

2. STUDI LITERATUR

Dalam menciptakan sebuah cerita, tentunya harus menentukan struktur cerita apa yang akan dipakai sebagai fondasi dalam menulis sebuah cerita. Struktur memiliki fungsi untuk mengatur dan menyeleksi bagian-bagian apa saja yang ada di dalam cerita yang ingin disampaikan kepada audiens. Dalam bab ini, penulis akan membahas *The Hero's Journey* oleh Christopher Vogler, teori mengenai struktur, cerita dan *genre* oleh Robert McKee, dan juga teori identitas oleh Erik Erikson sebagai landasan penciptaan karya.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

2.1.1. TEORI THE HERO'S JOURNEY

Hal pertama yang akan dibahas oleh penulis adalah mengenai *The Hero's Journey*. *The Hero's Journey* merupakan struktur cerita yang diciptakan oleh Joseph Campbell, seorang penulis dan profesor asal Amerika Serikat. Struktur cerita ini diperkenalkan lewat bukunya yang berjudul *The Hero With a Thousand Faces*. Diperkenalkan dengan istilah "*The Monomyth*", Joseph Campbell membagi struktur ini ke dalam tiga fase utama, yaitu *departure*, *initiation*, dan *return*. Di dalam ketiga fase ini terbagi lagi menjadi beberapa sub-fase.

Meski dalam ketiga fase tersebut terdapat beberapa sub-fase atau tahapan, tidak semua hal ini harus dimasukkan untuk menggambarkan sebuah kisah perjalanan epik dalam cerita. Joseph Campbell (1993, hlm. 101) berpendapat bahwa perjalanan tokoh utama memiliki peran sebagai pola umum bagi sang tokoh utama, namun bagaimana dan di mana ia berada ditentukan oleh tokoh utama itu sendiri dan bagaimana ia nantinya akan menemukan posisinya.

Struktur *The Hero's Journey* diperkenalkan lagi oleh Christopher Vogler, seorang penulis dan juga pendidik. Di dalam bukunya yang berjudul *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers* (2007), Vogler memperjelas struktur tersebut dengan mengubah garis besar sedikit agar lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti. Disini Vogler (2007, hlm. 4) berpendapat bahwa struktur *The*

Hero's Journey merupakan sebuah kumpulan elemen yang teguh yang muncul tanpa henti dari jangkauan pikiran manusia yang dalam, berbeda dalam tiap detailnya untuk setiap budaya namun pada dasarnya sama. Pola struktur cerita ini universal, berlaku di tiap budaya dan tiap waktu.

Vogler juga kembali berpendapat bahwa cerita yang dibuat berdasarkan struktur *The Hero's Journey* memiliki daya tarik yang dapat dirasakan oleh semua orang, karena struktur ini muncul dari sumber universal dan mencerminkan keprihatinan secara universal. Sebuah *hero's story* akan selalu menjadi sebuah perjalanan/*journey*. Namun, tiap tahap dari *The Hero's Journey* dapat digunakan pada tiap macam cerita, tidak hanya cerita yang menggunakan aksi heroik dan sejenisnya. Vogler (2007, hlm. 7) kembali menyatakan bahwa protagonis adalah pahlawan dari perjalanan tersebut, meskipun perjalanan tersebut hanya menuntunnya kepada pikirannya sendiri atau kepada ranah hubungan.

Di sini *The Hero's Journey* terbagi ke dalam 12 tahap. Tahapan ini diciptakan oleh Vogler yang dipermudah dan dipersingkat agar lebih mudah dipahami dan dimengerti. Menurut Vogler, tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. *The Ordinary World*

Tahap awal dari struktur cerita ini, di mana memperlihatkan sang tokoh utama yang hidup di dunianya seperti biasa. Tahap ini sangat penting untuk menunjukkan kontras antara dunia biasa dengan dunia baru yang akan ia masuki nanti.

2. *The Call to Adventure*

Di tahap ini, tokoh utama diperhadapkan dengan sebuah masalah, tantangan, dan petualangan yang diambil. Dengan kata lain, pada tahap ini tokoh utama terpanggil untuk keluar dari zona nyaman di dunia-nya. Tahap ini membentuk *stake* dan memperjelas apa yang menjadi *goal* dari tokoh utama.

3. *Refusal of the Call*

Di sini tokoh utama akan menunjukkan rasa ketakutannya atau keengganannya. Ia merasa tidak sepenuhnya berkomitmen dengan perjalanan yang akan ia lalui dan berpikir untuk berputar balik. Di tahap inilah sang tokoh utama memerlukan dorongan.

4. *Meeting the Mentor*

Dorongan yang dibutuhkan oleh tokoh utama akan didapatkan di sini, ketika ia bertemu dengan sang *mentor*. Hubungan tokoh utama dengan *mentor* merupakan tema umum dalam mitologi dan salah satu tema yang kaya akan nilai simbolik. *Mentor* memiliki peran untuk mempersiapkan tokoh utama. Namun *mentor* hanya bisa sejauh ini saja mempersiapkan, karena tentunya sang tokoh utama harus menghadapi masalahnya sendirian.

5. *Crossing the Threshold*

Tokoh utama pada tahap ini akan melewati ambang pintu dan memasuki *Special World* dari cerita untuk pertama kalinya. Ia setelah didorong oleh *mentor* memutuskan untuk menghadapi masalah dan tantangan yang akan dihadapi. Tahapan inilah yang memulai cerita dan petualangan pun dimulai.

6. *Test, Allies, and Enemies*

Setelah melewati ambang pintu/*threshold*, sang tokoh utama akan menemukan tantangan baru dan sebuah ujian, dan tentunya bertemu dengan sekutu ataupun musuh. Di dunia ini sang pahlawan mulai memahami mengenai *Special World* yang ia masuki.

7. *Approach to the Inmost Cave*

Setelah melewati tantangan dan ujian dan bertemu dengan sekutu, sang tokoh utama tiba di tempat yang berbahaya. Di sini tokoh utama memasuki tempat yang berbahaya, di mana ia harus mempersiapkan diri untuk menghadapi musuh yang berbahaya.

8. *Ordeal*

Di dalam gua terdalam, di tempat yang berbahaya, sang tokoh utama harus menahan siksaan dan menghadapi kemungkinan mati. Tahap *Ordeal* merupakan tahap tergelap bagi audiens, di mana kita ditahan oleh ketegangan, tidak jelas apakah ia akan mati atau hidup. Setiap cerita membutuhkan momen *life-or-death* dimana sang tokoh utama atau *goal*-nya ditempatkan di dalam bahaya.

9. *Reward (Seizing the Sword)*

Setelah melewati tahapan *Ordeal* dan menang, sang tokoh utama pada akhirnya mendapatkan sebuah hadiah. Hadiah ini yang menjadi alasan tokoh utama bisa merayakan kemenangan.

10. *The Road Back*

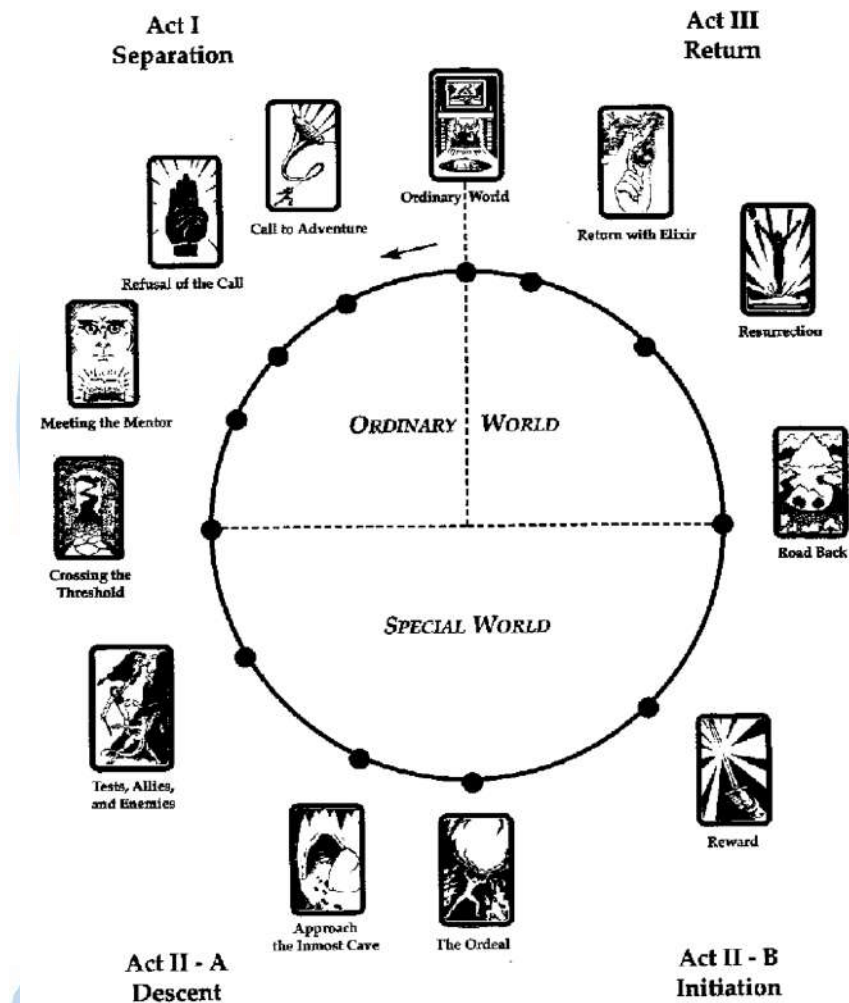
Meski sudah menang, sang tokoh utama belum selesai. Di sini tokoh utama masuk ke dalam *Act 3*, di mana sang tokoh utama sudah menghadapi konsekuensi dan bahaya. Di titik ini merupakan keputusan sang tokoh utama untuk kembali ke dunianya, di mana mereka akan meninggalkan *Special World*, namun tetap menghadapi bahaya dan cobaan serta ujian.

11. *Resurrection*

Di tahap ini, sang tokoh utama ditransformasi oleh momen-momen yang bersifat *life-or-death* dan berubah menjadi seseorang yang baru. Sang tokoh utama berubah karena pengalaman mereka.

12. *Return with the Elixir*

Sang tokoh utama kembali ke dunianya, namun dengan membawa sebuah pelajaran atau harta berharga dari *Special World*. Pada akhirnya, sang tokoh utama mengalami perubahan dan menjadi seseorang yang baru.



Gambar 1. Vogler's Hero's Journey Model

(Voytilla, 1999)

Dengan demikian, tahapan *The Hero's Journey* adalah sebagai berikut:

1. Tokoh utama diperkenalkan di *Ordinary World*
2. Tokoh utama menerima *Call to Adventure*
3. Tokoh utama awalnya akan merasa enggan atau menolak (*Refuse the Call*)
4. Tokoh utama akan didorong oleh seorang *Mentor* (*Meeting the Mentor*)

5. Tokoh utama setelah didorong akan melewati ambang pintu (*Crossing the Threshold*) dan masuk ke dalam dunia baru
6. Tokoh utama akan bertemu dengan *Tests, Allies, and Enemies*
7. Tokoh utama akan masuk ke dalam gua terdalam (*Approaching the Inmost Cave*)
8. Tokoh utama akan menahan siksaan dan melawan cobaan berat (*Ordeal*)
9. Tokoh utama pada akhirnya mendapatkan *Reward*
10. Tokoh utama kemudian dikejar dalam perjalanan-nya kembali ke dunia mereka (*The Road Back*)
11. Tokoh utama akan mengalami kebangkitan dan berubah oleh pengalaman dan perjalanan yang telah ia lalui dan alami (*Resurrection*)
12. Tokoh utama akan kembali dengan hal yang dapat menguntungkan dunianya (*Return with the Elixir*)

Vogler (2007, hlm. 19) berpendapat bahwa *The Hero's Journey* merupakan sebuah kerangka yang harus dibuat lebih jelas dengan detail dan kejutan dari cerita itu sendiri. Struktur yang ada tidak boleh lebih menonjol ataupun diikuti sama persis. Urutan tahapan yang diciptakan oleh Campbell hanyalah salah satu dari banyak variasi yang memungkinkan. Tahapan tersebut bisa dihapus, ditambahkan dan diacak tanpa kehilangan kepentingannya untuk cerita.

Vogler kembali menambahkan bahwa yang terpenting dari *The Hero's Journey* adalah *value*/nilai. Gambaran mengenai pahlawan muda mencari pedang sakti dari seorang penyihir, gadis mempertaruhkan nyawanya untuk menyelamatkan orang yang dicintai, itu semua hanyalah simbol belaka dari pengalaman hidup secara umum. Simbol tersebut tentunya dapat diubah dengan tujuan agar cerita yang lebih relevan dengan kebutuhan masyarakat saat ini.

Yang membedakan struktur cerita *The Hero's Journey* dengan struktur cerita lainnya terletak pada tatanan kejadian. Dalam struktur *The Hero's Journey* tersusun secara jelas bagaimana cerita tersebut dimulai dan bagaimana proses

cerita berjalan dan juga bagaimana cerita berakhir. *The Hero's Journey* dengan jelas menjadi sebuah tuntunan dalam bagaimana penulis membuat *plot* yang terstruktur dan juga jelas. Struktur *plot The Hero's Journey* bermula dari karakter utama yang biasa saja dan berakhir dengan mengalami perubahan yang menjadikannya pribadi yang berbeda.

2.1.2. TEORI CERITA, STRUKTUR DAN GENRE

Hal selanjutnya yang penulis akan bahas adalah tentang cerita. Sebuah cerita yang baik tidaklah dibuat dari sebuah karya yang *well-made*, namun cerita yang baik haruslah dibuat dengan baik dalam prinsip yang membentuk karya seseorang. Cerita adalah mengenai prinsip, bukan peraturan. Cerita adalah mengenai realita, bukan misteri penulisan. Dan cerita tentunya adalah tentang menghormati audiens, bukannya menghina audiens.

Tentunya setiap cerita memiliki sebuah struktur yang berfungsi sebagai fondasi sebuah cerita. Dalam bukunya yang berjudul *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, Robert McKee (1997, hlm. 33) menjelaskan tentang cerita dan juga strukturnya. Ia mengatakan bahwa struktur merupakan seleksi kejadian dari kehidupan seorang karakter yang disusun menjadi sebuah urutan cerita yang menghidupkan emosi tertentu dan mengekspresikan sudut pandang yang spesifik. Ketika seorang penulis membuat cerita, yang ia butuhkan bukanlah karakternya saja, ataupun aksi, *mood*, dialog dan gambar saja. Yang dibutuhkan oleh penulis adalah sebuah *event/kejadian*, karena sebuah kejadian mengandung semua elemen tersebut.

Berbicara mengenai *event/kejadian*, McKee (1997, hlm. 33) kembali menjelaskan bahwa *event* memiliki arti perubahan. Kejadian dalam cerita haruslah berarti, bukannya sepele. Untuk membuat sebuah perubahan menjadi bermakna harus dimulai dari sebuah pertanyaan sederhana: apa yang terjadi kepada karakter?

McKee (1997, hlm. 34) menambahkan bahwa *story event* menciptakan perubahan yang bermakna dalam situasi kehidupan seorang karakter. Untuk

membuat perubahan tersebut bermakna seorang penulis harus mengekspresikannya dan audiens harus memberikan reaksi mereka terhadap hal itu. Hal ini memiliki istilah yang disebut *value*/nilai. Dalam penceritaan, *value* merupakan bagian terpenting. Nilai/*value* sebuah cerita adalah kualitas umum pengalaman manusia yang mungkin berpindah dari positif ke negatif ataupun negatif ke positif, dari momen ke momen berikutnya.

Pembahasan selanjutnya adalah mengenai *genre*. Tercipta sejak beberapa ribu tahun yang lalu, *genre* merupakan sistem pengklasifikasian cerita menurut elemen-elemen yang terdapat pada cerita. *Genre* pada awalnya diciptakan oleh Aristotle dalam membagi cerita drama menurut nilai dari akhir cerita melawan desain cerita mereka. Selama beberapa tahun, *genre* menjadi hal yang diketahui oleh audiens secara sempurna, bahkan *genre* semakin hari semakin bertambah banyak.

Jika dilihat, setiap *genre* memiliki kebiasaannya masing-masing dalam desain cerita, seperti misalnya *genre romance* memiliki kejadian pria bertemu wanita, *genre Western* memiliki tempat *bar*, *genre thriller* memiliki peran kriminal. Audiens paham akan kebiasaan ini dan berharap untuk melihat ini tampil di dalam film dengan *genre* yang mereka tonton.

Secara konsekuen, pemilihan *genre* secara tajam menentukan dan membatasi apa yang mungkin dan tidak mungkin terjadi dalam cerita, karena desain cerita harus bisa membayangkan pengetahuan dan antisipasi audiens. McKee berpendapat bahwa kebiasaan sebuah *genre* adalah latar yang spesifik, peran, kejadian/*event*, dan nilai yang mendefinisikan *genre* tertentu serta *subgenre*-nya (hlm. 87).

2.1.3. TEORI IDENTITAS

Berikut teori yang akan dibahas oleh penulis adalah teori mengenai identitas. Identitas merupakan suatu hal yang krusial bagi hidup seseorang. Karena identitas merupakan hal yang dibutuhkan oleh orang-orang, terutama remaja, di dalam

menghadapi masa dewasa nanti. Beberapa anak remaja akan mencoba mencari identitas mereka dalam berbagai cara, lewat hobi, kegiatan, dan lainnya.

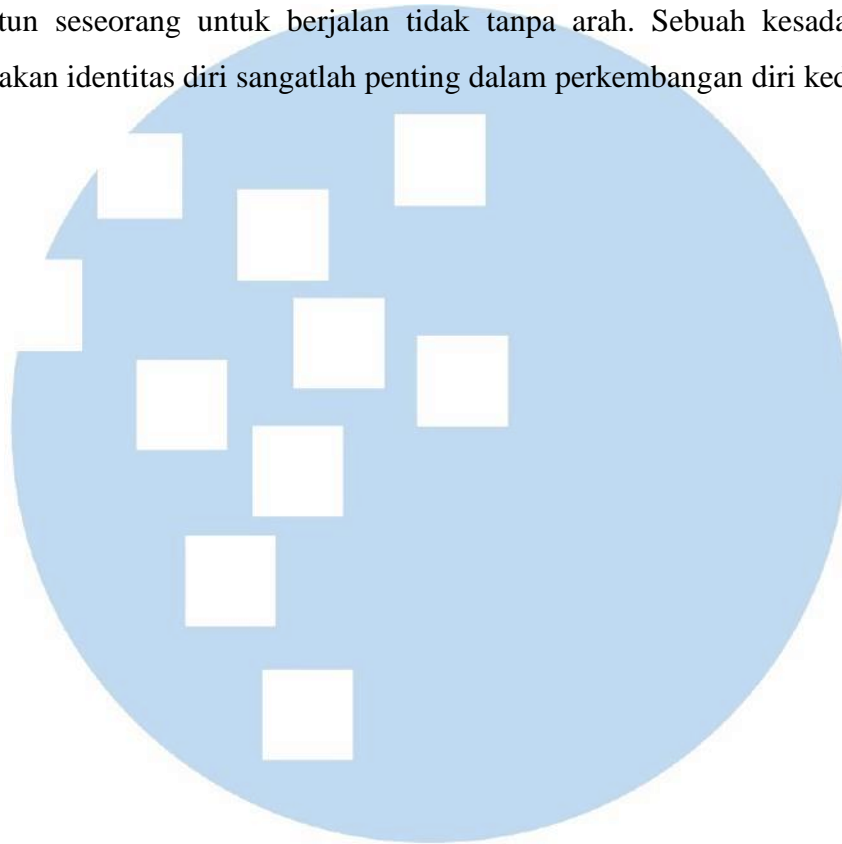
Erik Erikson, seorang psikolog Jerman-Amerika, berpendapat bahwa identitas mengacu kepada sebuah rasa seseorang sebagai pribadi dan juga rasa sebagai kontributor bagi masyarakat. Hoare (2002, hlm. 31) menuliskan dalam bukunya bahwa Erikson menyatakan identitas sebagai koherensi pribadi atau kesamaan diri melalui waktu yang semakin berkembang, perubahan sosial dan persyaratan peran yang berubah.

Kembali Erikson berpendapat bahwa masa seseorang membentuk identitasnya adalah pada saat mereka berada dalam masa *adolescence*. Erikson (1968, hlm. 128) menganggap masa *adolescence* sebagai masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Masa ini merupakan masa yang memiliki dampak secara langsung terhadap pembentukan identitas karena di masa ini remaja mulai mencari tahu apa yang menjadi minat dan bakat diri mereka yang nantinya akan berguna di saat mereka menentukan pekerjaan apa yang akan mereka ambil.

Beberapa faktor menjadi sebuah pengaruh bagi remaja dalam pembentukan identitasnya. Faktor-faktor tersebut seperti lingkungan, komunitas, dan sekolah menjadi pengaruh dalam seorang individu membentuk identitasnya. Di dalam jurnalnya, Sokol (2009, hlm. 142) menuliskan pendapat Erikson bahwa faktor-faktor tersebut memungkinkan seorang individu untuk mengeksplorasi berbagai pekerjaan, ideologi, dan juga hubungan. Dengan demikian, identitas seorang individu dapat terbentuk secara unik dan berbeda dari yang lainnya.

Pembentukan identitas merupakan hal yang penting bagi seseorang karena hal itu merupakan sebuah kejadian besar dalam membentuk kepribadian seseorang. Kembali di dalam bukunya Hoare (2002, hlm. 31) menuliskan bahwa Erikson kembali berpendapat bahwa pembentukan identitas seseorang memberikan sebuah rasa mendalam yang dapat membuat seorang individu sadar akan tempatnya di dunia ini. Identitas adalah suatu hal yang membuat seseorang

bergerak dengan arahan, dengan tujuan, ibarat seperti sebuah kompas yang menuntun seseorang untuk berjalan tidak tanpa arah. Sebuah kesadaran yang kokoh akan identitas diri sangatlah penting dalam perkembangan diri kedepannya.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA