 kata yang mendeskripsikan *genre* dan alur cerita, karakter dengan sifatnya, tujuan terbesar karakter utama, hambatan atau rintangan yang menghambat karakter, hubungan dan interaksi antar karakter, dan akhir dari cerita.

| |
|--|
| LOGLINE = CHARATER + GOALS + STEP + RELATION + OBSTACLE + ENDING |
|--|

Gambar 2.3 Logline

Sumber : Dokumen Pribadi

2.1.4 Sinopsis

Sinopsis pada dasarnya merupakan turunan dari *log line* yang ditulis menjadi kalimat panjang yang berisi pembagian babak atau *act* dalam cerita. Menurut Joe T. Velikovsky (2003), sinopsis adalah tiga paragraf yang berisi mengenai awal cerita, pengembangan masalah dan akhir dari cerita. Sinopsisnya meluas tentang apa yang akan terjadi pada karakter utama di setiap tahapan atau *act* dalam cerita, situasi atau hambatan yang dihadapi karakter dan bagaimana karakter menghadapi krisis dan mengambil keputusan, bagaimana karakter utama dapat mencapai tujuannya di akhir cerita dan bagaimana mereka datang untuk mencapai tujuannya di akhir cerita.

2.1.5 Struktur Cerita Tiga Babak

Struktur cerita atau bisa juga disebut dengan *outline* atau *plot* cerita. Menurut Chandra Endroputro (2015), *Plot* adalah proses penyusunan naskah cerita yang dibagi dalam tiga struktur, yaitu pengenalan masalah dalam cerita (*prolog*), pengembangan cerita (*monolog*), dan solusi masalah dalam cerita (*epilog*).

Chandra Endroputro (2015) mengemukakan setelah membuat premis, logline, dan sinopsis lengkap tersusun, selanjutnya masuk ke tahap menyusun struktur cerita. Penyusunan struktur cerita dapat menggunakan metode 5W + 1H, yaitu :

a. Apa (*what*)

Tentang apa? Apa yang dicari karakter? Apa yang tujuan dari karakter? Apa yang diinginkan karakter? Apa yang menjadi konflik karakter? Apa yang menghambat karakter?

- b. Dimana (*where*)
Kapan cerita itu terjadi? Di masa lalu? Masa kini? Masa depan? Lintas masa?
- c. Kapan (*when*)
Terjadi di mana? Di Bali? Di Indonesia? Di Asia? Di bumi? Di planet lain? Di galaksi lain? Atau di dunia buatan sendiri?
- d. Mengapa (*why*)
Mengapa hal itu terjadi? Mengapa masalah itu muncul dan mengubah karakter? Mengapa harus karakter? Mengapa-mengapa lain yang menjadi penyebab dan asal mula inti cerita?
- e. Siapa (*who*)
Siapa karakter utama? Siapa mentor dari karakter utama? Siapa yang akan jadi musuh? Siapa korbannya? Siapa yang membantu karakter?
- f. Bagaimana (*how*)
Bagaimana perjalanan karakter? Bagaimana cara karakter mencapai tujuannya? Bagaimana karakter dapat *support* peralatan, makanan, teknologi, sekutu? Bagaimana cara karakter utama dapat menyelesaikan masalahnya? Bagaimana cara karakter mendapatkan cinta-nya? Bagaimana pengembangan ceritanya? Dan bagaimana akhir dari cerita itu?
- g. Solusi (*solution*)
Memberi solusi atau *problem solving* dari permasalahan yang muncul, pemecahan masalah dari permasalahan yang muncul sejak awal dimana telah diantisipasi. Dan, harus tahu pemecahan masalah sejak awal cerita diciptakan agar solusinya terkesan tidak dipaksakan.

Setelah jawaban dari 5W + 1H didapat, selanjutnya struktur cerita dapat dibagi dalam tiga babak atau yang disebut dengan *three-act structure* menurut Chandra Endoputro (2015), yaitu :

1. *Act 1 (Initiation)*

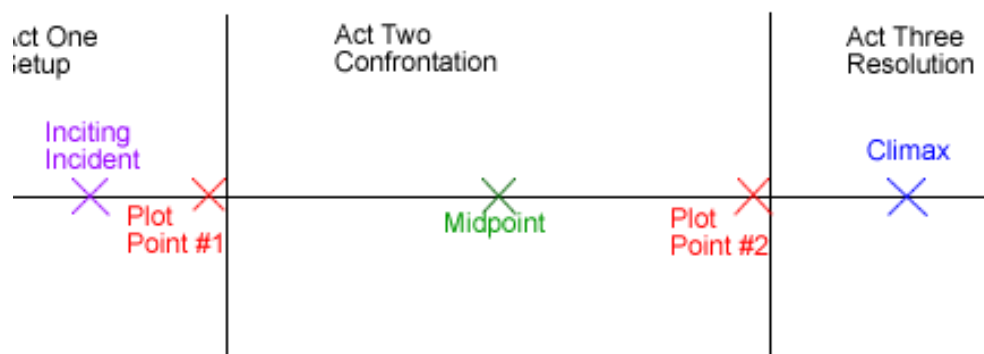
- a. Perkenalan, yaitu pengenalan karakter-karakter dan dunia yang ada di dalam cerita. Di dalam tahap ini, terdapat *inciting incident*, yaitu kejadian yang menjadi awal munculnya masalah.
- b. Masalah, yaitu ketika masalah-masalah mulai timbul, sehingga karakter-karakter terjebak dalam situasi masalah tersebut. Pada tahap ini muncul *plot point 1*, yaitu masalah yang menghambat langkah karakter dan menjadi awal cerita dimulai.

2. *Act 2 (Departure)*

- a. Perkembangan, yaitu kondisi masalah mulai mengalami perubahan dalam kurun waktu yang dibuat dalam cerita. Dan semakin lama karakter semakin terjebak dalam masalah tersebut. Selanjutnya, cerita akan masuk dalam tahap *mid point*, yaitu pertengahan cerita atau titik dimana permasalahan kecil terselesaikan, sebelum masuk krisis permasalahan utama.
- b. Krisis, yaitu masalah-masalah tersebut mulai mengalami pro dan kontra sehingga karakter mulai menghadapi problematika yang tercipta dalam *setting* dunia cerita yang telah dibuat. Dan, di tahap ini terdapat *plot point 2*, yaitu titik masalah utama yang menjadi awal karakter menghadapi klimaks atau puncak masalah.

3. *Act 3 (Return)*

- a. Klimaks, yaitu ketika puncak dimana masalah-masalah yang timbul semakin menguat, sehingga menyebabkan karakter-karakter mengalami kontradiksi dan pergolakan yang hebat dalam cerita tersebut.
- b. Solusi atau resolusi, yaitu tahap dimana masalah itu mulai menimbulkan titik terang dan karakter mengalami perubahan dari kurun waktu *setting* dunia yang telah dibuat dalam cerita. *Good ending or bad ending or float or twist ending*.



Gambar 2.4 *Three-Act Structure*

Sumber : bp.blogspot.com

2.1.6 Struktur Cerita dengan Menggunakan Teknik *The Hero's Journey*

The Hero's Journey merupakan salah satu bentuk teknik penceritaan yang biasanya digunakan untuk cerita bertemakan kepahlawanan atau bergenre *adventure, action, mythology, fantasy*, dan masih banyak lagi yang ditemukan oleh Joseph Campbell (1949) seorang *mythologist* dari Amerika yang mempelajari mitos dan dongeng dari berbagai penjuru dunia. Dalam bukunya yang berjudul "*The Hero With Thousand Faces*", Campbell menceritakan berbagai kisah yang merepresentasikan konsep "*monomyth*" atau *the hero's journey* yang merupakan konsep atau pola perjalanan yang diceritakan dalam setiap kisah mitos atau dongeng fiktif. Pola tersebut menjelaskan kisah pahlawan bermula hingga kisah pahlawan berakhir. Menurut Joe T. Velikovsky (2003), beberapa cerita heroik mengikuti pola *the hero's journey* ini dengan sangat baik dan bahkan polanya diulang-ulang untuk mendapatkan sebuah hasil cerita fiktif yang baik.

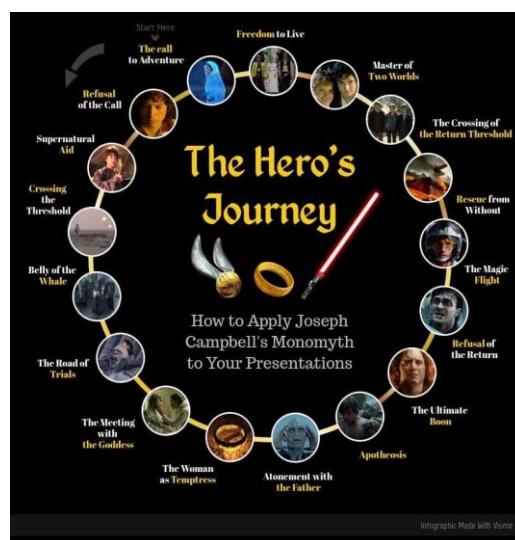
Pola narasi *the hero's journey*, yaitu tahapan perjalanan pahlawan dalam buku Joseph Campbell yang berjudul *The Hero With Thousand Faces* (1949) seperti berikut ini,

A hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder; fabulous forces are there encountered

and a decisive victory is won; the hero comes back from this mysterious adventure with the power to bestow boons on his fellow man.

“Seorang pahlawan keluar dari kehidupan sehari-hari dan bertualang ke suatu tempat ajaib: banyak masalah yang dihadapi dan pahlawan keluar sebagai pemenang: pahlawan kembali dari petualangannya dengan membawa harta atau kekuatan yang didapatkan kepada rakyat.” Joseph Campbell (1949).

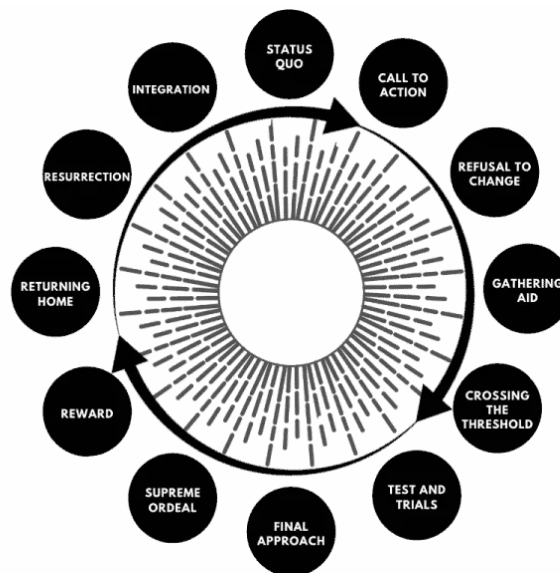
Menurut Joseph Campbell (1949), fase-fase dalam *the hero's journey* sendiri terdiri atas tiga bagian besar, yaitu *initiation* (inisiasi atau proses pendewasaan), *departure* (keberangkatan), dan *return* (kembali). Ketiga bagian besar tersebut terbagi menjadi 17 fase penting. Bagian *departure* (keberangkatan) terdiri dari: Keadaan Kesetimbangan, Panggilan Menuju Petualangan, Bantuan Supernatural, Penolakan Panggilan, dan Penyeberangan Batas Pertama. Bagian *initiation* (inisiasi) terdiri atas: Mati Suri, Cobaan, Pertemuan dengan “Dewi”, Wanita sebagai Godaan, Penebusan Dosa terhadap Sosok Ayah, Pendewasaan, Pencerahan, Penolakan untuk Pulang. Ketakutan terhadap Kekuatannya Sendiri, Penyelamatan, dan Penyeberangan ke Dunia Normal. Bagian terakhir yaitu *return* (kepulangan) terdiri dari Master Dua Dunia, Kebebasan untuk Hidup, dan Keseimbangan Baru.



Gambar 2.5 17 Joseph Campbell's *Monomyth*

Sumber : studiobinder.com

The Hero's Journey ini akhirnya diteliti oleh seorang pengajar *University of Southern California* yang juga adalah seorang penulis skenario Disney bernama Christopher Vogler. Vogler memperkenalkan sebuah teori yang diberi nama *Character Arc*. *Character Arc* adalah tahapan-tahapan yang harus dilalui oleh seorang protagonis untuk mendapatkan sebuah pencerahan. Menurut Christian Vogler (2007), pencerahan tersebut akan menyebabkan sebuah perkembangan atau perubahan karakter pada diri protagonis. Vogler membagi tahapan ini ke dalam 12 fase.



Gambar 2.3 *The Stages 12 of The Hero's Journey*

Sumber : www.herorise.us

Bentuk struktur populer yang diturunkan dari *monomyth* karya Joseph Campbell dari bukunya *The Hero With A Thousand Faces* dan diadaptasi oleh Christopher Vogler (2007) adalah *Twelve Stage Hero's Journey*. Ini pada dasarnya adalah Arketipe Karakter (*Character Arc*) yang lebih rinci untuk teknik penceritaan perjalanan pahlawan cerita yang diimplementasikan ke dalam struktur tiga babak, seperti pada film “*Star Wars* dan *The Wizard of Oz*”.

1. Dunia Biasa (*The Ordinary World*)

Christopher Vogler (2007) mengemukakan kisah pahlawan dimulai pada tahap ini, tanpa menyadari petualangan apa yang akan dihadapi. Tahap ini zona nyaman dari sang pahlawan, dimana kehidupan sehari-hari pahlawan

menunjukkan sifat aslinya, kemampuan, dan pandangannya tentang kehidupan. Hal ini memudahkan untuk mengidentifikasi diri pahlawan dan membawa emosi audiens berempati dengan penderitaannya.

2. Panggilan Untuk Petualangan (*The Call of Adventure*)

Petualangan dimulai ketika Pahlawan menerima ajakan untuk bertindak, seperti ancaman langsung terhadap keselamatannya, keluarganya, cara hidupnya, atau terhadap kedamaian komunitas tempat dia tinggal. Tidak terlalu di dramatisir dengan tembakan, bisa saja hanya sekedar panggilan telepon atau percakapan, dan bagaimanapun itu memanifestasikan diri seorang pahlawan, pada akhirnya mengganggu kenyamanan Dunia Biasa Pahlawan dan menghadirkan tantangan yang harus dijalani, menurut Christopher Vogler (2007).

3. Penolakan Panggilan (*Refusal of The Call*)

Menurut Christopher Vogler (2007) meskipun pahlawan mungkin ingin menerima pencarian, pada tahap ini pahlawan akan memiliki ketakutan yang harus diatasi terlebih dahulu. Pikiran kedua atau bahkan keraguan pribadi yang mendalam tentang apakah pahlawan siap menghadapi tantangan atau tidak. Ketika ini terjadi, pahlawan akan menolak panggilan dan akibatnya akan mengalami penderitaan bagaimanapun prosesnya. Masalah yang dihadapi akan tampak banyak yang harus selesaikan dan kenyamanan rumah terlihat lebih menarik daripada jalan berbahaya yang akan dihadapi pahlawan.

4. Bertemu Mentor (*Meeting The Mentor*)

Pada titik balik krusial ini dimana pahlawan sangat membutuhkan bimbingan, hingga bertemu dengan sosok mentor yang memberinya sesuatu yang dibutuhkan. Pahlawan bisa saja diberi objek yang sangat penting oleh mentor, baik wawasan tentang dilema yang dihadapi, nasehat bijak, pelatihan praktis atau bahkan kepercayaan diri. Apa pun yang diberikan mentor kepada pahlawan berfungsi untuk menghilangkan keraguan dan ketakutannya serta memberinya kekuatan dan keberanian untuk memulai pencariannya, berdasarkan pendapat Christopher Vogler (2007).

5. Melewati Ambang Batas (*Crossing The First Threshold*)

Christopher Vogler (2007) mengungkapkan bahwa Ketika pahlawan telah siap untuk bertindak atas panggilannya bertualang dan benar-benar memulai pencariannya, baik itu fisik, spiritual, atau emosional. Pahlawan mungkin pergi dengan sukarela atau mungkin didorong, tetapi bagaimanapun juga akhirnya melewati ambang batas antara dunia yang dikenal dan yang tidak dikenal. Pahlawan dapat meninggalkan rumah untuk pertama kali dalam hidupnya atau hanya melakukan sesuatu yang selalu ditakuti. Bagaimanapun ambang batas itu muncul dengan sendirinya, tindakan ini menunjukkan komitmen pahlawan untuk perjalanannya dan apa pun yang mungkin akan dihadapinya.

6. Ujian, Sekutu, Musuh (*Tests, Allies, and Enemies*)

Akhirnya pahlawan keluar dari zona nyaman, pahlawan dihadapkan pada serangkaian tantangan yang semakin sulit mengujinya dalam berbagai cara. Rintangan dilemparkan di jalannya, apakah itu rintangan fisik atau orang yang bertekad untuk menggagalkan kemajuannya, pahlawan harus mengatasi setiap tantangan yang dihadapi dalam perjalanan menuju tujuan utamanya.

Pahlawan perlu mencari tahu siapa yang bisa dipercaya dan siapa yang tidak. Dan, mungkin mendapatkan sekutu serta bertemu musuh yang akan dihadapi, masing-masing dengan caranya sendiri, membantu mempersiapkan pahlawan untuk cobaan yang lebih besar pada masa mendatang. Ini adalah tahap di mana keterampilan dan/atau kekuatannya diuji dan setiap rintangan yang dihadapi membantu audiens mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang karakter pahlawan dan pada akhirnya mengidentifikasi dirinya lebih jauh lagi berdasarkan pendapat Christopher Vogler (2007).

7. Pendekatan ke Gua Terdalam (*Approach to The Inmost Cave*)

Menurut Christopher Vogler (2007) gua terdalam dapat mewakili banyak hal dalam cerita pahlawan seperti lokasi sebenarnya di mana terdapat bahaya mengerikan atau konflik batin yang hingga sekarang belum dihadapi pahlawan. Saat pahlawan mendekati gua, dia harus membuat persiapan terakhir sebelum melakukan perjalanan terakhir ke tempat yang tidak diketahui.

Di ambang gua terdalam, pahlawan akan sekali lagi menghadapi beberapa keraguan dan ketakutan yang pertama kali muncul setelah panggilannya untuk bertualang. Pahlawan mungkin perlu waktu untuk merenungkan perjalanannya dan jalan berbahaya yang menghadang di depan untuk menemukan keberanian untuk melanjutkan. Jeda singkat ini membantu audiens memahami besarnya cobaan yang menanti Pahlawan dan meningkatkan ketegangan untuk mengantisipasi ujian terakhirnya.

8. Cobaan (*The Ordeal*)

Cobaan tertinggi merupakan ujian fisik yang berbahaya atau krisis batin mendalam yang harus dihadapi pahlawan untuk bertahan hidup atau agar dunia tempat pahlawan hidup tetap ada. Apakah itu menghadapi ketakutan terbesarnya atau musuh paling mematikan. Pahlawan harus memanfaatkan semua keterampilan dan pengalamannya yang dikumpulkan di jalan menuju gua terdalam untuk mengatasi tantangan terbesarnya, menurut Christopher Vogler (2007).

Hanya melalui beberapa bentuk "kematian" pahlawan dapat dilahirkan kembali, mengalami kebangkitan metaforis yang bagaimanapun akhirnya memberi kekuatan atau wawasan yang lebih besar untuk memenuhi takdir pahlawan atau mencapai akhir perjalanannya. Ini adalah titik tertinggi dari kisah pahlawan dan dimana semua yang orang terkasih akan dipertaruhkan. Jika pahlawan gagal, maka akan mati atau hidup seperti yang diketahui tidak akan pernah sama lagi.

9. Hadiah : Merebut Pedang (*Reward : Seizing The Sword*)

Christopher Vogler (2007) berpendapat bahwa setelah mengalahkan musuh, selamat dari kematian dan akhirnya mengatasi tantangan pribadinya yang terbesar, pahlawan akhirnya berubah menjadi negara baru, muncul dari pertempuran sebagai orang yang lebih kuat dan sering kali dengan hadiah.

Imbalan bisa datang dalam berbagai bentuk: objek yang sangat penting atau berkuasa, rahasia, pengetahuan atau wawasan yang lebih besar, atau bahkan rekonsiliasi dengan orang yang dicintai atau sekutu. Apapun hartanya, yang akan

memudahkan pahlawan kembali ke Dunia Biasa. Pahlawan harus segera meninggalkan perayaan dan bersiap untuk bagian terakhir perjalanannya.

10. Jalan Kembali (*The Road Back*)

Tahap dalam perjalanan pahlawan ini mewakili gema kebalikan dari Panggilan Petualangan di mana pahlawan harus melewati ambang pertama. Saat ini, pahlawan harus kembali ke rumah dengan hadiahnya, namun kali ini berbedaantisipasi bahaya diganti dengan pujian dan mungkin pembenaran, pengampunan atau bahkan pembebasan berdasarkan pendapat dari Christopher Vogler (2007).

Tapi perjalanan pahlawan belum berakhir dan masih membutuhkan satu dorongan terakhir untuk kembali ke Dunia Biasa. Saat sebelum pahlawan akhirnya berkomitmen pada tahap terakhir perjalanannya mungkin merupakan momen di mana dia harus memilih antara tujuan pribadi sendiri dan tujuan yang lebih tinggi.

11. Kebangkitan (*Resurrection*)

Menurut Christopher Vogler (2007), ini adalah klimaks di mana Pahlawan harus menghadapi kematiannya yang terakhir dan paling berbahaya. Pertempuran terakhir juga mewakili sesuatu yang jauh lebih besar daripada keberadaan Pahlawan itu sendiri dengan hasilnya memiliki konsekuensi yang luas bagi Dunia Biasa dan kehidupan orang-orang yang ditinggalkannya.

Jika dia gagal, orang lain akan menderita dan ini tidak hanya menempatkan beban lebih di pundaknya tetapi juga dalam film, mencengkeram penonton sehingga mereka juga merasa menjadi bagian dari konflik dan berbagi harapan, ketakutan, dan gentar pahlawan. Pada akhirnya pahlawan akan berhasil, menghancurkan musuhnya dan keluar dari pertempuran dalam keadaan bersih dan terlahir kembali.

12. Kembali Dengan Elixir (*Return with The Elixir*)

Ini adalah tahap akhir dari perjalanan pahlawan di mana kembali ke Dunia Biasa sebagai manusia yang telah berubah. Pahlawan akan tumbuh sebagai pribadi yang lebih baik, belajar banyak hal, menghadapi banyak bahaya yang mengerikan dan bahkan kematian. Namun, saat ini menantikan awal dari kehidupan baru. Setelah pahlawan pulang, akan membawa harapan baru bagi

orang-orang yang telah ditinggalkannya, solusi langsung untuk masalah mereka atau perspektif baru untuk dipertimbangkan semua orang berdasarkan pendapat Christopher Vogler (2007).

Imbalan terakhir yang diperoleh mungkin tepat atau metaforis. Ini bisa menjadi penyebab perayaan, realisasi diri atau akhir dari perselisihan, tetapi apapun itu mewakili tiga hal: perubahan, kesuksesan, dan bukti perjalanannya. Kembali ke rumah juga menandakan perlunya resolusi untuk pemain kunci cerita lainnya. Keraguan pahlawan akan dikucilkan, musuh-musuhnya dihukum dan sekutunya dihargai. Pada akhirnya, pahlawan akan kembali ke tempat dia memulai tetapi segalanya jelas tidak akan pernah sama lagi.

Heroisme tidak hanya dimiliki oleh sosok pahlawan. Heroisme tidak berhubungan dengan usia, kedudukan sosial, atau jenis kelamin. Demikian juga dengan istilah *hero* dalam teori *The Hero's Journey* yang dikemukakan oleh Christopher Vogler (2007). Vogler tidak menggunakan istilah heroik untuk menyebut sosok pahlawan perempuan secara khusus, seperti umumnya akademisi lain. Menurut Christian Vogler (2007), *hero* atau pahlawan didefinisikan sebagai berikut. "Pahlawan adalah seseorang yang bersedia mengorbankan kebutuhan pribadinya demi orang lain, layaknya seorang gembala yang bersedia berkorban untuk melindungi dan mencukupi kebutuhan hewan ternaknya. Pada dasarnya, konsep tentang pahlawan selalu berhubungan dengan pengorbanan diri."

Archetypes atau arketipe menggambarkan fungsi atau peran yang dimainkan karakter dalam sebuah cerita. Satu karakter dapat berfungsi sebagai mentor dari suatu cerita. Namun, bisa saja berubah peran menjadi pahlawan ataupun musuh. Seperti dalam film *Obi Wan Kenobi* adalah mentor dari seluruh *Star Wars*, namun dia harus berubah peran menjadi pahlawan dan mengorbankan dirinya untuk *Darth Vader* agar *Luke* dapat melarikan diri bersama *Sang Putri*.

Berikut ini adalah ikhtisar dari *archetypes* yang paling sering muncul. *Archetype* dan tindakan yang menggambarkan tugas utama karakter antara lain:

1. *Innocent*
2. *Orphan*
3. *Warrior*

4. *Caregiver*
5. *Seeker*
6. *Lover*
7. *Destroyer*
8. *Creator*
9. *Ruler*
10. *Magician*
11. *Sage*
12. *Jester*

Dalam psikologi, arketipe dari pahlawan merepresentasikan apa yang disebut oleh Freud sebagai ego, yaitu bagian dari kepribadian yang menganggap dirinya berbeda dari manusia pada umumnya. Christian Vogler (2007) lebih lanjut menyatakan bahwa: *“Ultimately, a Hero is one who is able to transcend the bounds and illusions of the ego, but at first, Heroes are all ego: the I, the one, that personal identity which thinks it is separate from the rest of the group. The journey of many Heroes is the story of that separation from the family or tribe, equivalent to a child's sense of separation from the mother.”* Kutipan di atas menyatakan bahwa perjalanan dari banyak tokoh pahlawan sebenarnya merupakan perpisahan para tokoh pahlawan tersebut dari keluarganya atau kelompoknya, yang dapat dianggap sejenis dengan perpisahan seorang anak dari ibunya. Hal ini menjadi salah satu alasan penggunaan teori *The Hero's Journey* yang dikemukakan oleh Vogler untuk meneliti mengenai perjalanan kepahlawanan Vatalla, Jaka dan teman-temannya yang menjadi tokoh utama dalam animasi seri berjudul Vatalla Sang Pelindung.

2.2 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “media” merupakan arti dari kata “medium” yang dapat diartikan menjadi sarana “perantara” atau “pengantar” secara harfiah. Sehingga media dapat diartikan sebagai sarana perantara atau pengantar untuk memberikan atau

menerima suatu informasi. *Association of Education and Communication Technology* (AECT) memberikan definisi media sebagai sistem transmisi (bahan dan peralatan) yang tersedia untuk menyampaikan pesan tertentu.

Pendapat lain dikemukakan oleh Trini Prastati (2005) memberi makna media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Heinich (1996) dan kawan-kawan mengartikan media sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada penerima. Dengan demikian televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah tergolong media. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Secara lebih khusus Briggs dalam Trini Prastati (2005) mengatakan media sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Sarana fisik tersebut dapat berupa buku, *tape-recorder*, kaset, kamera video, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Sependapat dengan pendapat di atas, Wang Qiyun & Cheung Wing Sum (2003), menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan, media biasa disebut sebagai fasilitas pembelajaran yang membawa pesan kepada pembelajar. Media dapat dikatakan pula sebagai bentuk-bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, sehingga media dapat dilihat, dibaca, dan didengar. Dengan demikian media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat pendukung atau penunjang yang dapat digunakan sebagai proses pembelajaran agar dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal yang telah didapat, sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan efisien.

2.2.1 Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak macam seiring dengan perkembangan teknologi, salah satunya yang pernah dikatakan oleh Leshin, Pollock, dan Reigeluth (1992) bahwa jenis-jenis media pembelajaran tersebut sangat dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan belajar sehingga akan menjadi media yang efektif untuk pengguna dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran, yaitu :

2.2.1.1 Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia adalah media yang memiliki tujuan untuk mengubah sikap perilaku atau secara langsung ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Contoh dari penerapan media berbasis manusia, antara lain : Guru, Tutor, Bermain Peran, dan Kegiatan Berkelompok.

2.2.1.2 Media Berbasis Cetak

Media berbasis cetak adalah media yang memiliki tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran secara langsung atau dapat juga dijadikan sebagai perantara media berbasis manusia. Contohnya seperti, Guru yang menjelaskan, murid membaca serta memperhatikan materi yang ada di dalam buku. Biasanya, media berbasis cetak ini berupa buku, lembar belajar, buku latihan, jurnal, penuntun, dan lain-lain.

2.2.1.3 Media Berbasis Komputer

Media berbasis komputer adalah media pembelajaran yang menggunakan bantuan komputer, dan juga video yang bersifat interaktif. Komputer juga dapat digunakan sebagai penyedia informasi terkait materi pembelajaran, dan jika komputer didukung dengan internet komputer dapat dijadikan sebagai media latihan. Jika media ini digabungkan dengan media cetak, maka akan menghasilkan sebuah tugas berbasis bacaan cetak, kegiatan simulasi pembelajaran, dan kegiatan interaktif video.

2.2.1.4 Media Berbasis Visual

Media berbasis visual adalah media yang berada di tingkat atas media cetak. Karena media berbasis visual ini, berupa peta, gambar majalah, *slide*, bagan, grafik, dan dapat berupa buku.

2.2.1.5 Media Berbasis Audio Visual

Media berbasis audio visual adalah media yang menggabungkan suara dan gambar. Beberapa contoh dari media berbasis audio visual diantaranya seperti, film, video, dan televisi. Media inilah yang dapat dimanfaatkan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang inovatif dengan teknologi realistik visual, tetapi tetap dengan menggunakan bantuan *software* lain.

2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media visual memiliki fungsi afektif yang dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi. Misalnya, tayangan video gambar simulasi kegiatan pengelolaan arsip, video penggunaan mesin-mesin kantor, dan sejenisnya. Oleh karena banyaknya manfaat yang diperoleh dari pemanfaatan media pembelajaran, maka tenaga pendidik sebagai sumber pembawa informasi bagi mahasiswa hendaknya menyadari akan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran. Mendukung pendapat di atas, Sudjana & Rivai (1992), menyebutkan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar bermanfaat agar:

1. Pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa.
2. Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.
3. Metode mengajar menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar.
4. Siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar.

Sedangkan Arif S. Sadiman, dkk. (2006) menjelaskan fungsi atau kegunaan adanya media pembelajaran sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
3. Mengatasi sikap pasif, sehingga siswa menjadi lebih semangat dan lebih mandiri dalam belajar.
4. Memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama terhadap materi belajar.

2.3 Animasi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata *animate* menjadi animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yg digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Animasi secara umum dapat dikatakan sebagai suatu *sequence*

gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak.

Jean Ann Wright (2005) mengemukakan bahwa kata *animate* berasal dari kata kerja Latin “*animare*” yang berarti membuat jadi hidup atau mengisi dengan napas. Pada animasi kita benar-benar bisa merestrukturisasi realitas. Pendapat lain dikemukakan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston (1981), animasi adalah sebuah ilusi yang menginterpretasikan kehidupan dalam bentuk visual yang memiliki cerita.

Sedangkan, menurut Agus Suheri (2006) animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Animasi membolehkan sesuatu objek yang tetap atau statis dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup. Animasi multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut.

2.4 Film Animasi Seri “Vatalla - Sang Pelindung”

Alfi Zachkyelle (2022) mengemukakan bahwa “Vatalla - Sang Pelindung” adalah film animasi TV *series* yang telah tayang di Stasiun Televisi TRANS 7 (sebelumnya TV7) pada tahun 2010 yang diangkat berdasarkan karakter dari komik lokal Indonesia berjudul “*VIENETTA feat The Stupid Aliens – Lagu Untuk Foja*”. Komiknya diterbitkan oleh penerbit M&C! Gramedia pada tahun 2009. Vatalla adalah pengembangan produk cerita dari *universe* besar yang diciptakan oleh Alfi Zachkyelle. Cerita diambil dari kisah-kisah mitologi Indonesia dengan pendekatan universal dan dikemas kembali dengan gaya visual yang lebih komunikatif.

Karakter dalam serial “Vatalla” adalah lima orang remaja; Jaka, Vienetta, Arya, Fionna, Yudha dan seekor *Siberian Husky* bernama Wolfie yang tergabung

dalam band “*Aliens Five*” yang kemudian disebut “*Stupid Aliens*”. Mereka menemukan sebilah Keris purba yang di dalamnya bersemayam 5 roh Gunung Api; Krakatau, Foja, Merapi, Kinabalu & Rinjani yang kemudian dijadikan sebagai Roh Pelindung bagi sebuah dunia bernama Cyodyavalla yang sedang diambang kehancuran.

2.5 Perangkat Lunak (*Software*) dan Perangkat Keras (*Hardware*) yang Digunakan

2.5.1 Perangkat Lunak (*Software*) yang Digunakan

Sanss (2019) mengemukakan pendapat bahwa *software* merupakan suatu perangkat lunak yang terdapat pada sebuah komputer dimana berupa data yang diprogram dan disimpan secara digital yang tidak terlihat secara fisik tetapi terdapat dalam komputer. *Software* atau perangkat lunak dapat berupa program atau menjalankan suatu perintah atau intruksi yang dengan melalui *software* (perangkat lunak) komputer dapat beroperasi atau menjalankan suatu perintah. *Software* juga dapat dikatakan adalah penggerak dan pengontrol *hardware* (perangkat keras).

Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Celtx*. Menurut Darmoyo (2020) *Celtx* merupakan *software word processor* yang digunakan untuk menulis naskah/skenario dalam proses kreatif pra-produksi pada sebuah film, dokumenter, company profile, bahkan untuk naskah pertunjukan seni teater. Pada tampilan depannya, *celtx* memiliki template seperti; skenario untuk film, visual audio, pertunjukan teater, audio *play*, *storyboard*, *comic book*, dan novel. Untuk penulisan suatu naskah atau skenario, *celtx* sudah dilengkapi dengan berbagai format tulisan seperti; *scene heading*, *action*, *character*, *dialog*, *shot*, *parenthetical*, *transition*, dan *text*.

2.5.2 Perangkat Keras (*Hardware*) yang Digunakan

Menurut Sanas (2019), komponen perangkat keras, yang terdapat pada suatu perangkat komputer. Fungsi *hardware* sendiri adalah, sebagai media pengolahan data yang dimasukkan (*input*) oleh operator. Selanjutnya data akan diproses menjadi data *output* yang berupa informasi.

2.6 Pengertian Metodologi Penelitian

Menurut Cholid Narbuko dan Abu Ahmadi (2010) metodologi penelitian berasal dari kata “Metode” yang artinya cara tepat untuk melakukan sesuatu; dan “Logos” yang artinya ilmu atau pengetahuan. Penelitian juga dapat diartikan sebagai usaha atau kegiatan yang mengharuskan keseksamaan dan kecermatan dalam memahami kenyataan sejauh mungkin sebagaimana sasaran itu adanya. Jadi, metodologi penelitian adalah ilmu mengenai jalan yang dilewati untuk mencapai pemahaman. Jalan tersebut harus ditetapkan secara bertanggung jawab ilmiah dan data yang dicari untuk membangun atau memperoleh pemahaman harus melalui syarat ketelitian, artinya harus dipercaya kebenarannya.

2.7 Metodologi Penelitian Studi Kasus (*Case Study*)

Dalam penelitian ini penulis menggunakan salah satu metode dengan pendekatan studi kasus yang bertujuan agar pada proses penelitian dapat terstruktur dan efisien. Metode yang akan digunakan adalah metode penelitian studi kasus. Menurut Maxfield (dalam Nazir, 2003) menjelaskan bahwa penelitian kasus (*case study*) adalah penelitian tentang status subjek penelitian yang berkenaan dengan suatu fase spesifik atau khas dari keseluruhan personalitas.

Penelitian ini terdiri atas beberapa langkah-langkah, yaitu :

1. Pemilihan Kasus;
2. Pengumpulan Data;
3. Analisis Data;
4. Perbaikan (*Refinement*);
5. Penulisan Laporan

2.8 Metodologi Pengembangan Multimedia Villamil-Mollina

Villamin-Molina (1997) mengatakan bahwa pengembangan multimedia akan berhasil baik dengan membutuhkan perencanaan yang teliti, penguasaan teknologi multimedia yang baik, serta penguasaan manajemen produksi yang baik juga. Dengan kata lain, keberhasilan pengembangan multimedia merupakan hasil dari kerjasama tim yang baik dan efektif. Tim ini mempunyai struktur organisasi, dimana masing-masing anggota tim mempunyai tugas dan tanggung jawab yang

berbeda-beda. Pada perencanaan yang tepat dan manajemen produksi yang baik dan efisien menjadi tonggak utama keberhasilan dari pengembangan multimedia.

Villamil – Molina (1997) juga memberikan tahapan – tahapan pengembangan multimedia, yaitu *a) Development, b) Preproduction, c) Production, d) Postproduction, e) Delivery.*

A. Development

Pada tahap ini konsep aplikasi multimedia yang akan dikembangkan mulai dibentuk berdasarkan ide yang ada. Selain itu, ditentukan juga tujuan dan sasaran serta kepastian jaminan pembiayaan.

B. Preproduction

Setelah tahap diatas dilalui maka tahap ini dapat dikerjakan yaitu mengembangkan kontrol anggaran, memperkerjakan para spesialis yang terlibat dalam proses aplikasi multimedia, memperkerjakan kru produksi audio, menyewa atau membeli peralatan lain yang dibutuhkan. Pemasangan perangkat lunak yang dibutuhkan, merancang riset untuk *specialist content*, pengembangan aliran logis, *script, storyboard* serta pembuatan jadwal yang direalisasikan. Pada proses ini juga diperhatikan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan. Hal-hal diatas tetap memperhatikan aspek legalitas (izin, hak cipta, izin lokasi, kontrak kerja dan lain sebagainya).

C. Production

Setelah tahap *Preproduction* dilalui, maka tahap ini mulai dikerjakan. Aktifitas yang berhubungan dengan tahap ini adalah riset content, pengembangan outline/garis besar aplikasi, desain antar muka, pengembangan grafis 2D, pengembangan grafis 3D, perekaman suara, pemilihan music latar dan perekaman, pengembangan animasi computer, produksi video digital, dan authoring untuk mengumpulkan dan menyatakan apa yang sudah dibuat perbagian sehingga menjadi produk yang utuh dan siap untuk dilakukan uji coba.

D. Postproduction

Pada tahapan ini pengembangan produk multimedia memasuki tahapan pengujian alfa dan beta, namun sebelum melakukan uji coba alfa dan beta, terlebih dahulu dilakukan evaluasi internal oleh tim pengembangan dengan

memperhatikan aspek – aspek a) desain aplikasi, b) tujuan dan sasaran, c) konten, d) teks dan narasi, e) grafis, f) suara, g) navigasi, h) kode program, i) delivery, j) pertimbangan hukum. Setelah aplikasi multimedia lolos uji alfa dan beta, maka aplikasi memasuki tahapan pengemasan. Pengemasan dapat berupa penulis ke DVD atau dipublikasikan ke internet.

E. Delivery

Tahap ini adalah tahapan terakhir dari pengembangan aplikasi multimedia. Delivery dapat menggunakan beberapa cara yaitu berbasis presentasi (*pitching*) kelompok, presentasi individual dan melalui internet, semua metode ini membutuhkan perhatian khusus terutama dengan logistik pengiriman.

2.9 Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2012). Jenis-jenis pertanyaan pada kuesioner dibagi menjadi 2, yaitu:

a. Pertanyaan Terbuka

Pertanyaan-pertanyaan yang memberi pilihan-pilihan respons terbuka kepada responden. Respons yang diterima harus bisa diterjemahkan dengan benar.

b. Pertanyaan Tertutup

Pertanyaan-pertanyaan yang membatasi atau menutup pilihan-pilihan respons yang tersedia bagi responden.

2.10 Metode Analisis Data

Analisis kuantitatif adalah analisis data menggunakan statistik. Statistik yang digunakan dapat berupa statistika deskriptif dan inferensial/induktif. Statistik inferensial dapat berupa statistik parametris dan statistik nonparametris. Data hasil analisis selanjutnya disajikan dan diberikan pembahasan. Penyajian dapat berupa tabel, tabel distribusi frekuensi, grafik garis, grafik batang, *pie chart* (diagram lingkaran), dan *piktogram* (Sugiyono, 2012).

Metode analisis data kuantitatif yang digunakan adalah Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2012). Pada skala likert, responden diminta untuk menjawab persetujuan terhadap objek psikologis (konstruk) dengan 5 pilihan jawaban, yaitu (1) Sangat tidak setuju, (2) Tidak setuju, (3) Netral, (4) Setuju, (5) Sangat setuju. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai persentase batasan pada setiap pilihan jawaban (item) skala likert.

Tabel 2.1 Pengertian dan Batasan Skala Likert

| Skala | Keterangan | Pengertian dan Batasan |
|--------------|---|---|
| 1 | Sangat Tidak Setuju/ Sangat tidak baik | Apabila responden tidak menyetujui pernyataan 100% |
| 2 | Kurang Setuju/ Kurang baik | Apabila responden menyetujui sebagian kecil dari pernyataan atau maksimal 30% dari pernyataan yang sesuai dengan harapan |
| 3 | Netral / Cukup baik | Apabila responden menyetujui 50% atau ragu-ragu antara sangat baik/setuju dengan sangat tidak setuju/baik |
| 4 | Setuju / baik | Apabila responden menyetujui sebagian besar dari pernyataan atau pada kisaran 70% sampai 90% pernyataan sesuai dengan harapan |
| 5 | Sangat Setuju / Sangat baik | Apabila responden menyetujui penuh dari pernyataan, bahkan lebih dari yang diharapkan oleh responden atau lebih dari 91% atau lebih dari 100% harapan responden |

2.11 Referensi Jurnal Penelitian

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan baik sebagai media pembelajaran maupun media informasi. Berikut ini merupakan penelitian terdahulu dari beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis:

1. Aprian Rachmansyah (2020) yang berjudul “Visualisasi Penulisan Naskah Dalam Mata Kuliah Videografi Dasar Menggunakan Metode Waterfall”

Visualisasi penulisan naskah sebagai implementasi dalam pembuatan media pembelajaran Visualisasi Penulisan Naskah dalam mata kuliah Videografi Dasar yang berisi 4 Video penjelasan yaitu Premis, Sinopsis, Penokohan dan *Scene Plot*. Penjelasan mengenai penulisan naskah dalam visual dikemas menarik dan jelas. Berdasarkan hasil dari Visualisasi Penulisan Naskah dalam mata kuliah Videografi Dasar, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

- a. Visualisasi Penulisan Naskah dalam mata kuliah Videografi Dasar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang memberikan informasi yang mudah dipahami.
- b. Berdasarkan pengujian sebagai media pembelajaran yang menggunakan audio-visual dalam mata kuliah Videografi Dasar mendapatkan total skor pengujian 80,65% yang dilakukan oleh calon pengguna. Skor ini termasuk ke kategori Sangat Baik dalam perhitungan Skala Likert.

2. Andi Aqzani Ramadhani, Andi Fatimah Yunus (2021) yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi”

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa model pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis media webtoon. Hasil akhir dari penelitian ini menghasilkan kegiatan pembelajaran dalam sintaks, yaitu: menyiapkan siswa untuk belajar, menjelaskan tujuan pembelajaran, melakukan pengamatan, pemberian rangsangan dan umpan balik, memberikan pelatihan, mempresentasikan hasil kegiatan pembelajaran, mengecek pemahaman, dan

memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan. Model pembelajaran menulis teks cerita fantasi yang dikemas dalam media webtoon ini dibuat semenarik mungkin, namun tetap menjelaskan pembelajaran mengenai menulis teks cerita fantasi dengan jelas dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil dari model pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis media webtoon, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

- a. Model pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis media webtoon dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang memberikan informasi, menarik, dan tidak mudah membuat pembaca bosan dengan gambar-gambar yang dihadirkan.
- b. Hasil uji ahli dan praktisi dalam penelitian dan pengembangan ini memperoleh nilai pada aspek penilaian pendahuluan 0,94 (sangat layak), teori-teori pendukung 0,90 (sangat layak), komponen model pembelajaran 0,89 (sangat layak), penerapan model pembelajaran 0,82 (sangat layak). Berdasarkan penilaian oleh ahli dan praktisi terhadap model.

3. Rika Aprilia Kurniasang (2017) yang berjudul “Representasi Teori Hero’s Journey Dalam Manga Boku Dake Ga Inai Machi Karya Sanbe Kei”

Representasi teori *Hero’s Journey* dalam Manga Boku Dake Ga Inai Machi Karya Sanbe Kei mengalami pola perjalanan pahlawan yang sesuai dengan teori *Hero’s Journey* milik Joseph Campbell yang tertulis di bukunya yang berjudul *The Hero with a Thousand Faces* (1949). Penjelasan mengenai representasi dari teori tersebut dikemas dalam literatur yang detail dan mendalam. Berdasarkan hasil dari Representasi teori *Hero’s Journey* dalam Manga Boku Dake Ga Inai Machi Karya Sanbe Kei, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

- a. Representasi teori *Hero’s Journey* dalam Manga Boku Dake Ga Inai Machi Karya Sanbe Kei dapat dijadikan acuan analisis dari penerapan teori hero’s journey yang memberikan informasi mudah dipahami dan detail.

- b. Berdasarkan tahapan perjalanan pahlawan tersebut, Fujinuma Satoru merepresentasikan sosok pahlawan karena dia mengalami semua pola tahapan perjalanan pahlawan tersebut, dimana selama tahap tersebut dia menghadapi ujian berbahaya dalam hidupnya. Satoru harus berjuang dan bertahan agar dia menjadi kuat, lebih dewasa, lebih bijak dalam mengambil keputusan, dan berani menghadapi masalah dalam hidupnya. Dalam cerita kepahlawanan, baik yang klasik maupun modern, pola *Hero's Journey* sangat sering muncul. Jika diambil 82-83 garis besarnya secara sederhana maka seorang bisa dikatakan pahlawan bila sudah mengalami peristiwa yang mengubah hidupnya, menuju dunia baru untuk mengalahkan musuh besarnya, mendapat teman atau rekan, bertemu dengan kekasih atau orang yang dia cintai, mengalahkan musuh besar, dan mendapat sebutan pahlawan dari lingkungannya karena berhasil mengembalikan kedamaian masyarakat.

4. Devina Sofiyanti (2018) yang berjudul “Pengaruh Hero's Journey dalam Struktur Tiga Babak”

Pengaruh *Hero's Journey* dalam Struktur Tiga Babak dikemas dalam literatur dengan analisis mendalam. Dengan menghadirkan contoh dari film-film yang sukses melakukan perkawinan antar dua teknik atau teori penulisan cerita tersebut, sehingga menguatkan hasil analisisnya. Pengaruh *Hero's Journey* dalam Struktur Tiga Babak dapat disimpulkan ada tiga hal penting yang menjadi alasan mengapa sulit sekali melepaskan cengkraman *Hero's Journey* dari struktur 3 babak yaitu:

- a. Pertama, karena alur tersebut sudah sangat mendasari pemahaman naratif kita. *Hero's Journey* yang terdapat di cerita keagamaan maupun dongeng sudah ada di dalam alam bawah sadar, sehingga sulit untuk menerima bentuk lain.
- b. Kedua, karena *Hero's Journey* dan struktur 3 babak mempunyai pola yang serupa, sehingga ketika dikawinkan keduanya melebur dengan baik.

- c. Alasan ketika adalah karena *Hero's Journey* dianggap memenuhi ekspektasi penonton dan menawarkan pelarian dari dunia nyata.

5. Ahmad Juanda, Satyawati Surya, Nasrullah (2021) yang berjudul “The Hero's Journey Of Arthur Curry Character In Aquaman Movie”

The Hero's Journey Of Arthur Curry Character In Aquaman Movie dalam literatur ini menjabarkan bagaimana penerapan teknik atau teori *hero's journey* dalam karakter utama di film tersebut. Penjelasan mengenai perjuangan Arthur dapat menjadi pembelajaran bahwa menjadi pahlawan bukanlah tugas yang mudah. Berdasarkan hasil dari *The Hero's Journey Of Arthur Curry Character In Aquaman Movie*, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

- a. Sebagai kisah heroik karena sebagian besar perjuangan yang disebutkan oleh Goethals dan Allison adalah selesai, mereka berjuang untuk sesuatu dengan alasan, berjuang untuk melawan mereka kelemahan, dan perjuangan untuk menghadapi yang sangat jahat.
- b. Juga, tahapan perjalanan pahlawan Campbell dapat ditemukan di Arthur adalah panggilan untuk petualangan, penolakan panggilan, bantuan supernatural, penyeberangan ambang pertama, perut paus, jalan percobaan, penebusan dengan ayah, pendewaan, anugerah tertinggi, dan persimpangan kembali ambang. Apa yang harus dilalui Arthur dalam perjalanannya dapat disimpulkan bahwa jenis perjuangan dan tahapan menjadi pahlawan telah menjadi pondasi yang berguna untuk ditumpahkan cahaya pada teori perjalanan pahlawan.

6. Nurdiana, Winda Evyanto (2019) yang berjudul “The Hero Journey Of Alice In “Alice's Adventure In Wonderland” By Lewis Carroll; Archetypal Approach”

Sebuah novel petualangan seperti Alice Petualangan di Negeri Ajaib cocok dengan pendekatan pola dasar dengan menggunakan pahlawan teori perjalanan yang dikemukakan oleh Joseph Campbell. Berdasarkan dari penelitian ada hanya empat langkah pemisahan dan pengembalian tahapan yang ditemukan

dalam novel. *Alice's Adventure In Wonderland*” By Lewis Carrol; *Archetypal Approach* dapat disimpulkan beberapa hal yaitu:

- a. Pertama, tahap pemisahan. Dari lima tahap, penulis menemukan tiga di antaranya. Mereka adalah panggilan petualangan, melintasi ambang pertama dan perut paus. Alice mendapat panggilan petualangan ketika dia bosan dan melihat rompi-saku kelinci berlari dan melompat ke dalam lubang. Kecil Alice mengikuti kelinci dan melompat ke dalam lubang kelinci juga. Setelah mencapai bagian bawah lubang, tidak seperti novel perjalanan pahlawan lainnya, Alice tidak pernah mencoba untuk menolak panggilan dan bertemu dengan bantuan supranatural.
- b. Kedua, tahap kembali. Ada enam tahap tahap kembali, tetapi hanya satu tahap yang penulis temukan dalam novel, yaitu master dari dua dunia. Seperti yang penulis analisis, dalam Novel Petualangan Alice di Negeri Ajaib Alice tidak menolak pengembaliannya. Dia memulai perjalanan karena dia bosan dan tidak ada apa-apa melakukan. Alice tidak memiliki tujuan pada dirinya Petualangan yang membuatnya ingin tinggal selamanya di negeri ajaib.
- c. Ada dua tahap pemisahan dan lima tahap kembali yang bukan ditemukan dalam novel, yang Penolakan dari Panggilan, Bantuan Supernatural, Penolakan dari Kembali, Penerbangan Ajaib, Penyelamatan dari Tanpa, Penyeberangan Kembali Ambang Batas dan Kebebasan untuk hidup. Meskipun ada total tujuh tahap tidak ditemukan di novel, cerita masih bisa dilanjutkan dari awal sampai akhir cerita. Itu bagian yang hilang tidak akan mempengaruhi plot dari cerita karena tujuh tahap bukan yang utama titik cerita. Dapat disimpulkan bahwa tidak semua pahlawan tahapan perjalanan harus ada dalam cerita untuk ditulis plot novel petualangan. Kisah tentang Petualangan masih bisa dilanjutkan jika tahapannya bukanlah inti dari keseluruhan cerita.

7. Fajria Noviana (2019) yang berjudul “Representasi Hero’s Journey Pada Tokoh Chihiro Dalam Anime Spirited Away Karya Miyazaki Hayao”

Tokoh utama Chihiro dalam Anime Spirited Away karya Miyazaki Hayao telah menjalani secara lengkap kedua belas tahapan perjalanan kepahlawanan sesuai dengan teori *Hero’s Journey* milik Vogler. Petualangannya di dunia para arwah telah berhasil mengubah kepribadian Chihiro yang awalnya penakut, manja, dan cengeng menjadi pemberani, mandiri, tenang dan percaya diri, serta penuh belas kasih. Berdasarkan hasil dari Representasi *Hero’s Journey* Pada Tokoh Chihiro Dalam Anime Spirited Away Karya Miyazaki Hayao, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

- a. Proses perjalanan kepahlawanan Chihiro ini membuktikan kebenaran definisi pahlawan menurut Vogler, sekaligus juga membuktikan bahwa untuk memenangkan sebuah ‘pertarungan’ tidak selalu menggunakan kekuatan fisik. Ada kalanya kecerdasan berpikir dan kecerdasan emosi justru jauh lebih dibutuhkan.
- b. Selain menampilkan perjalanan kepahlawanan, anime Spirited Away juga banyak menampilkan kamisama. Dahulu *yaoyorozu no kamigami* dipercayai keberadaannya oleh bangsa Jepang, meskipun umumnya mereka tidak memiliki nama. Namun seiring dengan kemajuan zaman, kepercayaan tersebut sedikit demi sedikit memudar. Miyazaki mungkin ingin mengingatkan kembali mengenai keberadaan para dewa Jepang dan ‘dunia lain’ yang berdampingan dengan dunia manusia, dengan menampilkan mereka di dalam anime ini, baik yang benar-benar terdapat dalam mitologi Jepang maupun hasil kreasi Miyazaki sendiri. Dengan demikian, kisah Spirited Away yang memiliki struktur mitos seperti yang dikemukakan oleh Vogler menjadi jauh lebih hidup dan menarik.