

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang membahas seputar diskriminasi rasial dalam film telah banyak dilakukan oleh peneliti, baik dalam negeri maupun luar negeri. Film saat ini dipandang tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana komunikasi sosial yang mampu menyampaikan sebuah kritik terhadap berbagai bentuk ketidakadilan, termasuk isu rasial. Beberapa penelitian terdahulu membuktikan bahwa film bisa memperlihatkan pengalaman kelompok yang terkena diskriminasi. Penelitian tersebut menjadi landasan untuk memahami bagaimana film membangun narasi diskriminasi.

Penelitian terdahulu pertama diambil dari jurnal “Analisis Fungsi Narasi Model Vladimir Propp dalam Film Surat dari Praha” Oleh (Darajat & Badruzzaman, 2020). Sama halnya dengan jurnal tersebut, Film ini menganalisis struktur cerita yang mengangkat tema sejarah dan identitas nasional saat orde baru pada tahun 1966 dengan menggunakan Propp untuk membedah 31 fungsi dan mendapatkan sebanyak 16 fungsi yang ditemukan dalam film tersebut. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode Propp dalam melakukan analisis naratif, namun objek film dan isu sosial yang dibahas berbeda, karena tidak secara langsung membahas diskriminasi rasial.

Penelitian terdahulu kedua diambil dari jurnal “An Analysis of Vladimir Propp’s Narrative Functions on The Northman Movie” Oleh (Suwarno & Suparto, 2023). Pembahasan ini menggunakan propp untuk menganalisis film yang bergenre mitologi Nordik atau kepercayaan masyarakat Eropa Utama sebelum kedatangan agama Kristen. Hasilnya mengidentifikasi 19 fungsi naratif dari Propp. Persamaan dari penelian ini terletak dalam bagian pendekatan menggunakan struktural naratif, namun konteks filmnya tidak membahas diskriminasi rasial, melainkan tokoh heroik dalam dunia fantasi.

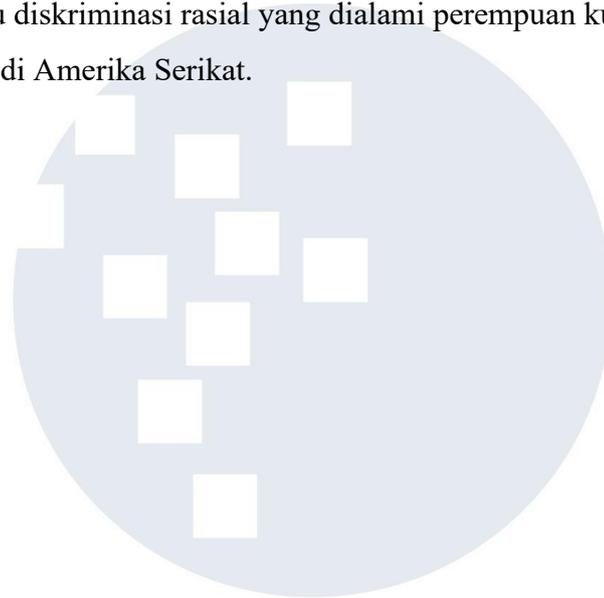
Penelitian terdahulu ketiga diambil dari jurnal “*The Influence of Social Class on Racial Discrimination in the Movie The Help*” Oleh (Idris & Prautomo, 2020) yang menganalisis keterkaitan kelas sosial dan adanya diskriminasi rasial dalam film *The Help*. Pembahasan ini menunjukkan bahwa ketimpangan rasial diperkuat oleh tingkatan kelas sosial dalam masyarakat Amerika. Persamaan dengan penelitian ini adalah objek kajian yang menonjolkan diskriminasi terhadap kulit hitam dalam film, meskipun pendekatan teori tidak memakai Propp, namun analisis naratifnya tetap memberikan kontribusi dalam membedah struktur ketidakadilan dalam film.

Penelitian terdahulu keempat diambil dari jurnal “*Racial Discrimination and the Negative Impact on African-American as Depicted in the Short Film “JIM”*” Oleh (An-Naajiyah et al., 2022) yang pembahasannya mengenai eksplorasi bagaimana tiga bentuk rasisme (*internalized, interpersonal* dan *instituonal*) digambarkan dalam film pendek *JIM* dan menemukan diskriminasi rasial terhadap kulit hitam, namun berbeda metode dan objek. Penelitian ini hanya berfokus pada film pendek dan pendekatan sosiologis.

Penelitian terdahulu kelima diambil dari jurnal “*A Critical Discourse Analysis: Stereotype and Discrimination in “Green Book” Movie Script*” Oleh (Samelia et al., 2023) pembahasan ini menggunakan pendekatan analisis wacana kritis van Dijk untuk membongkar stereotip dan diskriminasi dalam dialog film *Green Book*. Persamaan dalam penelitian ini adalah berfokus pada isu diskriminasi rasial dalam film dan perbedaannya dari pendekatan yang bukan analisis naratif Propp.

Penelitian terdahulu keenam diambil dari jurnal “*Evolution of Jim Crow Laws & Black Codes*” Oleh (Edis et al., 2022) . Pembahasan ini mengenai sejarah dari diskriminasi terhadap orang kulit hitam di Amerika Serikat melalui Studi Literatur. Penelitian ini menguraikan bagaimana hukum *Jim Crow* dan *Black Codes* diciptakan secara sistematis untuk menekan hak-hak sipil orang kulit hitam pasca Perang. Meskipun jurnal ini tidak membahas tentang film, studi ini menjadi pembelajaran dalam memahami narasi diskriminasi yang muncul dalam film *The Six Triple Eight*.

Dengan uraian diatas mengenai keenam penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai diskriminasi rasial dan analisis naratif dalam film telah banyak dilakukan, namun belum ditemukan penelitian yang secara spesifik menganalisis film *The Six Triple Eight* menggunakan Propp. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengkaji naratif sekaligus menyuarkan isu diskriminasi rasial yang dialami perempuan kulit hitam pada saat Perang Dunia II di Amerika Serikat.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.1. Tabel Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel Ilmiah	Analisis Fungsi Narasi Model Vladimir Propp dalam Film Surat Praha.	<i>An Analysis of Vladimir Propp's Narrative Functions on The Northman Movie.</i>	<i>The Influence of Social Class on Racial Discrimination in the Movie The Help.</i>	<i>Racial Discrimination and the Negative Impact on African-American as Depicted in the Short Film "JIM"</i>	<i>A Critical Discourse Analysis: Stereotype in "Green Book" Movie Script</i>	<i>Evolution of Jim Crow Laws & Black Codes</i>

2. Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit	Darajat & Badruzzaman, 2020	Suwarno & Suparto, 2022	Dahlia Idris et al., 2021	An-Naajiyah et al., 2022	Samelia & Putra 2023	Edis et al., 2022
3. Teori	Vladimir Propp	Vladimir Propp	Teori Marxisme	Critical Race Theory (CRT)	Wacana Kritis (Van Dijk)	Critical Race Theory (CRT)
3. Metode Penelitian	Analisis Naratif Kualitatif	Analisis Naratif Deskriptif	Analisis teks Naratif	Analisis Deskriptif Kualitatif	Analisis wacana kualitatif	Studi Literatur/Kepercayaan
4. Hasil Penelitian	Menemukan 16 dari 31 fungsi Naratif Propp. Fokus pada narasi identitas dan politik pascarezim Orde Lama.	Menemukan 19 Fungsi Propp dalam film Mitologi Nordik dan menekankan Stuktur Naratif Heroik.	Menjelaskan bahwa diskriminasi rasial dalam The Help diperkuat oleh kelas sosial dan sistem kapitalistik.	Menunjukkan diskriminasi interpersonal internal, dan terhadap orang kulit hitam dalam film JIM	Membedah stereotip dan diskriminasi dalam dialog film Green Book secara ideologis dan struktural.	Menjelaskan bahwa Jim Crow & Black Codes diciptakan untuk menundukkan kulit hitam dalam bingkai kesetaraan yang palsu.

2.2 Landasan Teori dan Konsep

2.2.1 Critical Race Theory

Critical race theory (CRT) lahir sebagai respons terhadap gerakan hak-hak sipil Amerika pada tahun 1960-an dan 1970-an dan seruan untuk menyelidiki kritis terkait ras dalam proses hukum (Reece, 2024). Saat itu, Derrick Bell sebagai seorang pengacara dan sarjana hak-hak sipil menulis buku berjudul *Ras, Rasisme, dan Hukum Amerika* yang isinya mengemukakan bahwa kemajuan rasial terutama terjadi ketika sejalan dengan kepentingan orang kulit putih (Cobb, 2021). Bell juga menciptakan istilah "konvergensi kepentingan" yang menjelaskan bahwa penyelesaian hukum untuk kesetaraan ras dan hak-hak sipil bagi orang kulit hitam tidak akan pernah tercapai jika mengancam status sosial orang kulit putih yang berada pada posisi kelas yang lebih tinggi (Cobb, 2021).

Tersohnya buku yang ia tulis, Bell dianggap secara luas sebagai orang yang menciptakan CRT. Bersama dengan para sarjana hukum kritis Kimberlé Crenshaw, Richard Delgado, Patricia Williams, dan Mari Matsuda, Bell mulai menerbitkan di jurnal hukum yang berfokus pada ras, hukum, dan kekuasaan pada tahun 1989 (Cobb, 2021). Untuk memperkuat gagasan bahwa konstruksi sosial dari klasifikasi dan hierarki ras yang diciptakan tidak hanya terlihat dalam yurisprudensi hukum tetapi juga dalam semua aspek kehidupan Amerika termasuk penindasan struktural bersifat sistemik dan tertanam secara sistematis (Reece, 2024). Tulisan Bell penuh dengan keputusasaan sebab menurutnya, orang kulit hitam di Amerika tidak akan pernah benar-benar mencapai keadilan rasial melalui sistem hukum yang berakar pada rasisme. Bisa dibilang ini adalah prospek yang suram saat itu sebab iklim sosial politik yang tidak kondusif serta adanya reaksi keras terhadap CRT di Amerika Serikat (Reece, 2024).

Dalam leksikon yurisprudensi hukum Amerika, CRT berfokus pada proses terbentuknya supremasi kulit putih yang telah diciptakan dan dipertahankan di Amerika dan meneliti hubungan antara struktur sosial,

hukum, dan konsep serta penerapan "perlindungan yang sama" di bawah hukum (Reece, 2024). Berdasarkan pemahaman ini, para sarjana CRT menganggap rasisme secara kelembagaan didasarkan pada hukum dan aturan masyarakat Amerika yang mencabut hak pilih orang kulit hitam. Sehingga rasisme tidak semata-mata didasarkan pada bias dan prasangka individu, tetapi merupakan hasil dari dinamika kompleks yang merujuk pada serangan terhadap kekuatan identifikasi, norma, dan kepentingan kulit putih yang dibangun secara sosial dan terus-menerus diperkuat serta adanya pemahaman bahwa ras kulit putih sebagai paspor sosial dan institusional dengan serangkaian keyakinan, asumsi, dan praktik yang menempatkan dan menormalkan orang kulit putih di pusat atau inti kehidupan sehari-hari (Reece, 2024).

Tak hanya bertindak sebagai teori, CRT bertransformasi sebagai gerakan aktif yang beranggotakan para aktivis dan akademisi yang tertarik mempelajari dan mengubah hubungan antara ras, rasisme, dan kekuasaan. Gerakan ini mempertimbangkan banyak isu yang sama dengan wacana hak-hak sipil dan studi etnis konvensional termasuk menempatkannya dalam perspektif yang lebih luas yang mencakup ekonomi, sejarah, konteks, kepentingan kelompok dan kepentingan pribadi, dan bahkan perasaan dan alam bawah sadar. Tidak seperti hak-hak sipil tradisional yang menekankan inkrementalisme dan kemajuan langkah demi langkah, CRT mempertanyakan fondasi tatanan liberal, termasuk teori kesetaraan, alasan hukum, dan prinsip-prinsip netral hukum konstitusional (Reece, 2024).

CRT memandang rasisme sebagai bagian normal dari kehidupan sehari-hari dan mayoritas rasisme modern tetap tersembunyi di bawah lapisan normalitas sehingga hanya bentuk rasisme yang lebih kasar dan jelas yang dianggap bermasalah oleh kebanyakan orang. Anggapan ini memungkinkan CRT diterapkan untuk memperluas kerangka metodologis dalam konteks kajian yang berkaitan dengan rasisme dan penindasan struktural dalam beberapa lembaga sosial. Sehingga diharapkan tidak ada lagi 'pelarian' dari rasisme atau tidak adanya netralitas dinamika rasial

dalam lembaga sosial yang telah menjadi landasan hak kebebasan sipil bagi warga kulit putih dengan mengorbankan dan mengabaikan warga kulit hitam (Reece, 2024).

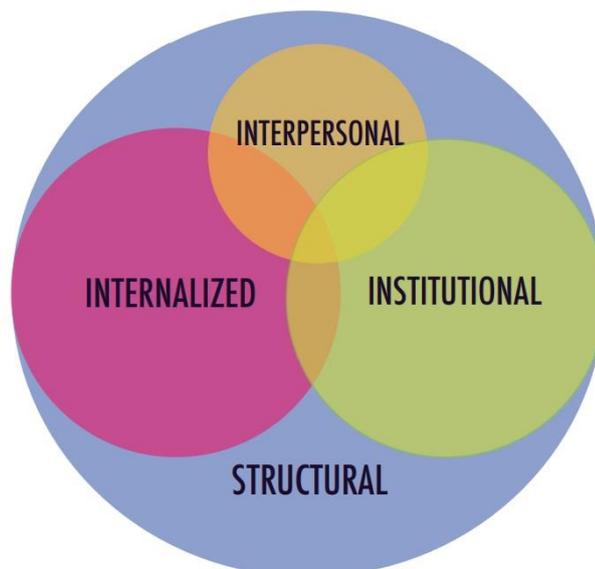
CRT memiliki 6 prinsip utama, yaitu:

1. Adanya pengakuan bahwa rasisme merupakan entitas endemik dalam kehidupan Amerika yang kepentingan dan nilai tradisionalnya merupakan wadah subordinasi rasial (Reece, 2024).
2. Mengekspresikan skeptisisme terhadap klaim hukum dominan tentang netralitas, objektivitas, buta warna, dan meritokrasi serta memegang prinsip bahwa konstruksi sosial ras menghadirkan kesempatan yang sama bagi ras sebagai karakteristik yang tidak dapat diubah tanpa makna sosial (Reece, 2024).
3. Menantang ahistorisisme dan bersikeras pada analisis kontekstual dan historis hukum sebab CRT menganggap rasisme telah berkontribusi pada semua manifestasi kontemporer keuntungan dan kerugian kelompok di sepanjang garis ras, termasuk perbedaan dalam pendapatan, pemerajaan, kesehatan, perumahan, pendidikan, representasi politik, dan dinas militer (Reece, 2024).
4. Menjunjung pengakuan atas dasar pemahaman pada pengalaman orang-orang kulit berwarna dan komunitas asal mereka dalam menganalisis hukum dan masyarakat sehingga pengalaman hidup rasisme dapat menginformasikan refleksi kritis atas praktik politik aktif menuju penghapusan rasisme (Reece, 2024).
5. Bekerja interdisipliner dan eklektik dalam artian bahwa teori ini mengadopsi beberapa tradisi, termasuk liberalisme, hukum dan masyarakat, feminisme, Marxisme, pasca-strukturalisme, teori hukum kritis, pragmatisme, dan nasionalisme sehingga eklektisisme memungkinkan CRT menggabungkan aspek-aspek metodologi atau teori yang secara efektif menarasikan orang-orang yang terpinggirkan dan memajukan tujuan keadilan rasial sambil mempertahankan sikap kritis (Reece, 2024).

6. Bekerja menuju tujuan penghapusan penindasan rasial sebagai bagian dari semangat yang lebih luas untuk mengakhiri semua bentuk penindasan rasial yang dialami oleh banyak orang bersamaan dengan penindasan atas dasar gender, kelas, atau orientasi seksual (Reece, 2024).

CRT memang kental dengan perjuangan kesetaraan terhadap diskriminasi rasial yang tertanam dalam ideologi rasisme sehingga CRT memungkinkan kajian terkait rasisme dan implementasinya dilakukan. Rasisme dimaknai sebagai proses pembentukan dan implementasi sistem, kebijakan, tindakan, dan sikap yang memberikan peluang terjadinya ketidakadilan berdasarkan konstruksi sosial ras. Rasisme ini mengakar dalam masyarakat dan berfungsi sebagai pendorong utama ketidakadilan hadir (Rainer et al., 2023).

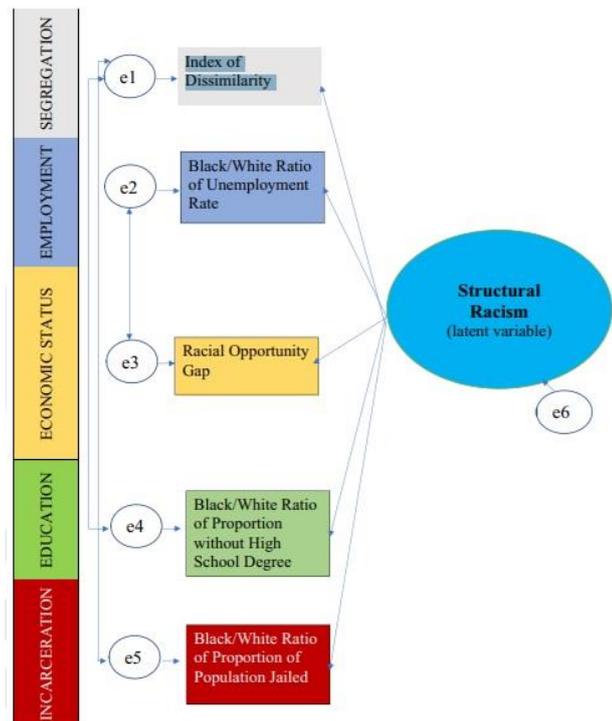
Dalam jurnal penelitian, Tyler Rainer menulis bahwa rasisme memiliki 4 tingkatan berdasarkan cakupannya, yaitu *structural racism*, *institutional racism*, *interpersonal racism*, dan *internalized racism*. Berikut uraiannya:



Gambar 2. 1 Tingkatan Rasisme

1. *Structural Racism*

Tingkatan ini didefinisikan oleh Profesor Zinzi D. Bailey sebagai totalitas upaya masyarakat untuk mendorong terjadinya diskriminasi rasial melalui sistem perumahan, pendidikan, pekerjaan, pendapatan, tunjangan, kredit, media, perawatan kesehatan, dan peradilan pidana yang saling memperkuat (Siegel et al., 2023). Berdasarkan definisi ini, Michael Siegel dan rekan-rekannya dalam penelitian berjudul *Measuring Structural Racism and Its Association with Racial Disparities in Firearm Homicide* menyimpulkan bahwa ada 5 indikator untuk mendalami praktek *structural racism* dalam masyarakat, yaitu *segregation*, *employment*, *economic status*, *education*, dan *Incarceration*.



Gambar 2. 2 Indikator Stuctrural Racism

Segregation mengacu pada ketidaksetaraan perlakuan yang diterima orang kulit hitam secara sengaja dan sadar. Ada pemisahan ruang dan fasilitas antara orang kulit putih dan orang kulit hitam. Namun, tentu saja

ruang dan fasilitas yang diperuntukan bagi ras kulit putih lebih baik dari apa yang diterima ras kulit hitam. Dalam konteks penanganan, orang kulit putih diperlakukan lebih baik sehingga orang kulit hitam perlu berjuang lebih keras untuk diperlakukan hampir setara dengan orang kulit putih. Jumlah sebaran kulit putih lebih banyak dalam sebuah teritori dibanding kulit hitam juga termasuk dalam implementasi *segregation* (Siegel et al., 2023)

Employment merujuk pada tingkat pengangguran orang kulit hitam lebih tinggi dibanding orang kulit putih dan kulit putih mendapat kesempatan kerja di bidang yang punya pengaruh besar. Sedangkan orang kulit hitam cenderung lebih banyak diberi kesempatan dalam sektor jasa, seperti pembantu, pelayan, penjaga keamanan hingga *cleaning service* (Siegel et al., 2023)

Economic Status mencakup fakta bahwa orang kulit putih memperoleh pendapatan lebih tinggi dibanding orang kulit hitam sehingga secara otomatis, orang kulit putih cenderung berpotensi lebih makmur sedangkan angka kemiskinan orang kulit hitam terus meningkat (Siegel et al., 2023).

Education mengacu pada kesempatan menempuh pendidikan bagi orang kulit putih dan orang kulit hitam. Dalam prakteknya, orang kulit putih punya peluang lebih besar untuk mengenyam pendidikan hingga perguruan tinggi dibandingkan dengan orang kulit hitam. Bagian ini juga dapat berhubungan erat dengan *economic status* sebab tanpa uang yang cukup, kesempatan menempuh pendidikan akan semakin sempit (Siegel et al., 2023).

Incarceration merujuk pada rasio tindak kejahatan yang dilakukan orang kulit putih dan orang kulit hitam sehingga mereka mendekam di penjara (Siegel et al., 2022). Dalam prakteknya ditahun 2000, hampir separuh populasi penjara di Amerika Serikat diisi oleh orang kulit hitam. Sedangkan di tahun 2020 tercatat orang dewasa kulit hitam masih dipenjara dengan jumlah lima kali lipat dari orang dewasa kulit putih (Paulau, 2023). Berdasarkan data yang dikeluarkan United States Sentencing Commission

terkait tahanan yang berada dalam tahanan Biro Penjara Federal per 29 Maret 2025 tercatat 34,9% narapidana berkulit hitam, 30,7% narapidana Hispanik, 29,9% narapidana berkulit putih, dan 4,5% narapidana dengan ras lainnya (*Individuals in the Federal Bureau of Prisons*, 2025)

2. *Institutional Racism*

Rasisme institusional hampir serupa dengan struktural rasisme, namun fokus bentuk rasisme yang berdiambil dalam aturan, kebijakan, dan budaya kerja yang diterapkan institusi publik atau swasta sehingga membangun prasangka negatif dan perlakuan semena-mena pada ras kulit hitam. Rasisme institusional diekspresikan dalam kebijakan institusi yang tidak adil dan memihak pada ras kulit putih, seperti kebijakan yang memberikan hak istimewa di pasar tenaga kerja bagi ras kulit putih dan aturan yang dibuat dengan sengaja untuk mengekang hak asasi ras kulit hitam. Selain itu, rasisme institusional cenderung menyebabkan perlakuan pilih kasih, seperti budaya kerja yang menempatkan pekerja kulit hitam selalu berada di bawah pekerja kulit putih apapun alasannya. Oleh karena itu, posisi strategis sebagai pemimpin, pengelola, dan pengambil keputusan hanya boleh diemban pekerja kulit putih. Semua kebijakan, aturan, dan budaya kerja yang tercipta dilakukan untuk mensejahterakan pekerja kulit putih (Lubile, 2021)

3. *Internalized racism*

Tingkatan ini didefinisikan sebagai cara orang-orang yang menjadi objek rasisme menerima dan mereproduksi semua atau sebagian mitos budaya hegemonik dan ideologis yang menormalkan penindasan rasial yang mereka derita (Gil-Benumeya, 2023). Dalam implementasinya, rasisme yang terinternalisasi menekankan proses orang kulit berwarna percaya pada superioritas ras kulit putih dan inferioritas kelompok mereka sendiri. Akibatnya, orang kulit berwarna setuju dengan stereotip dan standar kelompok dominan yang menganggap ras mereka pantas direndahkan. Sehingga tak jarang ras kulit berwarna secara sadar membenci diri mereka

sendiri karena rasa malu, putus asa, dan penindasan berkelanjutan (Godon-Decoteau et al., 2024)

4. *Interpersonal Racism*

Philomena Essed, Professor Universitas Antioch menjelaskan bahwa rasisme interpersonal merujuk pada interaksi antar individu, pandangan sehari-hari, lelucon, pertanyaan, dan komentar, serta prasangka, diskriminasi bahkan kekerasan yang terjadi secara rutin (Beagan et al., 2023). Pandangan ini juga mencakup mikroagresi (aktivitas merendahkan dan adanya penghinaan secara halus), pertanyaan dan komentar berbau rasial, baik sengaja maupun tidak sengaja serta penyampaian pesan tentang pengasingan dan subordinasi. Essed menambahkan bahwa rasisme interpersonal dapat bersifat tidak langsung, seperti menyaksikan atau mendengar percakapan orang kulit putih menghina orang kulit hitam (Beagan et al., 2023). Dengan kata lain, tingkatan ini mengacu pada perilaku anggota kelompok ras dominan yang "merendahkan dan merugikan" anggota kelompok lain yang terpinggirkan secara rasial (Kornienko et al., 2022)

2.2.2 Film Sebagai Media Massa

Manusia dan komunikasi bagai dua hal yang tak dapat dipisahkan, karena setiap orang pasti memiliki keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain. Proses berinteraksi antar individu tak hanya terjadi secara interpersonal namun dengan memanfaatkan media massa (Erawati, 2023). Dengan bantuan media massa, seorang individu atau kelompok dapat menyampaikan pesan secara serentak pada komunikan dalam jumlah besar meskipun mereka berasal dari latar belakang yang berbeda (Erawati, 2023). Sebelum pesan disebarkan ke Masyarakat, biasanya sudah dirancang agar bisa memenuhi kebutuhan Masyarakat akan informasi, Pendidikan dan hiburan, serta menyesuaikan kondisi sosial yang terjadi (Rusman, 2023). Dari semua macam media massa, film menjadi salah satu media yang paling kuat dan

menarik karena memadukan visual, suara dan terutama narasi yang menyentuh perasaan penontonnya.

Sejak tahun 1901, untuk pertama kalinya film berfungsi sebagai media massa melalui karya Ferdinand Zecca, *The Story of Crime in Prancis*. Melalui film, fenomena yang terjadi dalam masyarakat diangkat dalam narasi dengan memasukan berbagai pesan dan ideologi lalu disebarakan secara luas pada masyarakat dengan tujuan kontrol sosial (Djerebu et al., 2022). Narasi dalam film memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat. Dengan jalan cerita yang kuat dan menyentuh, penonton tidak hanya menonton, tapi juga ikut memahami dan merasakan isi pesan yang disampaikan.

Narasi dalam film ibaratkan seperti jembatan antara pembuat film dengan penonton. Ketika cerita disusun dengan baik, maka penonton akan lebih mudah memahami pesan yang disampaikan, karena informasi yang diberikan sudah dikemas dalam bentuk teratur dan bermakna. Menurut (Carmona, 2017), narasi dalam film membantu penonton untuk lebih memahami isi cerita dengan menyajikan alur dan informasi yang tersusun rapi, sehingga pesan dalam film tidak hanya tersampaikan, tapi juga meninggalkan kesan mendalam. Oleh karena itu, film memiliki kekuatan untuk mengkomunikasikan cerita, membangkitkan emosi, menginspirasi, mendorong tindakan, dan memperbaiki ketidakadilan dalam kesehatan (Bora, 2020).

Tak hanya dipandang sebagai media massa, Film dianggap sebagai artefak budaya yang sarat akan ide, harapan, aspirasi, persepsi, perasaan, dan pengalaman. Oleh karena itu, tak heran jika Priyanka Sonker dalam jurnal ilmiahnya menyimpulkan bahwa film adalah cermin realitas dalam Masyarakat (Sonker et al., 2022). Film kerap memotret beragam realitas yang rumit menjadi pelajaran hidup yang membangkitkan semangat penontonnya, namun kadang film juga mengukuhkan stereotipe gender dan ras tertentu, bahkan mampu mengkreasikan realitas baru sebagai pengembangan realitas

yang sudah ada sebagai bentuk protes pada sebuah otoritas (Sonker et al., 2022). Secara umum, film terbagi dalam 3 jenis, yaitu (Latief, 2021) :

1. Film Dokumenter

Film jenis ini fokus pada dokumentasi kenyataan melalui proses menceritakan kembali sebuah peristiwa menggunakan fakta dan data. Sehingga narasi dalam film dokumenter adalah kisah nyata yang dibumbui dengan efek drama agar lebih menghibur dan menarik untuk ditonton. Film dokumenter sendiri masih terbagi menjadi 5 menurut Andi Fachruddin, yaitu dokumenter eksposisi dengan ciri khas narator sebagai penutur tunggal, dokumenter observasi yang tidak menggunakan narator sebagai penutur namun menitikberatkan pada dialog antar pemeran dalam film, dokumenter interaktif yang berkonsentrasi pada peran aktif produser sebagai partisipan yang sengaja ditampilkan sedang berkomunikasi dengan pemeran dalam film, dokumenter refleksi yang menunjukkan peran kamera merekam berbagai realitas, dan dokumenter performatif yang mengacu pada plot dan pengemasan (Latief, 2021).

2. Film Fiksi

Berbeda dengan film dokumenter yang merekam kisah nyata secara otentik, film fiksi fokus pada kisah fiktif yang terikat pada plot dan menggunakan rekaan di luar kejadian nyata. Struktur cerita film fiksi berhubungan erat dengan hukum kausalitas atau sebab-akibat. Narasinya memiliki karakter protagonist, antagonis, konflik, penutup, serta pola pengembangan cerita yang jelas. Terkadang film fiksi dibuat berdasarkan kisah nyata seorang protagonis atau sekelompok masyarakat, namun narasi dari kisah nyata tersebut diubah dan disesuaikan dengan cara penambahan dan pengurangan narasi supaya alurnya lebih menarik dan mudah dipahami oleh penonton (Latief, 2021).

3. Film Eksperimental

Film jenis tidak memiliki plot, namun tetap memiliki struktur cerita. Struktur film eksperimental dipengaruhi oleh insting subjektif sineas, seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin mereka sehingga tak

jarang ideologi sineas terlihat menonjol dalam film. Kelemahan film ini adalah sulit dipahami karena cenderung abstrak bahkan kadang adegannya menentang rasional (Latief, 2021).

Dari ketiga jenis film yang sudah diuraikan di atas, film *The Six Triple Eight* termasuk jenis film fiksi meskipun terinspirasi dari kisah nyata.

2.2.3 Film *Hollywood* Sebagai Media Gambaran Realitas

Film dianggap sebagai artefak budaya yang sarat akan ide, harapan, aspirasi, persepsi, perasaan, dan pengalaman. Oleh karena itu, tak heran jika Priyanka Sonker dalam jurnal ilmiahnya menyimpulkan bahwa film adalah cermin realitas dalam masyarakat (Sonker et al., 2022). Film kerap memotret beragam realitas yang rumit menjadi pelajaran hidup yang membangkitkan semangat penontonnya, namun kadang film juga mengukuhkan stereotipe gender dan ras tertentu, bahkan mampu mengkonstruksi realitas baru sebagai pengembangan realitas yang sudah ada sebagai bentuk protes pada sebuah otoritas (Sonker et al., 2022). Menurut penelitian yang dilakukan Carlos Rivera, film tidak hanya mencerminkan tetapi juga memulai perubahan dan pemahaman mengenai tantangan sosial, politik, dan budaya di setiap zaman (Rivera, 2022). Berangkat dari sejarah film, Rivera menyimpulkan bahwa karya sinematografi ini berjalan bersama perubahan peradaban manusia dengan merekam peristiwa penting, mempertanyakan kepercayaan dominan, dan menyoroti perjuangan kelompok yang kurang terwakili (Rivera, 2022). Film tak sekedar mampu memicu otak seseorang untuk berpikir, namun dapat memengaruhi kebijakan, memulai percakapan, dan menggalang dukungan untuk tujuan sosial. Film dapat menggerakkan orang secara emosional dan memotivasi mereka untuk berpikir, mempertanyakan, dan mengambil tindakan melalui alur cerita, gambar, dan narasinya (Rivera, 2022).

Dari sudut pandang perfilman Amerika Serikat, Sutradara diyakini sebagai salah satu saluran sosial yang merefleksikan dan mengomentari setiap fenomena yang terjadi dalam masyarakat di berbagai zaman (Edeh & Bernard, 2022). Untuk itulah, sang sutradara memproduksi berbagai film

Hollywood yang mencerminkan penguatan standar dan cita-cita masyarakat Amerika Serikat dengan cara narasi film yang diproyeksikan sedemikian rupa sehingga Amerika dipandang sebagai negara ideal terlepas dari kedaulatan atau integritas negara lain, seperti kisah perjalanan heroik seorang protagonis yang berhasil mengalahkan kejahatan (Edeh & Bernard, 2022). Tak hanya itu, sebagian besar film perang *Hollywood* juga menggambarkan Amerika sebagai negara yang berdedikasi dan siap mengorbankan segalanya untuk menyelamatkan satu warganya sendiri. Meskipun menawarkan kisah yang meyakinkan di dunia yang tidak pasti dengan cerita kepahlawanannya, nyatanya narasi tersebut dibuat oleh para sineas film *Hollywood* sebagai pelarian dari kesulitan ekonomi dan perang (Rivera, 2022).

Fenomena diskriminasi rasial juga relevan dengan situasi di Indonesia, meskipun bentuknya tidak selalu sama. Di Indonesia, sering kali menemukan diskriminasi yang dialami oleh kelompok tertentu, seperti masyarakat Papua dalam film masih sering dipenuhi dengan stereotip negatif. Oleh (Larasati, 2020) dalam penelitiannya mengungkapkan mengenai film *Denias, Senandung di Atas Awan dan Di Timur Matahari* memperlihatkan Masyarakat Papua sebagai kelompok yang terbelakang yang kemudian diselamatkan oleh pihak luar. Hal ini menunjukkan bahwa mereka sebagai sosok yang tidak berdaya sejak awal. Kemudian, menurut (Rosalia et al., 2019) juga menemukan bahwa film *The Lost in Papua dan Sokola Rimba* masih mencerminkan kelompok pedalaman sebagai “Bodoh, Emosional dan Primitif”, yang secara tidak langsung memperkuat pandangan rasial terhadap orang Papua. Bahkan menurut Wening Udasmoro dalam (Setiyawan, 2020) mengungkapkan bahwa tanyangan anak-anak di Indonesia berpotensi menanamkan prasangka sejak dini terhadap kelompok Papua, disebabkan oleh cara penggambaran visual yang tidak adil dan tidak setara. Maka dari itu, apabila *Hollywood* sudah mulai bergerak menuju film yang lebih adil, seharusnya perfilman Indonesia pun perlu membuka ruang yang setara bagi semua identitas bangsa agar tidak

memperkuat diskriminasi, melainkan menumbuhkan kesadaran dan penerimaan terhadap keberagaman.

2.2.4 Diskriminasi Rasial Dalam Film Hollywood

Film dan realitas kehidupan manusia yang berjalan beriringan menjadi saksi fenomena diskriminasi rasial dalam tubuh masyarakat Amerika Serikat yang dipresentasikan dalam narasi film. Dalam kehidupan sehari-hari di Amerika Serikat, orang kulit putih memegang kendali penting dan strategis yang punya kendali terhadap orang kulit hitam sehingga aturan dan kebijakan negara cenderung diambil untuk keuntungan orang kulit putih yang pada akhirnya melahirkan diskriminasi rasial (Edis et al., 2022).

Sutradara Hollywood secara terang-terangan menunjukkan diskriminasi rasial dalam narasi film untuk menggambarkan ketidakadilan yang dialami orang kulit hitam dari aspek jenis pekerjaan, peran sosial, ciri fisik, dan karakterisasi (Zurcher et al., 2024) sebagai upaya untuk menyuarakan penghapusan diskriminasi dan kesetaraan hak hidup orang kulit hitam (Sonker et al., 2022). Sejak tahun 1970-an, peran aktor orang kulit hitam mengalami diskriminasi rasial sebab mereka kerap ditempatkan sebagai tokoh antagonis, seperti penjahat, pelanggar hukum, berbahaya, tidak mampu bersikap lembut dan pemberontak terhadap orang kulit putih. Film anak-anak bahkan sudah menggambarkan pria kulit hitam sebagai tokoh kerap ditempatkan sebagai tokoh antagonis yang menyeramkan karena bertubuh besar dan mampu membuat orang mengompol dengan satu tatapan (James, 2022). Di abad 20 dan 21, perempuan kulit hitam kerap digambarkan dalam media massa sebagai sosok yang dominan, mandiri, keras kepala, terlalu ekspresif, dan kasar. Meskipun begitu, telah bermunculan film-film Hollywood yang menempatkan pria maupun perempuan kulit hitam sebagai tokoh protagonis yang anggun tanpa membandingkan kegagahan dan kecantikan mereka dengan ras kulit putih di Amerika Serikat (Frymus, 2023).

Tak dipungkiri bahwa diskriminasi rasial dalam film Hollywood memang masih ada namun terus digerus oleh kerja keras sineas kulit hitam

lainnya seperti Tyler Perry yang secara konsisten memberikan ruang bagi artis Hollywood menunjukkan bakat mereka serta memberikan narasi menarik tentang ras kulit hitam yang tertindas namun berusaha bangkit. Tak hanya artis, Perry juga membuka kesempatan bagi penulis perempuan berkulit hitam untuk mengembangkan bakat menulisnya dalam dunia perfilman (Yates, 2022). Tak hanya Perry, sineas lain seperti John Singleton, Spike Lee, Antoine Fuqua, Malcom dan masih banyak lagi orang-orang kulit hitam yang berusaha keras menggerus diskriminasi rasial bagi kulit hitam di Amerika Serikat dalam narasi film Hollywood (Ruffdadon, 2015).

2.2.5 Naratif Vladimir Propp

Naratif dan narasi menjadi dua kata yang saling bertautan sering kerap sulit dimengerti. Dalam kamus bahasa Inggris Cambridge, naratif atau *narrative* diartikan sebagai sebuah cerita atau deskripsi serangkaian peristiwa sedangkan narasi atau *narration* berarti tindakan menceritakan sebuah cerita. Seorang filsuf asal Amerika bernama Nelson Goodman memaknai naratif sebagai cara mendasar bagi seorang individu untuk memahami pengalaman pribadi mereka sendiri dan cara manusia menciptakan dunia (Fivush & Grysman, 2022). Bagi Fisher, setiap manusia punya dorongan naratif yang muncul dari dalam dirinya untuk memaknai hidup dalam proses sosialisasi yang alami dengan manusia lain (Littlejohn et al., 2017). Naratif secara unik berbeda dengan jenis komunikasi lainnya, ia mendramatisir perbedaan kultur dalam pengaturan ruang dan waktu sehingga karakter dan *setting* dalam naratif atau cerita adalah alat utama untuk memahami sebuah kultur (Littlejohn et al., 2017).

Di masa lampau, seorang individu memahami serba-serbi kehidupan dari narasi yang dimediasi secara budaya oleh komunitas dalam masyarakat, seperti cerita rakyat (Fivush & Grysman, 2022). Bagi Propp, cerita rakyat khususnya di Rusia menjadi salah satu aliran penting dan erat hubungannya dengan warisan budaya sebab isinya sarat akan masalah-masalah masyarakat dan bukan sekadar ungkapan yang disimpan sendiri oleh masyarakat,

melainkan seruan nyaring yang memanggil kita sampai kita mendengarkannya, memahaminya, dan bersimpati padanya (Propp, 1968). Cerita rakyat merupakan peristiwa yang bercirikan percampuran fenomena yang terjadi di masyarakat dan imajinasi yang diwariskan secara lisan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Cerita rakyat juga dipandang sebagai salah satu bentuk esensial paling penting yang dikenal oleh masyarakat sepanjang masa, menempati tempat yang besar dalam kehidupan masyarakat karena hubungannya dengan sikap dan kepercayaan manusia terhadap alam semesta, dan telah berkembang seiring dengan perkembangan kelompok yang memperdagangkannya. Cerita rakyat juga merupakan cermin yang memantulkan imajinasi intelektual, sosial, psikologis, dan realitas kehidupan yang berperan sebagai wadah penampung harapan, aspirasi masyarakat, rasa sakit serta ketakutan yang ada dalam benak masyarakat (Propp, 1968). Punya kemiripan dengan film yang mampu mencerminkan realitas masyarakat (Propp, 1968) tak heran jika cerita rakyat yang menjadi cikal bakal naratif Propp relevan jika digunakan dalam penelitian film.

Dari berbagai cerita rakyat inilah Vladimir Propp menulis *Morphology of Folktale* berdasarkan kajian terhadap komunikasi manusia dalam struktur dongeng Rusia. Sebagai ahli naratif pertama, Propp memulai penelitiannya dari perbedaan 'fabula' dan 'syuzhet'. Fabula berarti isi cerita, sedangkan syuzhet mengacu pada cara cerita diceritakan (Malik et al., 2020). Berangkat dari sini, Propp mengidentifikasi bahwa semua dongeng yang diselidiki memiliki struktur yang sama. Maksudnya adalah tokoh yang memainkan peran dalam cerita dapat berubah-ubah, seperti pada pemeran putri dalam dongeng bisa dimainkan oleh Cinderella atau Snow White, namun perbuatan dan perannya tetap sama, seperti dalam cerita dongeng, ibu tiri dan nenek sihir selalu menjadi peran antagonis. Propp mengemukakan bahwa yang penting dalam stuktur naratif bukanlah tokoh-tokohnya, namun aksi tokoh-tokohnya dalam cerita yang kemudian disebut Propp sebagai fungsi. Fungsi merupakan unsur yang stabil dalam cerita dan tidak bergantung oleh siapa tokoh pemerannya (Vučković & Bratić, 2020). Berdasarkan

pemahaman ini, naratif Propp fokus pada 31 fungsi yang turut didukung oleh 7 karakter yang muncul dalam cerita. Berikut uraiannya:

2.2.6 Fungsi Propp

Tabel 2. 1 Fungsi Vladimir Propp berdasarkan Morphology of the Folktale

PART	SYMBOL	FUNCTION	DESCRIPTION OF FUNCTION
	α	Initial Situation	Members of family or the future hero are introduced and their status indicated
Introduction	β	Absentation	One of the members of a family absents himself from home
	γ	Interdiction	An interdiction is addressed to the hero
	δ	Violation	The interdiction is violated
	ϵ	Reconnaissance	The villain makes an attempt at reconnaissance
	ζ	Delivery	The villain receives information about his victim
	η	Trickery	The villain attempts to deceive his victim in order to take possession of him or of his belongings
	θ	Complicity	The victim submits to deception and thereby unwittingly helps his enemy
Body of the story	A	Villainy	The villain causes harm or injury to a member of a family
		Lack	One member of family desires something or to have something
	B	Mediation	Misfortune or lack is made known; the hero is approached with a request or command; he is allowed to go or he is dispatched
	C	Beginning Counteraction	The seeker agrees to or decides upon counteraction
	↑	Departure	The hero leaves home
Donor sequence	D	1 st Function of the Donor	The hero is tested, interrogated attacked, etc, which prepares the way for his receiving either a magical agent or helper
	E	The Hero's Reaction	The hero reacts to the action of the future donor
	F	Provision or Receipt of a magical agent	The hero acquires the use of a magical agent

	G	Spatial Transference Between Two Kingdoms, Guidance	The hero is transferred, delivered or led to whereabouts of an object of search
	H	Struggle	The hero and the villain join in direct combat
	J	Branding, Marking	The hero is branded
	I	Victory	The villain is defeated
	K	liquidation	The initial misfortune or lack is liquidated
Hero's return	↓	Return	The hero returns
	Pr	Pursuit, Chase	The hero is pursued
	Rs	Rescue	Rescue of the hero from pursuit
	O	Unrecognized Arrival	The hero unrecognized arrives home or in another country
	L	Unfounded Claims	A false hero presents unfounded claim
	M	Difficult Task	A difficult task is proposed to the hero
	N	Solution	The task is resolved
	Q	Recognition	The hero is recognized
	Ex	Exposure	The false hero or villain is exposed
	T	Transfiguration	The hero is given a new appearance
	U	Punishment	The villain is punished
	W	Wedding	The hero is married and ascends the throne

Propp mengawali 31 fungsinya dengan *initial situation*, sebuah narasi yang perkenalan *hero* dan keluarganya pada pembaca atau penonton. Dari 31 fungsi, Propp membaginya dalam 4 bagian, yaitu *introduction*, *body of the story*, *donor sequence*, dan *hero's return* yang diuraikan sebagai berikut:

Initial Situation

Simbol : α (alpha)

Ini merupakan bagian awal cerita untuk mengenalkan *hero*, keluarganya, dan status mereka pada penonton atau pembaca. Awal cerita ini biasanya digambarkan bahwa *hero* dan keluarga hidup bahagia tanpa *villain* dan kemalangan berarti yang terjadi.

I. Bagian Pertama (*Introduction*)

Pada bagian ini terdapat 7 'fungsi' Propp dari 31 'fungsi' yang menjelaskan hampir semua karakter dan *setting* cerita.

Absentation

Simbol : β (beta)

Fungsi ini menjelaskan salah satu anggota keluarga meninggalkan rumahnya dengan alasan tertentu, seperti pergi jauh untuk bekerja, merawat orang asing, berperang, berburu, bertamasya, mengejar mimpi atau yang paling parah adalah kematian anggota keluarga (Propp, 1968).

Interdiction

Simbol : γ (gamma)

Fungsi ini merujuk pada peringatan yang ditujukan oleh seseorang pada *hero*. Bentuk dari peringatan biasanya larangan, permintaan atau bujukan dan nasehat, seperti larangan untuk tidak melakukan sesuatu yang berbahaya, larangan untuk pergi karena beresiko buruk, nasehat seorang ibu untuk memperingatkan anaknya akan bahaya jika mengambil keputusan tertentu, bujukan putri agar pangeran tidak ikut berperang. Perintah atau saran juga termasuk dalam fungsi ini, misalnya perintah seorang raja untuk menyembunyikan keluarganya di hutan agar aman dari bahaya, saran untuk membawa bekal jika terjadi kendala dalam perjalanan (Propp, 1968).

Violation

Simbol : δ (delta)

Fungsi ini menjelaskan bahwa *hero* mengabaikan peringatan, nasehat, larangan, saran, dan bujukan yang ia terima dengan alasan tertentu. Pada titik ini, tokoh baru yang dapat disebut sebagai *villain* atau penjahat mulai memasuki cerita. Perannya adalah mengganggu kedamaian keluarga yang bahagia, menyebabkan beberapa bentuk kemalangan, kerusakan, atau kerugian. Penjahat tersebut dapat berupa naga, iblis, bandit, penyihir, atau ibu tiri yang datang dengan berjalan kaki, menyelinap, atau terbang turun, dan sebagainya (Propp, 1968).

Reconnaissance

Simbol : ϵ (epsilon)

‘Fungsi’ ini menggambarkan *villain* atau penjahat yang melakukan pengintaian secara aktif. Bentuk pengintaiannya adalah *villain* menyamar lalu berbicara dengan anggota keluarga dan sang anggota keluarga dengan polosnya memberikan informasi berharga yang diinginkan *villain*. berbicara dengan anggota keluarga yang dengan polos memberikan informasi atau membuka rahasia kepadanya. *Villain* juga berusaha untuk menemui *hero* dengan kemungkinan sudah mengetahui kekuatan khusus yang dimiliki *hero*. *Villain* mencari informasi berharga tentang targetnya dengan perantara orang juga masuk dalam fungsi ini. Aksi pengintaian ini bertujuan untuk mengetahui lokasi anak-anak, benda-benda berharga, atau rahasia tertentu (Propp, 1968).

Delivery

Simbol : ζ (zeta)

Fungsi ini menceritakan bahwa *villain* berhasil memperoleh informasi tentang targetnya. Proses memperoleh informasi biasanya dalam bentuk obrolan antara *villain* dan sang pemberi informasi. Informasi yang diberikan kadang bisa saja secara sengaja atau tidak sengaja oleh sang pemberi informasi (Propp, 1968).

Trickery

Simbol : η (eta)

Kondisi dalam ‘fungsi’ ini menceritakan bahwa *villain* muncul dalam penyamaran dan menggunakan informasi yang diperoleh untuk menipu *hero* atau korban menggunakan cara tertentu. Misalnya nenek sihir mengubah dirinya menjadi nenek tua yang baik hati lalu memberikan sekeranjang apel untuk membujuk korbannya untuk melakukan apa yang ia inginkan. Kadang *villain* juga menggunakan kekerasan untuk mewujudkan keinginannya, seperti bu tiri memberikan ramuan tidur kepada anak tirinya, menusukkan jarum ajaib ke pakaian korbannya agar ia tak berdaya. *Villain* yang mempersiapkan ranjau

untuk menjerat korbannya agar mau mengikuti keinginannya juga termasuk dalam fungsi ini (Propp, 1968).

Complicity

Simbol : θ (theta)

Dalam ‘fungsi’ ini digambarkan bahwa tipu daya *villain* berhasil sehingga *hero* atau korban bersedia melakukan tindakan yang sebenarnya membantu *villain*. Contohnya, memberikan cincin kekuatan leluhur untuk menambah kekuatan *villain*. Mungkin *villain* menghasut *hero* atau korban untuk berpikir bahwa orang-orang baik tersebut sebenarnya jahat (Propp, 1968).

II. Bagian Kedua (*Body of the Story*)

Bagian kedua menjelaskan 4 ‘fungsi’ Propp yang menjadi tubuh cerita. Inti cerita bermula di sini dan berkembang menjadi keberangkatan *hero* untuk memenuhi misinya.

Villainy Lack

Simbol : A

Fungsi ini terbagi menjadi 2 bagian, *villainy* dan *lack*. Kedua bagian sangat penting karena melaluinya, gerakan cerita yang sebenarnya tercipta. Ketidakhadiran, pelanggaran larangan, penyerahan informasi yang berharga, keberhasilan tipu daya *villain*, mempersiapkan jalan bagi fungsi ini, menciptakan kemungkinan terjadinya, atau sekadar memfasilitasi terjadinya. Oleh karena itu, tujuh fungsi pertama dapat dianggap sebagai bagian persiapan cerita, sedangkan komplikasinya dimulai dengan tindakan kejahatan. Fungsi *villainy* fokus pada aksi *villain* yang menyakiti anggota keluarga atau orang-orang di sekitar *hero* sedangkan *lack* merujuk pada kekurangan yang dimiliki anggota keluarga atau bahkan *hero* dan keinginan yang ingin mereka capai.

Terkait *villainy*, Propp mengurai bahwa ada banyak ragam kejahatan yang *villain* lakukan, seperti *villain* menculik seseorang, *villain* mencuri dan menjarah agen sihir atau barang berharga seperti pedang raja, *villain* memerintahkan atau menjadi algojo tindakan

penghilangan nyawa, *villain* merusak barang berharga, *villain* menjadi penyebab kehilangan sesuatu atau seseorang seperti ibu tiri memberikan ramuan kematian bagi putri sambungnya hingga ia tak bernyawa, *villain* yang menyamar jadi pangeran mencium putri hingga sang putri hilang ingatan, *villain* mengusir seseorang, *villain* menegutuk seseorang, *villain* menyendera atau memenjarakan seseorang, *villain* mengancam dan memaksa targetnya melakukan sesuatu yang ia inginkan, *villain* melakukan penyiksaan, *villain* menyatakan perang terhadap targetnya, baik itu *hero* maupun korban (Propp, 1968).

Sedangkan implementasi *lack* adalah saat seorang pangeran yang diposisikan menjadi *hero* pergi berpetualang karena ingin mencari cinta sejatinya. Seorang anggota keluarga yang miskin mencari peta harta karun untuk mendapatkan harta (Propp, 1968).

Mediation

Simbol : B

Fungsi ini membawa sang *hero* lebih jelas terlihat dalam cerita. Dalam fungsi ini, *hero* digambarkan menjadi 2 jenis, *seeker hero* dan *victimized hero*. Kondisi yang menggambarkan *seeker hero* adalah saat *hero* bergegas pergi muntuk menemukan putri raja yang hilang. Sedangkan *victimez hero* adalah korban dari tindakan jahat *villain* yang diselamatkan oleh orang lain. Oleh karena itu *mediation* fokus pada adanya berita atau terjadinya tragedi yang menyebabkan kepergian *hero* meninggalkan rumah. Alasan *hero seeker* meninggalkan rumah ini bisa beragam, seperti panggilan minta tolong untuk mencari seseorang, *hero* dengan sengaja diutus oleh raja untuk mencari harta karun kerajaan yang hilang, ancaman dari orang lain agar *hero* berangkat untuk menemukan sebuah rahasia, keinginan *hero* sendiri untuk pergi mencari teman kecilnya yang hilang, *hero* juga dapat pergi dari rumah setelah orang tuanya memberitahu bahwa ada anggota keluarga yang tidak kembali dari hutan sehingga orang tua *hero* mengizinkan *hero* untuk pergi mencari anggota keluarga tersebut (Propp, 1968).

Berbeda dengan *seeker hero*, pada *victimized hero*, struktur cerita menuntut agar *hero* meninggalkan rumah dengan cara apa pun. Jika hal ini tidak tercapai melalui suatu bentuk kejahatan, maka cerita tersebut akan menggunakan insiden penghubung untuk tujuan ini, seperti *hero* yang dibuang dibawa pergi dari rumah. Contoh dalam cerita biasanya sang ayah membawa putrinya pergi ke hutan setelah diusir oleh istri keduanya. Alasan lain *victimized hero* pergi meninggalkan rumah adalah *hero* tersebut dihukum mati namun dibebaskan secara diam-diam. Contoh dalam cerita biasanya seorang *hero* mendapat hukuman mati lalu saat hari eksekusi mati, seorang algojo menyelamatkan dan membebaskan *hero* tersebut dari hukuman dengan membunuh seekor binatang untuk mendapatkan jantung dan hatinya sebagai bukti kematian *hero* tersebut (Propp, 1968).

Beginning Counteraction

Simbol : C

Propp menjelaskan bahwa fungsi ini khusus ditujukan pada *seeker hero* sebab sang *hero* yang mendengar atau mengetahui berita buruk memutuskan untuk pergi dari rumah untuk mencari barang berharga yang hilang, menyelamatkan keluarga yang berada dalam bahaya, dan mengalahkan *villain* (Propp, 1968).

Departure

Simbol : ↑ (*up-arrow*)

Fungsi ini menjelaskan bahwa akhirnya *hero* bergerak pergi meninggalkan rumah. Kepergian *seeker hero* dan *victimized hero* tentu saja berbeda. Perlu diingatkan kembali seperti pada fungsi *mediation* bahwa kedua jenis *hero* ini pergi dengan tujuan yang berbeda. *Seeker hero* pergi dari rumah untuk mencari dan menyelamatkan seseorang atau barang berharga atau mengalahkan *villain* yang menjadi penyebab kekacauan, namun *victimized hero* pergi karena ia menjadi korban dari tindakan *villain* (Propp, 1968).

Dalam perjalanan *hero* yang dijelaskan fungsi ini, biasanya ada karakter baru yang muncul, yaitu *donor*. *Donor* kerap diceritakan sebagai pribadi yang secara tidak sengaja bertemu *hero* dalam perjalanannya dan memberi *hero* “bantuan” berupa benda magis atau kekuatan yang nantinya bisa digunakan *hero* untuk menyelesaikan misinya menyelamatkan korban dari aksi jahat *villain* atau hanya sekedar memberi petunjuk untuk melalui jalan rahasia untuk segera sampai ke tempat tujuan *hero* (Propp, 1968).

III. Bagian Ketiga (*Donor Sequence*)

Ada 8 ‘fungsi’ Propp yang masuk dalam bagian ketiga ini. Bagian ini merupakan fase peran *donor* yang dilibatkan dalam proses perjalanan *hero*.

1st Function of the Donor

Simbol : D

Pada fungsi ini dijelaskan bahwa sebelum *hero* mendapatkan bantuan, ia harus terlebih dulu membuktikan dirinya layak. Situasi ini dapat terjadi dalam rangkaian peristiwa atau petualangan singkat. Propp menjelaskan bahwa *donor* menguji *hero* dengan berbagai cara. Dalam dongeng Rusia, naga yang ditemui *hero* dalam perjalanannya akan memberi pedang sakti jika *hero* mampu mengangkat sebuah batu besar atau seorang penyihir meminta *hero* tidur dengan anaknya. Jika sang *hero* tidak menodai anak perempuan penyihir, maka *hero* berhasil menyelesaikan tugasnya, ada juga cerita yang menunjukkan bahwa seorang nenek tua yang bertindak sebagai *donor* meminta *hero* bekerja selama 3 tahun untuk mengerjakan ladangnya, jika *hero* berhasil maka ia lolos ujian. Ujian tak selamanya diutarakan secara verbal oleh *donor*, namun bentuknya bisa saja sebuah pesan yang tertulis pada batu atau dinding sebuah gubuk, misalnya sebuah teka-teki untuk dipecahkan (Propp, 1968).

Cara lain yang digunakan *donor* adalah ia menghampiri *hero* dan mengintrogasinya. Jika *hero* menjawab intrograsi dengan jujur dan

terlihat bertanggung jawab, maka *hero* berhasil lulus ujian yang diberikan *donor*. Di bagian lain dongeng Rusia, *donor* dapat berupa seorang kakek yang sekarat dan meminta pertolongan saat *hero* untuk menguburkannya tepat dibawah pohon apel, seorang ayah yang telah lama tak bertemu menuliskan wasiat agar sang anak menaburkan bunga di makamnya 10 tahun berturut-turut. Jika *hero* melakukannya dengan baik, maka ia telah teruji (Propp, 1968). *Donor* juga kadang berwujud tahanan yang minta dibebaskan atau sebuah peri yang terkurung dalam kendi yang meminta *hero* membebaskan dirinya. Jika *hero* berhasil melakukan permintaan mereka, maka *donor* akan memberinya imbalan.

Tak hanya berbentuk permintaan atau perintah melakukan sesuatu, *donor* juga melakukan penyerangan pada *hero* untuk memastikan bahwa *hero* layak menerima sesuatu yang mereka miliki, seperti *donor* dalam bentuk naga menghalangi perjalanan dan ingin memangsa *hero*. jika *hero* berhasil menaklukan naga, maka ia dianggap layak (Propp, 1968).

Perlu diingat bahwa *donor* dapat berbentuk apa saja, peri, hewan, hewan dan tumbuhan yang bisa berbicara, manusia, penyihir, malaikat, atau bahkan iblis yang pada akhirnya memberikan sesuatu untuk membantu *hero* menyelesaikan tugasnya atau menyelamatkan *hero* (Propp, 1968).

The Hero's Reaction

Simbol : E

Jika *1st function of the donor* menjelaskan cara yang ditempuh *donor* untuk menguji kelayakan *hero*, maka *the hero reaction* fokus pada reaksi *hero* saat menghadapi ujian yang diberikan *donor*. Propp menguraikan bahwa dalam sebagian besar kasus, reaksi *hero* bisa positif atau negatif. *Hero* dapat atau gagal bertahan dalam ujian, bisa atau tidak bisa menjawab introgasi *donor* dengan bijaksana dan jujur, menerima atau menolak permintaan bantuan dari *donor* untuk mengerjakan sesuatu, berhasil mengusahakan perdamaian atau tidak peduli melakukannya,

hero mengalahkan *donor* saat bertarung tapi tidak membunuh *donor* tersebut, *hero* menggunakan kecerdasannya untuk mengelabui *donor* agar ia berhasil menyelesaikan ujian yang diberikan *donor*. *Hero* berhasil melakukan negosiasi dengan *donor* saat naga yang ditempatkan sebagai *donor* ingin memakannya (Propp, 1968).

Provision or Receipt of a Magical Agent

Simbol : F

Fungsi ini menegaskan bahwa *hero* telah berhasil melewati uji kelayakan yang dilakukan oleh *donor* sehingga ia memperoleh sesuatu yang nantinya akan berguna baginya menuntaskan misi atau mengalahkan *villain*. Dalam dongeng Rusia, biasanya sesuatu yang diberikan *donor* memiliki unsur sihir seperti hewan (kuda, elang, dan lain-lain) yang membantu *hero*, pembantu magis (batu api yang berisi kuda, cincin yang berisi pemuda), benda-benda yang memiliki sifat magis, seperti pentungan, pedang, tongkat, bola, lain sebagainya serta *donor* memberikan kekuatan magis untuk berubah bentuk atau kekuatan tersembunyi yang dapat dipakai dalam kondisi kritis (Propp, 1968).

Spatial Transference Between Two Kingdoms, Guidance

Simbol : G

Fungsi ini menceritakan *hero* yang mulai bergerak menuju ke tempat tujuannya setelah mendapatkan sesuatu dari *donor*. Perjalanan *hero* bisa sangat panjang tapi bisa juga dilakukan singkat secara magis, seperti mengendarai karpet terbang, menghilang, menggunakan mesin waktu, dan sebagainya untuk sampai ke tempat tujuan (Propp, 1968).

Struggle

Simbol : H

Fungsi ini menceritakan pertemuan *hero* dan *villain* secara tatap muka dan melakukan pertempuran. Pergulatan antar *hero* dan *villain* dapat terjadi secara terbuka satu lawan satu, melalui pertandingan, melalui sebuah permainan. Semua upaya ini diceritakan untuk menunjukkan kemenangan atau kekalahan *hero* (Propp, 1968).

Branding, Marking

Simbol : J

Dalam fungsi ini digambarkan bahwa setelah bertarung dengan *villain*, *hero* akan mendapatkan sebuah tanda yang mengubah hidupnya. Tanda tersebut dapat berupa luka dari *villain* maupun mendapat benda yang mungkin beracun atau memiliki kekuatan magis, seperti cincin, pakaian, dan senjata dari *villain* (Propp, 1968).

Victory

Simbol : I

Fungsi ini bercerita tentang *villain* yang akhirnya dapat dikalahkan oleh *hero* dalam pertarungan satu lawan satu secara terbuka, *villain* kalah dalam perlombaan, permainan, *villain* berhasil diusir oleh *hero*, dan *villain* dibunuh oleh *hero* tanpa perlawanan berarti (Propp, 1968).

Liquidation

Simbol : K

Pada fungsi ini diceritakan bahwa tindakan kejahatan dan kemalangan kini telah usai atau dibatalkan karena *villain* telah kalah, misalnya mantra yang diberikan *villain* pada korban lenyap, harta yang disembunyikan *villain* ditemukan, tawanan *villain* dibebaskan (Propp, 1968).

Dalam proses menyelesaikan misi ini, *hero* kadang membebaskan tawanan menggunakan kekerasan atau kecerdasannya, seperti melumpuhkan penjaga tawanan lalu membawa lari mereka, bernegosiasi untuk mendapatkan harta yang dicari, merayu sang putri agar mau kembali ke kerajaan dengan bantuan harta, kekuatan, atau benda-benda magis dari *donor*, menyelesaikan kemiskinan dengan peti emas dari *donor*, Kemalangan juga dapat dihilangkan dengan upaya *victimized hero* yang berhasil melarikan diri dari penjara penyihir, *hero* dibangkitkan dari kematian dengan sebuah ramuan, mantra sihir yang

mengubah *hero* atau seseorang menjadi kelinci berhasil hilang (Propp, 1968).

IV. Bagian Keempat (*Hero's Return*)

Bagian terakhir dari fungsi Prop ini memuat 12 'fungsi' yang menggambarkan proses kembalinya *hero* dari perjalanan panjangnya memenuhi misi.

Return

Simbol : ↓ (*down-arrow*)

Dalam fungsi ini diceritakan tentang *hero* yang kembali ke rumah dengan membawa harta, benda kemenangan, dan tawanan yang berhasil dibebaskan. Perjalanan pulang bisa juga berbentuk *victimized hero* yang melarikan diri dari cengkraman (Propp, 1968).

Pursuit, Chase

Simbol : Pr

Fungsi ini menggambarkan proses perjalanan pulang *hero* yang mana *hero* dikejar beberapa penyerang yang mungkin berusaha untuk mengambil barang milik *hero*, seperti harta yang dibawa atau bahkan mengejar *victimized hero* yang melarikan diri. Pesaing yang mengejar tidak selalu terang-terangan dilakukan, namun sang pengejar bisa saja menyamar untuk mengelabui dan membunuh *hero* secara perlahan (Propp, 1968).

Rescue

Simbol : Rs

Dalam fungsi ini *hero* diselamatkan oleh pihak lain. Penyelamat *hero* disebut *helper*. *Helper* menolong *hero* dengan berbagai macam cara, seperti menggendong *hero* lalu membawanya terbang secepat kilang untuk menghilang dari hadapan *villain* dan pesuruhnya, menyembunyikan *hero* saat ia dikejar, mengelabui mata *villain* agar tak dapat melihat *hero*, memberikan tumpangan pada *hero*. Fungsi ini tak selalu menceritakan *hero* ditolong orang lain, namun ada beberapa cerita yang mengisahkan bahwa *hero* menolong dirinya sendiri lolos dari

pengejaran *villain* dengan cara membuat ranjau untuk menjerat *villain*, *hero* mengubah dirinya menjadi hewan atau tumbuhan atau benda yang dapat mengelabui *villain*, *hero* sengaja memberikan dirinya ditelan oleh naga yang disuruh *villain* lalu *hero* menusuk kerongkongan naga tersebut dengan pedang dari *donor*, *hero* melarikan diri dari pengejaran dengan berlari sangat kencang dan *hero* berhasil mengenali penyamaran *villain* sehingga ia tak tertipu (Propp, 1968).

Unrecognize Arrival

Simbol : O

Pada fungsi ini diceritakan bahwa *hero* kembali ke rumahnya atau tiba di negara atau kerajaan lain. Saat *hero* tiba di rumahnya, tidak ada pesta yang menyambutnya, ia bahkan tak dikenali atau disadari oleh penduduk sekitar. Kadang dalam cerita, *hero* memilih tinggal dan bekerja bersama para pembuat sepatu, penjahit, dan pandai besi. Hal serupa juga terjadi saat *hero* tiba di kerajaan lain, ia digambarkan sebagai orang biasa yang bekerja sebagai pelayan di kerajaan (Propp, 1968).

Unfounded Claims

Simbol : L

Fungsi ini menceritakan kejadian ketika *false hero* muncul dalam cerita. Jika *hero* kembali ke rumah, *false hero* biasanya akan mengagungkan diri di depan rakyat bahwa dialah yang telah mengalahkan para penyamun yang selama ini menjarah harta di desa untuk mendapat simpati dari rakyat atau *false hero* mengaku menyelamatkan permaisuri raja. Jika *hero* tiba di negara atau kerajaan lain, maka biasanya *false hero* adalah Perdana Menteri kerajaan atau pangeran dari kerajaan lain yang datang mengatakan pada raja bahwa dialah yang telah menuntaskan kemiskinan dan menemukan sang putri. *False hero* menyatakan bahwa dirinyalah yang telah menuntaskan misi (Propp, 1968).

Difficult Task

Simbol : M

Fungsi ini menggambarkan bahwa *hero* diminta untuk membuktikan nilai dan karakternya dengan cara menyelesaikan sebuah tugas berupa penyelesaian teka-teki, uji ketahanan diri secara ekstrim, menafsirkan mimpi, atau perintah lainnya. Jika *hero* dapat menuntaskan tugas ini, maka kepahawanannya tidak dapat disangkal lagi di depan raja dan rakyat sekaligus memermalukan *false hero* (Propp, 1968).

Solution

Simbol : N

Pada fungsi ini terlihat bahwa tugas yang diberikan kepada *hero* telah selesai dikerjakan dengan baik sehingga menjadi bukti integritas, karakter, dan nilai sang *hero*. *Solution* menjadi fungsi yang menunjukkan kejatuhan *false hero* (Propp, 1968).

Recognition

Simbol : R

Dalam fungsi ini, jati diri *hero* akhirnya dikenal setelah menyelesaikan tugas dan tanda yang ia peroleh saat berhasil melawan *villain* mempertegas jati dirinya, seperti luka di pipi akibat goresan pedang sakti *villain*, luka bakar di lengan karena semburan naga yang bertindak sebagai *villain*, dan lain sebagainya (Al-Emad & Sawai, 2020).

Exposure

Simbol : Ex

Fungsi ini menceritakan bahwa melalui proses pembuktian jati diri melalui tugas yang diberikan, keberadaan *false hero* akhirnya terungkap. Biasanya *false hero* langsung bersikap tidak heroik, misalnya menjadi pengecut, berbuat curang, atau mengelak. Namun, orang-orang akan mencemoohnya. Fungsi ini terjadi berpasangan dengan ‘fungsi’ *recognition* (Propp, 1968).

Transfiguration

Simbol : T

Pada fungsi ini digambarkan bahwa penampilan *hero* berubah atau *hero* menerima status baru, misalnya *hero* yang tadinya orang biasa

mengenakan jubah indah sebagai bentuk penghargaan dari raja, luka-luka dibadan *hero* hilang seketika secara magis, *hero* menjadi pangeran, *hero* yang awalnya miskin mendapatkan hadiah dari raja sehingga ia dapat membangun rumah yang indah untuk keluarganya, dan tubuh *hero* dibersihkan sehingga penampilannya kini menarik. Fungsi ini sekali lagi merupakan simbol kelahiran baru *hero* yang awalnya keras kepala dan tidak menarik menjadi *figure* yang bersinar. Pada fungsi ini *hero* akan dipuja-puja seperti dewa (Propp, 1968).

Punishment

Simbol : U

Dalam fungsi diceritakan bahwa *villain* atau *false hero* yang tidak benar-benar kalah sebelumnya menerima hukumannya sekarang. *Villain* ditembak, dibuang, disiksa, namun kadang *villain* atau *false hero* mendapat keringanan hukuman bahkan pengampunan dari *hero* atau orang-orang disekitarnya. *Hero* atau tokoh lainnya bisa memberikan hukuman atau bermurah hati meringankan hukuman (Propp, 1968).

Wedding

Simbol : W

Fungsi terakhir ini menceritakan kondisi *hero* yang akhirnya mendapatkan penghargaan atau hadiah untuk keberhasilannya menyelesaikan misi atau hanya sekedar berhasil selamat dari cengkaman *villain*. Dalam cerita-cerita klasik, *hero* akan menikahi putri yang cantik lalu memerintah sebagai raja dan hidup bahagia selamanya (Propp, 1968).

2.2.5 Karakter Naratif Propp

Karakter berperan penting untuk memahami 31 fungsi Propp mereka memerankan setiap alur cerita. Dari 31 fungsi Propp, muncul 7 karakter sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Karakter Naratif Propp berdasarkan buku Morphology of the Folktale

Narrative Role	Sphere of Action	Functions
Protagonist	Hero	Beginning counteraction and departure on a search (C↑); reaction to the demands of the donor (E); wedding (W*). The first function (C) is characteristic of the seeker-hero; the victim-hero performs only the remaining functions.
Antagonist	Villain	Villainy (A); a fight or other forms of struggle with the hero (H); pursuit (Pr).
Additional Antagonist	False Hero	Beginning counteraction & departure on a search (C↑); reaction to the demands of the donor (E); present unfounded claims (L).
Supporting Roles	Donor	The preparation for the transmission of a magical agent (D); provision of the hero with a magical agent (F).
	Helper	The spatial transference of the hero (G); liquidation of misfortune or lack (K); rescue from pursuit (Rs); the solution of difficult tasks (N); transfiguration of the hero (T).
	Princess (a sought-for person) and her Father	Assignment of difficult tasks (M); branding (J); exposure (Ex); recognition (Q); punishment of a second villain (U); marriage (W). The princess and her father cannot be exactly delineated from each other according to functions. Most often it is the father who assigns difficult tasks due to hostile feelings towards the suitor. He also frequently punishes (or orders punished) the false hero.
	Dispatcher	Dispatch/mediation (connective incident, B).

Dalam penelitian narasi yang dilakukan, Propp menggolongkan karakteristik ruang tindakan menjadi 7 karakter, yaitu:

1. *Hero*

Menurut Propp, ada dua jenis *hero*, yaitu *victimized hero* dan *seeker heroes*. *Victimized hero* merupakan *hero* yang menderita karena tindakan *villain*. Sedangkan *seeker hero* merupakan *hero* yang harus meninggalkan rumah untuk melakukan penyelidikan atau pencarian dengan maksud menghilangkan kemalangan atau menyelesaikan sebuah masalah yang mana dalam prosesnya *seeker hero* kerap kali menghadapi beberapa *villain* (Hamilton, 2021).

2. *Villain*

Villain merupakan tokoh berkarakter jahat yang tentu saja berlawanan dengan *hero* sekaligus kerap berkonflik secara langsung

maupun tidak langsung dengan *hero*. *Villain* selalu menjadi sumber kemalangan dalam cerita dan kadang *villain* menciptakan kemalangan untuk menggagalkan *hero* mencapai tujuannya (Hamilton, 2021)

3. *Helper*

Helper adalah penolong *hero* yang muncul di saat tak terduga namun tepat waktu untuk menyelamatkan *hero* (Hamilton, 2021).

4. *Dispatcher*

Dispatcher merupakan karakter yang bertugas mengirim *hero* untuk mengerjakan sebuah misi. *Dispatcher* dapat diperankan oleh anggota keluarga *hero* maupun ayah sang putri yang memberikan *hero* serangkaian tugas yang harus diselesaikan sebelum ia memperoleh sang putri.

5. *Princess*

Karakter *princess* menurut Propp terbagi menjadi dua, yaitu yang pertama *princess* sebagai objek yang sengaja dicari *hero* karena *villain* telah menculik atau membawanya. Yang kedua, *princess* merupakan hadiah yang diberikan pada *hero* ketika ia berhasil menyelesaikan misinya. Kemunculan karakter *princess* tidak banyak dalam cerita. Kadang hanya muncul diakhir atau mungkin sebagai karakter yang kedapatan menyertai *hero* dalam misinya (Hamilton, 2021).

6. *False hero*

Karakter *false hero* merupakan sosok yang pada awalnya dikira *hero* oleh penonton atau pembaca cerita karena sifatnya mirip dengan *hero* namun itu hanya kamufase. *False hero* ingin mencuri barang-barang berharga milik *hero* bahkan ingin menikahi *princess* dengan cara mengakui dirinya sebagai *hero* (Hamilton, 2021).

7. *Donor*

Donor adalah karakter yang memberikan sesuatu benda atau hal istimewa, seperti senjata magis atau beberapa pengetahuan tertentu pada *hero*. Karakter *donor* bisa berbentuk apa saja. Terkadang terlihat sebagai bahaya saat pertama kali bertemu *hero* namun tak jarang

berwujud dewa atau orang yang bijaksana. Karakter ini bisa dikombinasikan dengan karakter *helper*. *Donor* tidak dengan mudah memberikan sesuatu yang istimewa pada *hero* tanpa melalui ujian dan tantangan. Jika *hero* berhasil menyelesaikan ujian dan tantangan dengan baik, maka *donor* akan memberikan sesuatu yang istimewa pada *hero* untuk membantunya dalam proses menyelesaikan misi (Hamilton, 2021).

2.3 Kerangka Pemikiran

