

Pengaruh *Hero's Journey* dalam Struktur Tiga Babak

Devina Sofiyanti, Universitas Bina Nusantara
devinasofiyanti5@gmail.com

Abstrak

Dalam industri film, terutama di Hollywood, telah dikenal bahwa *Hero's Journey* dan Struktur 3 Babak Hollywood Klasik tidak terpisahkan. Meskipun jenis *journey* lain telah dikembangkan, seperti *Heroine's Journey* dan *Neurotic's Journey (Anti-Hero)*, mereka seperti tidak bisa menggantikan popularitas *Hero's Journey*, dan justru dikategorikan sebagai struktur alternatif. Tulisan ini menjelaskan hubungan antara *Hero's Journey* dan Struktur Tiga Babak.

Abstract

In the film industry, especially in Hollywood, it has been known that Hero's Journey and Hollywood Classic 3 Act Structure are two inseparable things. Even though other journeys have been developed, such as Heroine's Journey and Neurotic's Journey (Anti-Hero), they can't seem to replace the popularity of Hero's Journey and often are categorized as alternative structure. This article will explain the connection between Hero's Journey and 3 Act Structure.

Kata Kunci

struktur tiga babak, *Hero's Journey*, 8 sequences

Keywords

three act structure, Hero's Journey, 8 sequences



Pendahuluan

Tokoh adalah pintu pertama kita untuk memasuki sebuah cerita. Dialah orang yang memperkenalkan segala hal yang terdapat di dalam sebuah film. Selain itu, tokoh juga dianggap sebagai unsur paling penting dari sebuah cerita. Tokoh tertanam di dalam memori kita. Terkadang kita tidak ingat bagaimana cerita filmnya, tetapi kita ingat siapa tokohnya.

Sekecil apa pun keputusan yang dibuat oleh seorang tokoh akan berdampak besar pada struktur. Sebesar itulah peran dari seorang tokoh. Gaya berpakaian, hobi, dan kebiasaan yang berbeda akan melahirkan karakter dan cerita yang berbeda pula. Tokoh dalam cerita adalah hal yang patut

didiskusikan. Perkembangannya yang pesat, melebihi perkembangan bagian-bagian lainnya dalam sebuah cerita, adalah salah satu alasannya.

Dalam film, kita mengenal sebutan tokoh protagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh utama dalam sebuah cerita. Dari sudut pandangnyalah kita melihat dunia dalam cerita tersebut. Seseorang dianggap seorang protagonis ketika dia berhasil menciptakan proses identifikasi. Proses identifikasi adalah proses ketika penonton menyamakan dirinya dengan tokoh protagonis.

Film adalah medium seni yang baru, dibandingkan dengan bentuk seni lainnya, seperti seni rupa, teater, sastra, arsitektur, atau musik. Oleh sebab itu, film banyak dipengaruhi oleh bentuk-bentuk seni yang sudah ada jauh sebelumnya. Konsep tokoh protagonis ini sudah diperkenalkan di dalam teater dan sastra. Film sebenarnya hanya mengadopsi konsep tersebut. Pada awal sinema, film-film yang dibuat oleh Lumiere Bersaudara masih berupa dokumentasi terhadap hal-hal yang ada di sekitar kita. Tokoh protagonis belum memiliki peran yang krusial; hanya sebagai objek, bukan subjek. Seorang pembuat film yang bernama George Meliés, yang memiliki latar belakang teater, kemudian mulai mengembangkan tokoh-tokoh dalam cerita sehingga akhirnya tokohlah yang mengatur alur sebuah cerita.

Tidak setiap karakter protagonis dalam film, seperti Neo dalam *The Matrix*, Luke Skywalker dalam *Star Wars*, atau tokoh komik Marvel dan DC, merupakan orang baik hati dan mengemban *goal* yang sangat berat. Bukan hanya nyawa mereka saja, melainkan nyawa banyak orang yang menjadi taruhannya. Di pihak lain, muncul juga karakter-karakter seperti Travis Baker dalam *Taxi Driver*, Tyler Durden dalam *Fight Club*, atau Norman Bates dalam *Psycho*. Secara sadar, kita tahu bahwa mereka adalah *bad people*, tetapi ada kualitas dalam diri mereka yang membuat kita memuja mereka. Meskipun dalam kehidupannya mereka sangat egois, tidak berarti kehidupannya itu tidak menarik untuk diikuti. Selain itu, muncul juga protagonis-

protagonis wanita, seperti Clarice Sterling dalam *Silence of the Lamb*, The Bride dalam *Kill Bill*, atau Sarah Connor dalam *Terminator*. Tentu saja, pendekatannya pun tidak bisa disamakan dengan kehidupan protagonis pria karena ada kualitas dari diri seorang wanita yang menyebabkan perjalanannya berbeda 180 derajat dengan pria.

Tokoh protagonis berkembang dari tokoh satu dimensi menjadi seseorang yang lebih kompleks. Perkembangan ini dipengaruhi oleh perubahan sosial dan politik. Perkembangan ilmu pengetahuan juga turut menjadi faktor perkembangan protagonis ini. Yang sekarang menjadi pertanyaan adalah, mengapa hal tersebut bisa terjadi? Apa yang telah dilakukan oleh tokoh-tokoh itu sehingga kita begitu menyukai mereka? Kualitas apa yang ada dalam diri mereka? Kebanyakan orang menyangka bahwa aktinglah jawabannya, tetapi sebenarnya bukan. Karakterisasi sudah terjadi sebelum pemain melakukan akting, bahkan jauh sebelum proses pemilihan pemain. Hal ini terjadi ketika sebuah skenario dibuat. Penulis skenario membuat sebuah desain alur perjalanan karakter.

Alur perjalanan karakter adalah sebuah alur yang membentuk fase-fase seorang pahlawan dalam petualangannya. Alur perjalanan karakter awalnya diadaptasi dari cerita-cerita mitologi dan religi yang diadaptasi lebih dulu oleh teater dan sastra. Akhirnya, para peneliti film dan pembuat film meneliti tentang hal tersebut dan berusaha memasukannya ke dalam medium film.

Seperti yang kita tahu, berdasarkan teori Aristoteles tentang drama, cerita terbagi atas tiga babak: awal, tengah, dan akhir. Kita sebut saja ada babak 1, babak 2, dan babak 3. Babak 2 biasanya cukup panjang. Biasanya babak 2 ini dibagi lagi menjadi 2A dan 2B. Masing-masing babak ini dibagi lagi ke dalam 2 *sequence* sehingga dalam film-film industri di Hollywood kebanyakan terdiri atas 8 *sequence*. Seperti yang kita tahu, unsur terkecil dari sebuah film adalah *shot*. Kumpulan *shot* tersebut akan membentuk sebuah *scene*. *Scene-scene* tersebut mengalami pengelompokan. Setiap kelompok *scene* yang memiliki hubungan sebab-akibat disebut dengan *sequence*.

Konsep 8 *sequence* ini menjadi fondasi di hampir seluruh film yang ada di industri, baik di Hollywood maupun di luar Hollywood. *Sequence* ini disebut juga 8 pembabakan cerita karena setiap *sequence*-nya seperti film mini dengan dan setiap *sequence* tersebut memiliki awal, tengah, dan akhirnya tersendiri. Sebuah *sequence* disatukan oleh sebuah kejadian. Perubahan polaritas di dalam *sequence* dan *scene* yang berurutan, berarti setiap adegan—sesuai dengan urutannya—melepaskan dan mendapatkan kembali ekuilibrium (kesetimbangan).

Sequence 1 disebut dengan “Dunia Normal.” *Sequence* ini menjelaskan siapa protagonisnya, apa yang diinginkan oleh protagonis, dan di mana cerita tersebut terjadi. *Sequence* pertama ini juga memberikan informasi tentang warna film. *Sequence* ini terdiri atau berakhir dengan interupsi pertama di kehidupan yang normal (*inciting incident*). *Sequence 2* dinamakan “Komplikasi.” Dalam *sequence* ini terdapat “panggilan” untuk melakukan petualangan. Dengan mengambil tindakan untuk menyelesaikan masalah yang menginterupsi kehidupan normalnya, protagonis akan menerima atau menolak panggilan tersebut, tetapi pada akhirnya ia akan melewati batas dan masuk ke dalam dunia baru. *Sequence 3* dinamakan “Inisiasi di Dunia Baru.” Pada *sequence* ini, protagonis akan menghadapi banyak tantangan baru. Di sinilah perjalanan untuk uji coba dimulai. Protagonis mulai mempelajari dunia barunya. Ia juga belajar bagaimana beradaptasi dengan lingkungan barunya. *Sequence 4* dinamakan “Pahlawan Baru.” Peristiwa di akhir *sequence* ini adalah sebuah peristiwa besar yang dikenal sebagai *Mid-Point Reversal*. Dikatakan begitu karena hal tersebut mengubah cara protagonis dalam menghadapi tantangan (misalnya, dari yang mengejar menjadi yang dikejar atau dari yang berkuasa menjadi tersangka). Peristiwa ini mengarahkan plot ke arah baru.

Sequence 5 dinamakan “Kebahagiaan dan Kesedihan.” Harapan terbuka di awal *sequence 5*, tetapi perkembangan baru menawarkan tantangan yang lebih sulit. Di paruh kedua *sequence* ini keadaan akan semakin memburuk

bagi protagonis. *Sequence 6* disebut dengan “Titik Terendah.” Dalam *sequence* ini, protagonis berada di titik terendahnya, di mana mimpi buruk akan menjadi lebih buruk. Tetapi keterpurukan tersebut akan membawa protagonis kepada sebuah pencerahan, di mana ia menemukan solusi untuk mengalahkan protagonis. *Sequence 7* disebut dengan “Pertarungan Terakhir.” Protagonis hanya butuh melewati tantangan terakhir dari antagonis. Pada tahap ini protagonis biasanya rela mengorbankan segalanya demi mengejar tujuannya. *Sequence 8* dinamakan dengan “Resolusi.” Di tahap ini, protagonis sudah berhasil menyelesaikan tugasnya, entah tujuannya tercapai atau tidak, tetapi dia sudah melewati sebuah perjalanan yang mengubah hidupnya. *Sequence* ini adalah *sequence* di mana protagonis kembali ke kehidupannya, tetapi menjadi pribadi yang berbeda dan siap menghadapi kesetimbangan baru.

Sementara itu, di lain sisi, teori-teori tentang alur perjalanan protagonis dalam cerita dikembangkan. Studi terus dilakukan hingga para peneliti film melakukan merumuskan konsep “Alur Perjalanan Pahlawan” (*Hero’s Journey*). Selama beberapa tahun banyak film yang mengaplikasikan konsep tersebut ke dalamnya. Meski demikian, banyak yang tidak puas terhadap konsep tersebut, terutama ketika protagonisnya seorang wanita. Akhirnya lahirlah sebuah konsep yang bernama konsep “Alur Perjalanan Pahlawan Wanita” (*Heroine’s Journey*). Meskipun begitu, banyak orang yang masih merasa bahwa kedua jenis perjalanan tersebut sebenarnya mirip, tidak ada sebuah gebrakan baru yang diperkenalkan. Itulah sebabnya “Alur Perjalanan Neurotik” (*Neurotic’s Journey*) lahir. Alur Perjalanan Neurotik dianggap lebih bisa merepresentasikan manusia modern. Tidak berhenti sampai di sana, para pembuat film berusaha membuat terobosan-terobosan baru, seperti menggabungkan ketiga alur perjalanan tersebut atau membuat alur perjalanan yang baru.

Meskipun begitu, dapat kita lihat dengan jelas bahwa di industri film sendiri, *Hero’s Journey* menunjukkan kedigdayaannya. Hampir semua film populer menggunakan alur perjalanan

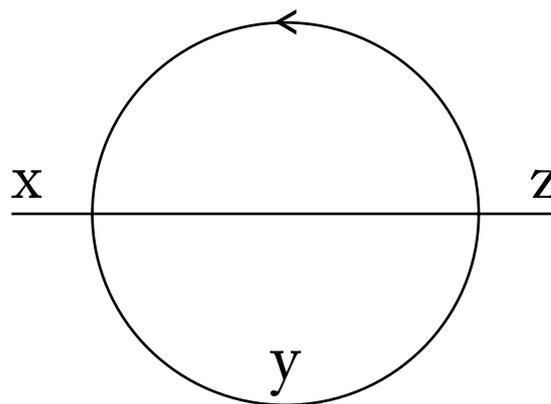
tersebut dan penonton pun mengamini dan menyukainya. Alur perjalanan yang lain akhirnya lebih berkembang di struktur alternatif. Apakah yang menyebabkan kemapanan *Hero's Journey* tidak dapat dilengserkan alur perjalanan lainnya, apa kualitas yang terdapat dalam alur perjalanan tersebut yang membuat penonton tidak dapat lepas darinya?

Pembahasan

Alur Perjalanan Pahlawan adalah sebuah alur yang bersumber dari sejarah mitologi dan agama. Apabila kita mengingat cerita para nabi dan rasul di dalam agama Islam, cerita Yesus, cerita Sidharta Gautama atau Mahatma Gandhi, kita akan menyadari bahwa ada kesamaan dalam perjalanan hidup mereka. Pertama, mereka adalah orang biasa yang akhirnya terpilih menjadi orang spesial. Akhirnya para tokoh tersebut harus melakukan sebuah perjalanan besar yang mengubah hidupnya. Setelah itu, mereka harus kembali ke kehidupan normalnya dan berusaha mengamalkan ilmunya.

Sebagian besar orang merasa bahwa Alur Perjalanan Pahlawan adalah sesuatu yang “wajib” dalam sebuah cerita populer karena hal tersebut sudah tertanam di dunia alam bawah sadar kita. Tidak dapat dipungkiri, cerita dengan Alur Perjalanan Pahlawan adalah cerita yang mudah diterima oleh khalayak banyak.

Alur Perjalanan Pahlawan adalah sebuah konsep perjalanan protagonis yang dirumuskan oleh Joseph Campbell. Dalam bukunya, *Heroes with Thousand Faces*, Campbell mengatakan bahwa seorang protagonis harus mengalami fase-fase tertentu sebelum akhirnya mendapatkan tujuannya. Pertanyaannya, apa saja tahapan yang harus dilalui oleh seorang protagonis dalam perjalanannya? Agar lebih jelasnya, mari kita lihat gambar lingkaran di samping ini.



Gambar 1. Tiga tahapan penting yang harus dilewati seorang protagonis agar mendapat wahyu.

Penjelasan gambar:

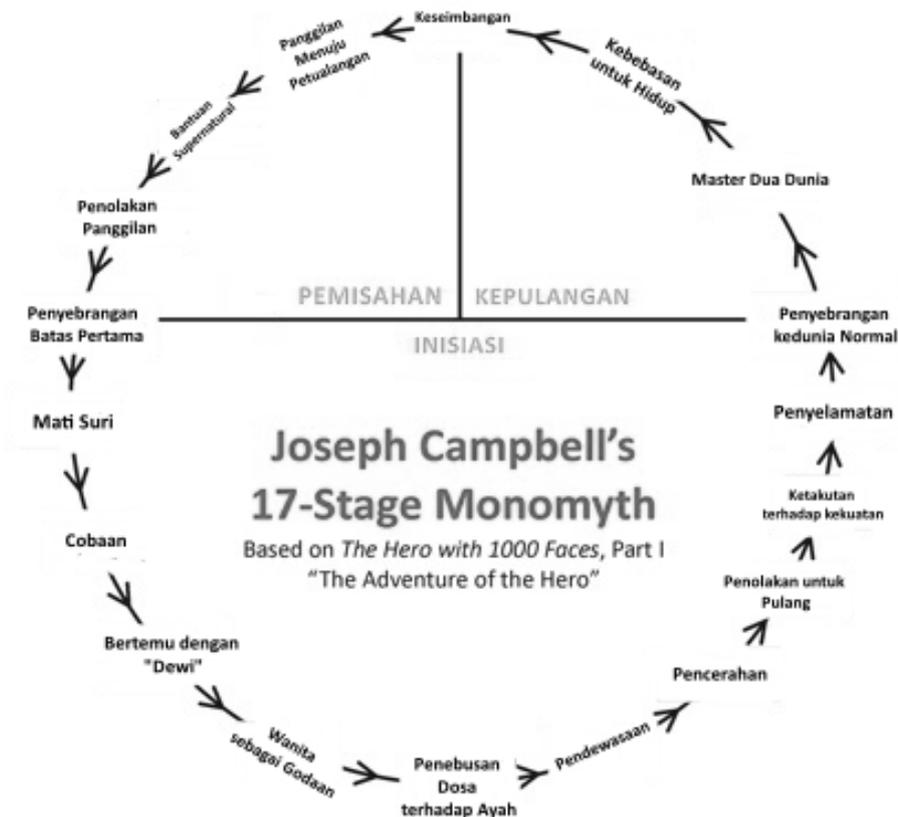
Titik x adalah titik pemisahan atau *separation*.

Titik y adalah titik pendewasaan atau *initiation*.

Titik z adalah titik kembali atau *return*.

Jalur yang paling umum dari sebuah alur perjalanan seorang pahlawan adalah magnifikasi dari sebuah formula yang direpresentasikan dalam urutan: pemisahan (*separation*)—pendewasaan (*initiation*)—kembali (*return*). Seorang tokoh berkelana dari dunia normalnya yang dia tinggali selama ini. Karena satu dan lain hal, dia harus menyeberang ke sebuah daerah yang tidak diketahui (tahap pemisahan). Dunia ini adalah dunia yang sama sekali asing, di mana protagonis harus beradaptasi dan mengambil pelajaran darinya (tahap pendewasaan). Protagonis datang kembali dari perjalanan misteriusnya ini dengan kekuatan untuk memberi pencerahan kepada manusia yang lain (tahap kembali).

Di dunia film sendiri, Alur Perjalanan Pahlawan pada dasarnya adalah perjalanan protagonis dalam memenuhi tujuannya untuk terlahir kembali menjadi seseorang yang baru. menjadi fondasi dalam hampir seluruh film Hollywood. Mulai dari Neo dalam *The Matrix*, semua tokoh



Gambar 2. 17 fase dalam siklus Alur Perjalanan Pahlawan

komik Marvel, sampai dengan Rudy dalam film animasi *Toy Story*. Begitu populernya, Alur Perjalanan Pahlawan seakan menjadi cetakan yang didaur ulang berkali-kali. Meskipun begitu, para penikmat film tidak pernah bosan mengikuti perjalanannya. Alasannya seperti yang sudah kita perbincangkan sebelumnya, karena secara tidak sadar, Alur Perjalanan Pahlawan sudah tertanam dari diri kita semenjak dini.

Dalam bukunya, *The Hero with Thousand Faces*, Joseph Campbell merumuskan alur perjalanan ini dengan konsep yang diberi nama *Monomyth*. Fase-fase dalam Alur Perjalanan Pahlawan sendiri terdiri atas tiga bagian besar yang sudah dibahas sebelumnya, yaitu *departure* (keberangkatan), *initiation* (inisiasi atau proses pendewasaan), dan *return* (kembali). Ketiga bagian besar tersebut terbagi menjadi 17 fase penting.

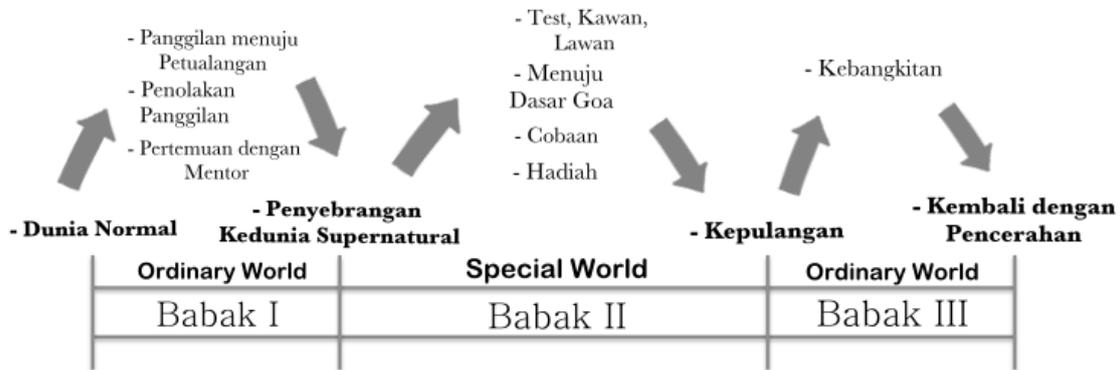
Bagian *departure* (keberangkatan) terdiri dari: Kadaan Keseimbangan, Panggilan Menuju Petualangan, Bantuan Supernatural, Penolakan Panggilan, dan Penyebrangan Batas Pertama.

Bagian *initiation* (inisiasi) terdiri atas: Mati Suri, Cobaan, Pertemuan dengan “Dewi”, Wanita sebagai Godaan, Penebusan Dosa terhadap Sosok Ayah, Pendewasaan, Pencerahan, Penolakan untuk Pulang, Ketakutan terhadap Kekuatannya Sendiri, Penyelamatan, dan Penyebrangan ke Dunia Normal. Bagian terakhir yaitu *return* (kepulangan) terdiri dari Master Dua Dunia, Kebebasan untuk Hidup, dan Keseimbangan Baru.

Hero's Journey ini akhirnya diteliti oleh seorang pengajar University of Southern California yang juga adalah seorang penulis skenario Disney bernama Christopher Vogler. Vogler memperkenalkan sebuah teori yang diberi nama *Archetypes*. *Archetypes* adalah tahapan-tahapan yang harus dilalui oleh seorang protagonis untuk mendapatkan sebuah pencerahan. Pencerahan tersebut akan menyebabkan sebuah perkembangan atau perubahan karakter pada diri protagonis, yang di dalam skenario disebut *character's arc*. Vogler mengawinkan alur milik Campbell dan struktur film *8 sequence*. Vogler membagi tahapan ini ke dalam 12 fase.

Christopher Vogler "The Hero's Journey"

The Hero's Journey



Gambar 3. Hasil perkawinan antara struktur 3 babak dan Alur Perjalanan Pahlawan.

Bila melihat bagan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa pada babak 1, seorang protagonis akan melewati Dunia Normal, Panggilan Menuju Petualangan, Penolakan Terhadap Panggilan, Pertemuan dengan Mentor, dan Penyeberangan ke Dunia Supernatural. *Sequence 1* dapat berakhir sebelum tahap penolakan atau setelah penolakan. Adapun *Sequence 2* bisa berakhir sebelum atau di tengah tahap penyeberangan.

Sebagaimana telah dikatakan sebelumnya, babak 2 terdiri atas 2 bagian, yaitu babak 2A dan 2B. Babak 2A terdiri atas tahap Penyeberangan ke Dunia Supernatural; Tes, Kawan, dan Lawan: Menuju Dasar Goa. *Sequence 3* terdiri atas Penyeberangan ke Dunia Supernatural dan Tes, Kawan, dan Lawan. *Sequence 4* terdiri atas sebagian tahapan Tes, Kawan, dan Lawan serta Menuju Dasar Goa. Adapun untuk babak 2B, di dalamnya terdapat tahapan Cobaan dan Hadiah. Tahapan Cobaan terjadi di *Sequence 5*, sedangkan Hadiah adalah tahapan yang cukup panjang dan terjadi di *Sequence 6*.

Babak 3, yang merupakan babak terakhir, terdiri atas tahapan Kepulangan dan Kebangkitan

yang terjadi di *sequence 7* dan Kembali dengan Pencerahan yang terjadi di *sequence 8*.

Perkawinan antara kedua hal tersebut dianggap sebagai sebuah formula kesuksesan karena dapat menghasilkan film-film *box office*. Selain itu, *Hero's Journey* adalah alur perjalanan yang paling cocok untuk struktur 8 *sequences* dibandingkan dengan alur perjalanan lainnya karena tidak mengubah isi dari struktur 8 *sequences* sendiri, malah melebur di dalamnya. Sedangkan jika menggunakan alur perjalanan lainnya, seperti *Heroine's Journey* atau *Neurotic's Journey (anti-hero)* struktur 8 *sequence* akan mengalami perubahan yang signifikan. Sebagian orang malah berpendapat bahwa sebenarnya struktur 8 *sequence* terinspirasi dari 17 fase dalam *Hero's Journey* yang sudah digunakan sebelumnya di teater ataupun dalam buku. Hal ini menegaskan bahwa *Hero's Journey* dan stuktur 3 babak saling melengkapi satu sama lain dalam kebutuhan naratif.

Selain kedua hal di atas, salah satu alasan mengapa film sangat disukai oleh penonton adalah film dianggap sebagai sebuah media untuk sebuah pelarian dari dunia nyata. Semua orang ingin menjadi pahlawan, baik untuk orang

banyak, maupun untuk keluarga dan diri mereka sendiri. Tetapi terkadang hal tersebut sulit dilakukan. Kebanyakan dari kita tidak pernah melakukan sebuah perjalanan yang dengan signifikan mengubah diri kita sendiri dan orang lain, bahkan cenderung terjebak dalam sebuah rutinitas yang sama. Itulah mengapa film dengan alur *Hero's Journey* menjadi salah satu jalan keluar untuk melampiaskan hasrat tersebut.

Kesimpulan

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan ada tiga hal penting yang menjadi alasan mengapa sulit sekali melepaskan cengkraman *Hero's Journey* dari struktur 3 babak. Pertama, karena alur tersebut sudah sangat mendasari pemahaman naratif kita. *Hero's Journey* yang terdapat di cerita keagamaan maupun dongeng sudah ada di dalam alam bawah sadar, sehingga sulit untuk menerima bentuk lain. Kedua, karena *Hero's Journey* dan struktur 3 babak mempunyai pola yang serupa, sehingga ketika dikawinkan keduanya melebur dengan baik. Alasan ketiga adalah karena *Hero's Journey* dianggap memenuhi ekspektasi penonton dan mewarkan pelarian dari dunia nyata.

Daftar Pustaka

- Danesi, M. (2010). *Pesan, Tanda dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jala Sutra.
- Davis, H., & Walton, P. (2010). *Bahasa, Citra, Media*. Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT). Yogyakarta: Jala Sutra.
- Denzin, K. N. (1995). *The Cinematic Society: The Voyeur's Gaze*. London: SAGE Publication.
- Fowles, J. (2008). *Visionary and Voyeur*. Amsterdam and New York: Radopi.
- Friedman, T. (2005). *The World is Flat*. New York: FSG.
- Hayward, S. (2006). "Voyeurism/Fetishism." *Cinema Studies: A Key Concept*. London and New York: Routledge.
- Kipnis, L. (1998). "Film and changing technologies." *The Oxford Guide to Film Studies*. John Hill & Pamela Church Gibson, ed. Oxford University Press
- Rabiger, M., & Hurbis-Cherrier, M. (2013) *DIRECTING, Film techniques and aesthetics: Cinematic Point of View*. Burlington: Focal Press.
- <https://digital-photography-school.com/should-i-use-the-lcd-or-viewfinder-on-my-digitalcamera/> , diakses pada 27 Desember 2017.

