



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Karakter

Karakter adalah fondasi penting dalam film. Penulis membangun karakter dan berfokus pada tindakan karakter dan pilihan yang akan dibuat olehnya selama cerita berlangsung. Hal tersebut dapat mendorong cerita untuk maju (Field, 2005, hlm. 64). Menurut Egri (1960), karakter adalah bahan dasar yang harus diolah, jadi penulis harus tahu karakter selengkap mungkin. Maka dari itu, Egri menjelaskan dimensi karakter yang terdiri dari tiga dimensi; fisiologi, sosiologi, dan psikologi (hlm. 33).

2.1.1. Dimensional Karakter

Menurut Egri (2009), setiap objek memiliki tiga dimensi, yaitu kedalaman, tinggi, dan lebar. Sama halnya dengan objek, manusia juga memiliki tiga dimensi, yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Tanpa mengetahui ketiga dimensi tersebut akan sulit untuk membangun sebuah karakter (hlm. 33). Ballon (2004) menjelaskan terdapat tiga aspek dalam membangun kepribadian karakter yaitu, aspek fisik, aspek sosial, dan aspek emosional (hlm. 41).

1. Fisiologi (fisik)

Aspek fisiologi merupakan kondisi fisik sebuah karakter yang meliputi tinggi badan, berat badan, warna rambut, warna mata, bagaimana karakter tersebut berjalan, berbicara, makan, tersenyum, bahasa tubuh, dan posturnya. Ketika membangun fisiologi karakter, pikirkan jenis karakter

yang dibutuhkan secara fisik untuk mendukung cerita agar realistis dan autentik (Ballon, 2004, hlm. 41-42).

2. Sosiologi (sosial)

Aspek sosiologi melibatkan semua yang berhubungan dengan dunia sosial karakter dan tempatnya di masyarakat, seperti bagaimana perilaku karakter terhadap orang lain dan orang lain memandang karakter. Aspek sosiologi meliputi pendidikan, status ekonomi, agama, pilihan politik, teman, pekerjaan, selera musik, makanan, olahraga, dan seni (Ballon, 2004, hlm. 42).

3. Psikologi (emosional)

Menurut Ballon (2004), aspek psikologi merupakan aspek terpenting yang akan menentukan tindakan dan reaksi karakter dalam sebuah situasi. Karakter yang memiliki kepercayaan diri yang rendah tentunya akan berbeda dengan karakter yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi jika dihadapkan pada situasi masalah yang sama. Aspek psikologi meliputi ketakutan, harapan, cinta, fantasi, kesenangan, kesedihan (hlm. 42-43).

2.1.2. Karakter Utama

Karakter utama biasa disebut protagonis. Protagonis adalah orang yang memimpin dan membawa jalannya sebuah cerita. Tanpa adanya protagonis, maka cerita tidak akan berjalan (Egri, 2009, hlm 106). Menurut Aronson (2010), protagonis adalah orang yang bertindak membuat keputusan dan tidak pasif. Dalam cerita, protagonis adalah karakter yang paling banyak berubah, melakukan perjalanan,

dan belajar. Protagonis juga orang yang hidupnya menjadi sulit dan orang yang mempersulit mereka adalah antagonis (hlm. 79).

Menurut Tomaric (2011), protagonis adalah karakter utama yang mengalami perubahan atau karakter yang harus tetap tabah walaupun lingkungan berubah. Protagonis memiliki kepribadian dan motivasi yang paling banyak dieksplorasi dalam cerita dibandingkan karakter lain, serta perjalanan dan perubahannya menjadi fokus utama cerita (hlm 29).

2.2. *The Hero's Journey*

Menurut Vogler (2007), *The Hero's Journey* adalah cerita tentang karakter yang meninggalkan lingkungannya yang nyaman, dan menjelajah ke dunia yang asing dan penuh tantangan (hlm. 7). Perjalanan tersebut bisa ke tempat yang sebenarnya, seperti hutan, labirin, kota atau negara yang aneh, serta tempat baru yang menantang dan menjadi tempat terjadinya konflik. Selain itu, ada pula kisah yang membawa karakter utama dalam perjalanan batin (Vogler, 2007, hlm. 7).

Vogler (2007) menyatakan bahwa cerita yang baik adalah cerita yang karakter utamanya berkembang. *Hero* melakukan perjalanan dari satu jalan menuju jalan yang lain: dari putus asa menuju harapan, kelemahan menjadi kekuatan, kebodohan menjadi kebijaksanaan, cinta menjadi membenci. Perjalanan emosional inilah yang menarik penonton dan membuat film layak ditonton (hlm. 7).

2.2.1. *The Archetypes*

Psikolog Swiss Carl G. Jung menggunakan istilah *archetypes* dalam menggambarkan jenis-jenis karakter yang umum (dalam Vogler, 2007, hlm. 22).

Archetypes berarti pola kepribadian kuno yang merupakan warisan umat manusia. *Archetypes* yang paling sering muncul dalam cerita dan yang paling berpengaruh antara lain *hero*, *mentor (wise old man or woman)*, *threshold guardian*, *herald*, *shapeshifter*, *shadow*, *ally*, and *trickster*.

1. *Hero*

Menurut Vogler (2007), *hero* merupakan seseorang yang rela mengorbankan kebutuhannya sendiri dan mengutamakan kebutuhan orang lain. Pada awal cerita, setiap orang yang mendengar kisah atau menonton drama atau film diajak untuk mengidentifikasi diri *hero* tersebut, agar dapat bergabung dengannya dan melihat dunia dalam cerita melalui matanya (hlm. 29-30). Penonton menyukai cerita yang karakternya memiliki sifat-sifat yang bertentangan. Semakin sifat-sifat tersebut bertentangan, semakin baik, karena hal tersebut menarik penonton. Seperti kepercayaan dan kecurigaan atau harapan dan keputusasaan, merupakan sifat yang realistis bagi seorang karakter (Vogler, 2007, hlm. 31).

Hero memiliki fungsi yang penting yaitu pembelajaran atau pertumbuhan. *Hero* merupakan karakter utama yang dapat diidentifikasi dari perjalanannya, yaitu ia yang paling banyak belajar atau tumbuh sepanjang cerita. Meskipun *hero* menghadapi rintangan, pada akhirnya ia mencapai tujuannya dan mendapatkan pengetahuan baru. Dalam cerita, *hero* juga harus bertindak tegas dan mengambil resiko serta tanggung jawab paling besar, hal tersebut dapat membuat *hero* menentukan nasibnya sendiri dalam cerita (Vogler, 2007, hlm 31).

2. Mentor

Menurut Vogler (2007), mentor adalah karakter yang mengajar dan melindungi para *hero* dan memberi mereka hadiah (hlm. 39). Tokoh-tokoh mentor, baik yang ditemui dalam mimpi, dongeng, mitos, atau skenario, mewakili aspirasi tertinggi *hero*. Mentor sering kali pernah menjadi *hero* yang selamat dari cobaan awal kehidupan dan sekarang memberikan pengetahuan dan kebijaksanaan mereka. Biasanya mentor terkait erat dengan gambaran orang tua (Vogler, 2007, hlm. 40). Mentor memiliki beberapa fungsi dari cerita, seperti melatih dan mengajari *hero*, memberikan hadiah yang menguntungkan untuk *hero*, memotivasi *hero* dan membantunya dalam menghadapi ketakutannya, serta memberikan informasi atau barang yang berguna untuk *hero* kedepannya. Informasi atau barang ini disadari oleh penonton pada awalnya, tetapi dilupakan sampai saat klimaks di mana hal tersebut menjadi penyelamat. Hal seperti itu membantu menyatukan awal dan akhir cerita, dan menunjukkan bahwa pada titik tertentu semua yang dipelajari dari mentor sangat berguna (Vogler, 2007, hlm. 40-43).

3. *Threshold guardian*

Menurut Vogler (2007), di setiap gerbang menuju *special world* terdapat penjaga yang kuat untuk menjaga, agar orang yang tidak layak tidak dapat memasuki tempat tersebut (hlm. 49). *Threshold guardian* merupakan sosok yang mengancam karakter utama, tetapi jika dipahami dengan benar, mereka dapat diatasi, dilewati, atau bahkan berubah menjadi sekutu.

Threshold guardian mungkin juga sebuah rintangan, seperti cuaca buruk, nasib buruk, atau karakter yang merasa tertindas. Pada tingkatan psikologis yang lebih dalam *threshold guardian* bisa terjadi pada internal karakter utama sendiri, seperti ketidakstabilan emosional, luka batin, sifat buruk, ketergantungan, atau keterbatasan diri yang menghambat pertumbuhan dan perkembangan karakter (Vogler, 2007, hlm. 50).

4. *Herald*

Menurut Vogler (2007), sering kali *herald* akan muncul di babak satu untuk mengumumkan sebuah tantangan kepada *hero* yang akan membuat kehidupan *hero* mengalami perubahan yang signifikan (hlm. 55). Adanya *herald* akan membuat karakter utama harus membuat keputusan, mengambil tindakan, dan menghadapi konflik. Pada konteks psikologis, *herald* merupakan sesuatu yang jauh di dalam diri karakter utama yang bersiap untuk berubah dan mengirimkan sebuah pesan. Pesan tersebut dapat berupa mimpi, atau sebuah ide baru. Pesan tersebut juga mungkin berasal dari buku yang dibaca karakter utama atau film yang ditontonnya (Vogler, 2007, hlm. 56).

5. *Shapeshifter*

Menurut Vogler (2007), penonton sering mengalami kesulitan dalam memahami pola dasar dari *shapeshifter*. Penampilan dan karakteristiknya akan berubah ketika dilihat secara cermat. *Shapeshifter* dapat menyesatkan *hero* atau membuatnya untuk terus menebak-nebak tentang kesetiaan dari *shapeshifter* tersebut. Sekutu atau teman dari karakter utama juga dapat

bertindak sebagai *shapeshifter* (hlm. 59). *Shapeshifter* dapat dimanifestasikan oleh karakter laki-laki maupun perempuan (Vogler, 2007, hlm. 62).

6. *Shadow*

Menurut Vogler (2007), *shadow* dalam cerita diproyeksikan ke karakter yang disebut penjahat, antagonis, atau musuh. Penjahat dan musuh biasanya identik dengan kematian, kehancuran, atau kekalahan *hero*. Namun, antagonis mungkin tidak begitu bermusuhan dengan *hero*, mereka mungkin *ally* yang mengejar tujuan yang sama tetapi tidak setuju dengan rencana *hero* (hlm. 65). *Shadow* dapat merefleksikan perasaan yang tertekan. Trauma atau rasa bersalah yang dalam dapat memburuk ketika tidak disadari dan berada di alam bawah sadar, dan emosi yang disembunyikan atau ditolak dapat berubah menjadi sesuatu yang mengerikan yang akan menghancurkan kita (Vogler, 2007, hlm 65-66).

Menurut Vogler (2007), *hero* itu sendiri dapat memanifestasikan sisi *shadow*. Ketika *hero* dilumpuhkan oleh keraguan atau rasa bersalah, bertindak dengan cara yang merusak diri sendiri, mengekspresikan keinginan untuk mati, terbawa oleh kesuksesannya, menyalahgunakan kekuasaannya, atau lebih memilih egois daripada berkorban, *shadow* telah mengambil alih diri sang *hero* (Vogler, 2007, hlm. 66).

7. *Ally*

Menurut Vogler (2007), *ally* merupakan sekutu dari *hero* yang dapat menjalankan beberapa fungsi, seperti pendamping, seseorang yang

membawa pesan, atau mengintai lokasi. Selain itu, *ally* juga menjalankan beberapa fungsi di antaranya menambah dimensi kepribadian *hero* dan membuat *hero* menjadi lebih terbuka (hlm. 71). Fungsi lain dari *ally* adalah untuk memperkenalkan kita ke dunia yang tidak dikenal. Seorang *ally* dapat melakukan pekerjaan untuk menjelaskan segala yang diperlukan dalam *special world* (Vogler, 2007, hlm 72).

Peran *ally* dapat dengan mudah merangkap sebagai mentor karena *ally* terkadang memiliki fungsi yang lebih tinggi seperti membimbing *hero* dalam masalah spiritual dan emosional (Vogler, 2007, hlm. 75).

8. *Trickster*

Menurut Vogler (2007), *trickster* mungkin adalah *ally* yang bekerja untuk *hero* atau *shadow*, atau mereka mungkin karakter yang berdiri sendiri dan mempunyai urusan sendiri (hlm.78). Salah satu *trickster* yang terkenal adalah Loki, dewa tipu muslihat. Ia melayani dewa-dewa, berperan sebagai penasihat hukum, tetapi juga merencanakan kehancuran dewa-dewa tersebut. Loki melunakkan sifat para dewa yang keras dan mendorong mereka untuk bertindak dan berubah (Vogler, 2007, hlm 78). Para *trickster* suka membuat masalah untuk kepentingannya sendiri (Vogler, 2007, hlm. 79). Vogler (2007) menambahkan *trickster* seringkali merupakan karakter katalisator, yaitu karakter yang memengaruhi kehidupan orang lain tetapi dirinya sendiri tidak berubah (hlm. 79).

2.2.2. Struktur *The Hero's Journey*

Menurut Vogler (2007), ada 12 tahapan dalam struktur *The Hero's Journey* yang dapat digunakan. Berikut adalah tahapan dari struktur *The Hero's Journey*:

1. *Ordinary World*

Menurut Vogler (2007), sebuah cerita tentang petualangan akan membawa karakter dan penonton menuju *special world*, dan menetapkan *ordinary world* dari karakter sebagai bentuk dasar perbandingan *special world*. *Ordinary world* merupakan tempat yang paling tepat untuk menunjukkan informasi latar belakang, dan tempat asal dari karakter. *Special world* akan menjadi istimewa jika terdapat perbedaan yang kontras dengan *ordinary world* karakter tersebut. Membuat *ordinary world* terlihat berbeda dengan *special world* merupakan sebuah ide yang baik, karena dengan perbedaan tersebut karakter akan mengalami perubahan. *Ordinary world* akan tampak membosankan dan tenang, tetapi masalah dan konflik yang dimiliki karakter sebenarnya sudah ada di *ordinary world* tersebut (hlm. 87).

Vogler mengatakan fungsi penting lainnya dari *ordinary world* adalah untuk menunjukkan tujuan dari karakter. Selain itu juga untuk menunjukkan konflik internal yang dimiliki karakter. Karakter tanpa konflik internal akan menjadi karakter yang datar dan tidak dapat berkembang. Karakter juga perlu belajar sesuatu selama perjalanan cerita, seperti bergaul dengan orang lain, mempercayai dirinya sendiri, atau melihat sesuatu tidak hanya dari penampilan luar. Penonton akan senang

melihat karakter belajar, tumbuh, dan menghadapi tantangan luar dan dalam (hlm. 88-89).

2. *Call to Adventure*

Menurut Vogler (2007), berbagai teori penulisan skenario mengakui *Call to Adventure* dengan nama lain seperti *inciting* atau *initiating incident*, *the catalyst*, atau *the trigger*. Beberapa rangkaian peristiwa diperlukan untuk membuat cerita dapat berjalan, setelah memperkenalkan karakter utama di *ordinary world* selesai. *Call to adventure* bisa datang dalam bentuk pesan atau seseorang yang pembawa pesan. Hal tersebut bisa berupa seperti deklarasi perang atau karakter utama yang mendapat kabar bahwa penjahat yang baru dibebaskan dari penjara akan membunuh seseorang (hlm. 99-100).

Vogler (2007) mengatakan *call to adventure* juga bisa saja hanya sebuah gejolak di dalam diri karakter yang merasa bahwa sudah waktunya untuk berubah. Sinyal-sinyal tersebut biasanya datang dalam bentuk mimpi, fantasi, atau penglihatan (hlm. 100). Menurutnya, *call to adventure* juga dapat terjadi ketika karakter tidak mempunyai pilihan lain, seperti sistem yang digunakannya sudah tidak berfungsi lagi, orang-orang di sekitar sudah mulai muak dengan karakter, atau karakter ditempatkan dalam kesulitan yang mengerikan sampai satu-satunya cara adalah dengan berpetualang (hlm. 103).

3. *Refusal of the Call*

Menurut Vogler (2007), seringkali pada titik ini karakter menolak untuk berpetualang karena karakter akan dihadapi ketakutan dan teror yang tidak diketahuinya (hlm. 107). Vogler (2007) menambahkan bahwa pada tahap ini karakter belum sepenuhnya berkomitmen untuk petualangannya dan masih berpikir untuk kembali. Sebuah penolakan dari karakter bisa berubah jika ada motivasi yang kuat seperti ancaman kematian, penculikan kerabat, atau hanya pembawaan dari karakter tersebut yang merasa tertantang untuk berpetualang (hlm. 108).

4. *Meeting with the Mentor*

Menurut Vogler (2007), mentor berfungsi untuk mempersiapkan karakter menghadapi hal yang tidak diketahuinya. Mentor mungkin memberikan saran, bimbingan, atau peralatan. Namun, mentor hanya bisa bertindak sejauh ini dan pada akhirnya tetap karakter utama yang harus menghadapi masalah. Seorang mentor dapat memberikan perlengkapan, pengetahuan, dan rasa percaya diri yang dibutuhkan karakter utama untuk mengatasi rasa takut dan memulai petualangannya. Bahkan jika tidak ada karakter yang bertugas sebagai mentor selama cerita berjalan, karakter utama biasanya akan melakukan kontak dengan karakter yang bijak sebelum karakter utama berkomitmen untuk melaksanakan petualangannya (hlm. 117-118).

5. *Crossing the First Threshold*

Menurut Vogler (2007), pada tahap ini karakter akan mengambil tindakannya dan berkomitmen untuk pergi berpetualang. Tahap ini serupa dengan istilah *plot point* atau *turning point* dalam struktur tiga babak. *Crossing the First Threshold* dapat terjadi ketika karakter antagonis membunuh, melukai, mengancam, atau menculik seseorang yang dekat dengan karakter utama dan karakter utama diberikan batas waktu untuk menyelesaikannya. Dalam kasus lainnya, karakter utama bisa juga “diasingkan” untuk melaksanakan sebuah petualangan dan dipaksa berkomitmen tanpa memiliki pilihan lainnya (hlm. 127-128). Terkadang *crossing the First Threshold* juga bisa ditandai dengan karakter yang telah mencapai perbatasan antara dua dunia. Banyak film menggambarkan batas antara dua dunia tersebut dengan pintu, jembatan, gurun, tebing, dinding, laut, atau sungai (Vogler, 2007, hlm. 129-130).

6. *Tests, Allies, Enemies*

Menurut Vogler (2007), pada tahap ini karakter sudah sepenuhnya memasuki *special world* yang penuh dengan misteri. Sebuah dunia dengan nuansa seperti mimpi beserta seisinya yang aneh, di mana karakter harus bertahan dari serangkaian cobaan yang ada di dalamnya. Sebuah pengalaman baru dan terkadang menakutkan bagi karakter. Tidak peduli jika karakter adalah orang yang terpelajar atau bukan, ia tetap akan merasa awam dengan dunia yang baru tersebut. Impresi pertama penonton mengenai *special world* harus berlawanan dengan dunia awal atau

ordinary world karakter. Bahkan, jika karakter secara fisik tetap berada di tempat yang sama sepanjang cerita, maka akan ada sebuah gejolak dan perubahan emosional baru yang harus akan dieksplorasi. Pada *special world*, tentunya akan memiliki nuansa, perasaan, nilai-nilai, dan aturan yang berbeda (hlm. 135-136).

Vogler (2007) menyatakan fungsi terpenting dari tahap penyesuaian diri karakter pada *special world* ini adalah pengujian. Tahap ini digunakan untuk menguji karakter dan menempatkannya pada serangkaian rintangan atau tantangan. Rintangan atau tantangan tersebut dimaksudkan untuk mempersiapkan diri karakter dalam menghadapi cobaan yang lebih besar di tahap selanjutnya. Ujian dalam tahap ini seringkali merupakan hambatan yang sulit, tetapi ujian ini tidak mematikan. Fungsi lain dari tahap ini adalah menentukan teman dan musuh. Sebuah hal yang alami ketika karakter baru saja tiba di *special world* untuk mencari orang yang bisa dipercaya dan diandalkan; dan siapa yang tidak bisa dipercaya. Ini juga merupakan ujian bagi karakter untuk menilai orang-orang di sekitarnya (hlm. 136-137).

7. *Approach to the Inmost Cave*

Menurut Vogler (2007), pada tahap ini karakter sudah berada di perbatasan wilayah musuh dalam *special world* dan akan memasukinya. Karakter mungkin membutuhkan waktu untuk membuat rencana, melakukan pengintaian terhadap musuh, mengatur ulang kelompoknya, mempersiapkan bekal dan peralatan sebelum memasuki wilayah musuh.

Tahap ini juga menjadi tahap pendekatan bagi karakter dengan teman-temannya. Kisah romansa mungkin akan berkembang pada tahap ini, menjalin hubungan dengan teman atau kekasih sebelum pergi menghadapi ujian utama. Beberapa cerita memungkinkan karakter dengan berani melangkah ke gerbang dan menuntut untuk diijinkan masuk. Kemungkinan lainnya adalah karakter melakukan pengintaian lebih lanjut, mengumpulkan informasi, dan mempersenjatai diri (hlm. 144-145).

8. *The Ordeal*

Menurut Vogler (2007), inti sederhana dalam tahap *the ordeal* adalah karakter harus mengalami kekalahan agar dapat terlahir kembali. Sebuah langkah dramatis yang dapat dinikmati penonton adalah kematian (kekalahan) dan kelahiran kembali. Dalam beberapa cara dalam setiap cerita, karakter menghadapi kematian (kekalahan) atau sejenisnya seperti, ketakutan terbesar, kegagalan, berakhirnya suatu hubungan, atau kehilangan kepribadian (hlm. 155-156). Karakter tidak hanya akan menghadapi kekalahan dan kemudian kembali pulang, namun karakter kembali dan mengalami perubahan pada dirinya. Tidak ada yang melalui sebuah pengalaman kematian tanpa adanya perubahan pada diri karakter. Menurutnya, *the ordeal* merupakan peristiwa yang berada di tengah cerita, atau peristiwa utama yang berada pada babak kedua. *The ordeal* dapat disebut dengan krisis untuk membedakannya dengan klimaks (Vogler, 2007, hlm. 156).

9. *Reward*

Menurut Vogler (2007), mengalami kematian (kekalahan) adalah peristiwa besar dan pastinya akan memiliki dampak. Hampir selalu ada periode waktu ketika karakter utama diakui atau dihargai karena telah selamat dari kematian atau ujian berat. Banyak sekali kemungkinan yang dihasilkan oleh karakter yang bertahan hidup pada masa krisis, hadiah yang didapatkan tersebut juga dalam berbagai macam bentuk. Salah satu aspek penting dari langkah ini adalah karakter utama mendapatkan sesuatu yang ia cari, seperti pemburu harta mendapatkan emas, seorang mata-mata yang mendapatkan informasi rahasia, bajak laut yang berhasil menjarah kapal, atau seorang budak yang mendapatkan kebebasan (hlm. 176-178). Menurutny, tahap *the ordeal* juga memungkinkan seorang karakter utama untuk mendapatkan kekuatan baru atau persepsi baru yang lebih baik sebagai *reward*. Kemungkinan lainnya juga karakter utama akan mendapatkan *reward* berupa pemahaman baru tentang misteri atau terbongkarnya sebuah kebohongan. Jika karakter utama memiliki hubungan dengan *shapeshifter*, maka karakter akan mengetahuinya untuk pertama kali pada tahap ini (Vogler, 2007, hlm. 180).

10. *The Road Back*

Menurut Vogler (2007), setelah karakter utama melewati masa krisis dan mendapatkan hadiah, karakter akan menghadapi pilihan: apakah karakter akan tetap di *special world* atau kembali ke dunia asalnya. Beberapa cerita, karakter memilih untuk tinggal, sebagian besar kembali pulang ke

dunia asalnya, atau melanjutkan perjalanan ke tempat yang baru (hlm. 187). Tahap ini juga mewakili tekad karakter untuk kembali ke dunia asalnya dan menerapkan pelajaran yang dipetik pada saat di *special world*. *The road back* adalah *turning point*, yang menandai bagian babak dua menuju babak tiga. Seperti pada tahap *crossing the first threshold*, tahap ini juga memungkinkan akan adanya perubahan tujuan cerita. Semisal sebuah cerita tentang mencapai beberapa tujuan dapat berubah menjadi cerita melarikan diri, atau yang tadinya cerita berfokus pada tingkat bahaya fisik dapat berubah menjadi tingkat yang mengancam psikologi. Hal tersebut akan menjadi momen lain dari krisis yang ada di babak ketiga yang membuat karakter utama membuat keputusan baru dan perjalanan terakhirnya (Vogler, 2007, hlm. 189).

Vogler (2007) menyatakan pelajaran penting dari seni bela diri adalah kalahkan lawan anda. Dalam beberapa cerita, karakter sering mengetahui bahwa musuhnya tidak benar-benar kalah dalam momen krisis (*the ordeal*) dan dapat bangkit lebih kuat dari sebelumnya. Pada kasus lainnya, karakter akan melarikan diri dari *special world* tersebut demi dapat bertahan hidup. Dalam cerita psikologi, seorang karakter mungkin harus melarikan diri dari sifat jahatnya dengan mengubah kebiasaan dan perilakunya (hlm. 189-191).

11. *The Resurrection*

Menurut Vogler (2007), tahap ini adalah klimaks, momen terakhir yang mendekati kematian dan yang paling berbahaya. Karakter dituntut harus

berubah. Pada tahap ini juga digunakan bagi seorang penulis untuk menunjukkan perubahan karakternya, seperti perubahan perilaku atau penampilannya (hlm. 197). Perubahan tersebut harus berhubungan pada diri karakter yang lama dengan pelajaran yang dipetik sepanjang perjalanan karakter. Pada tingkatan yang sederhana, *the resurrection* mungkin hanya tentang karakter utama yang menghadapi pertarungan untuk terakhir kalinya dengan musuh. Tingkat ancaman dari musuh tersebut tidak hanya membahayakan karakter tetapi seluruh dunia tersebut. Dengan kata lain karakter memiliki pertarungan yang besar (Vogler, 2007, hlm. 199).

12. *Return with the Elixir*

Menurut Vogler (2007), setelah karakter utama selamat dari semua ujian, karakter dapat kembali ke tempat awal mereka, pulang, atau melanjutkan perjalanan kembali. Karakter selalu merasa bahwa ia telah memulai kehidupannya yang baru, kehidupan yang selamanya akan berbeda karena perjalanan yang telah dilalui karakter (hlm. 215). Desain cerita yang paling populer seperti bentuk lingkaran, di mana karakter utama kembali ke titik awal atau dunia di mana ia memulainya. Biasanya penulis menggunakan ini sebagai perbandingan untuk penonton, seberapa lama karakter pergi, bagaimana karakter telah berubah, dan apakah dunia tersebut terlihat berbeda sekarang (Vogler, 2007, hlm. 217).

2.3. Konsep *Character Arc* dalam Struktur *Hero's Journey*

Tabel 2. 1. Konsep *Character Arc* dalam Struktur *Hero's Journey*

No	<i>Character Arc</i>	<i>Hero's Journey</i>
1	Kesadaran masih terbatas akan suatu masalah	<i>Ordinary World</i>
2	Kesadaran meningkat	<i>Call to Adventure</i>
3	Keengganan untuk berubah	<i>Refusal the Call</i>
4	Mengatasi keengganan	<i>Meeting with the Mentor</i>
5	Berkomitmen untuk berubah	<i>Crossing the First Threshold</i>
6	Mencoba untuk berubah	<i>Test, Allies, Enemies</i>
7	Mempersiapkan perubahan besar	<i>Approach to Inmost Cave</i>
8	Mencoba perubahan besar	<i>Ordeal</i>
9	Konsekuensi (perbaikan atau penurunan)	<i>Reward</i>
10	Kembali berusaha untuk berubah	<i>The Road Back</i>
11	Upaya terakhir untuk sebuah perubahan	<i>The Resurrection</i>
12	Penguasaan sebuah masalah	<i>Return with Elixir</i>

(Vogler, 2007, hlm. 205)