

PENERAPAN MODEL HERO'S JOURNEY UNTUK MENGEMBANGKAN KARAKTER TOKOH UTAMA PADA SKENARIO FIKSI FANTASI BUMINTARA

Alifra Zuhran¹⁾, Edy Suisno²⁾, Eriswan³⁾

- 1) Mahasiswi Program Studi S-1 Televisi dan Film FSRD, Intitut Seni Indonesia Padangpanjang, Email : alifra.zuhran@gmail.com
- 2) Dosen Program Studi S-1 Televisi dan Film FSRD, Intitut Seni Indonesia Padangpanjang
- 3) Dosen Program Studi S-1 Televisi dan Film FSRD, Intitut Seni Indonesia Padangpanjang

ARTICLE INFORMATION

KEYWORDS:

Perpecahan, *hero's journey*, perkembangan karakter

CORRESPONDENCE

Phone: +62 89686104473

E-mail: alifra.zuhran@gmail.com

ABSTRAK

Skenario fiksi fantasi *Bumintara* merupakan skenario yang dilatarbelakangi oleh isu perpecahan yang dapat diakibatkan dari keberagaman yang ada di Indonesia, sehingga menyadarkan betapa pentingnya persatuan dan kesatuan sesuai dengan semboyan bangsa Indonesia yaitu *Bhinneka Tunggal Ika* yang artinya "Berbeda-beda Tetap Satu Jua". Keresahan ini menjadi sumber ide cerita yang kemudian dikemas menjadi cerita fantasi petualangan dalam skenario *Bumintara*. Penciptaan skenario *Bumintara* memiliki tujuan untuk memperlihatkan dampak buruk perpecahan yang dapat diatasi dengan sikap saling tolong menolong dan bekerja sama hingga mencapai persatuan dan kesatuan. Skenario ini diharapkan dapat menjadi sarana hiburan yang edukatif dan juga menarik untuk berbagai kalangan usia.

Penuturan cerita skenario *Bumintara* menggunakan model *hero's journey* oleh Christopher Vogler yang memiliki 12 tahapan cerita. Melalui model *hero's journey* penulis dapat mengembangkan karakter tokoh utama berkat tahapan yang telah dibagi oleh Vogler. Model *hero's journey* ini mempermudah penulis dalam proses penulisan skenario, sebab terdapat panduan lengkap untuk merangkai peristiwa dan konflik pada setiap tahapannya. Konflik sangat berpengaruh besar dalam perkembangan tokoh utama, karena tanpa adanya konflik tokoh utama tidak akan mengalami perkembangan.

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang memiliki kultur, adat istiadat, suku bangsa dan bahasa yang amat beragam. Setidaknya Indonesia memiliki lebih dari 200 juta jiwa penduduk dengan 1.128 suku bangsa berbeda yang di antaranya terdapat 1.072 etnik dan sub-etnik serta 743 bahasa (Hitami, 2021:9). Hal ini menjadikan Indonesia menjadi salah satu negara multikultur terbesar

di dunia. Sebagai negara multikultur, keberagaman di Indonesia harus dijaga demi persatuan dan kesatuan dalam berbangsa dan bernegara. Indonesia membutuhkan sarana pemersatu bangsa sebagai dasar untuk menjaga persatuan dan kesatuan. *Bhinneka Tunggal Ika* dipilih menjadi semboyan bangsa Indonesia karena mengandung makna bahwa meskipun Indonesia terdiri dari berbagai suku dengan

budaya dan adat istiadat yang berbeda-beda, pada hakikatnya bangsa Indonesia tetaplah satu kesatuan. Salah satu cara penerapan nilai *Bhinneka Tunggal Ika* adalah sikap saling tolong-menolong.

Bhinneka Tunggal Ika memiliki peranan yang penting karena tanpa adanya *Bhinneka Tunggal Ika* mungkin akan terjadi perpecahan pada masyarakat akibat keberagaman yang ada di Indonesia. Sesungguhnya keberagaman di Indonesia dapat menjadi potensi konflik yang berujung pada perpecahan. Konflik di Indonesia sering kali dipicu oleh kemajemukan masyarakatnya di antaranya meliputi masalah suku, agama, ras, dan antar golongan atau dikenal dengan istilah SARA. “Beberapa kasus SARA yang pernah terjadi antara lain, konflik antara suku Dayak dan Madura di Sampit, konflik Ambon, konflik rasial masyarakat Papua, dan konflik yang dipicu dugaan penistaan agama yang juga masih kerap kali terjadi sampai saat ini” (Harpendya, 2022:78).

Fenomena perpecahan ini kemudian dijadikan sebagai ide untuk penulisan skenario film fiksi. Penciptaan karya ini bertujuan untuk menghadirkan skenario berdasarkan fenomena perpecahan yang nantinya dapat menjadi media pembelajaran bagi masyarakat tentang dampak buruk dari perpecahan yang dapat diatasi dengan sikap saling tolong menolong sehingga terciptanya persatuan dan kesatuan. Skenario film memiliki peran yang penting dalam penyampaian pesan bagi masyarakat luas dan dapat memengaruhi khalayak dengan tujuan yang spesifik “Skenario dalam pembuatan film adalah desain penuturan dengan bahasa film” (Misbach, 2006:19).

Karya skenario ini akan dikembangkan menggunakan model *hero's journey* milik Christopher Vogler, seorang penulis skenario dan eksekutif pengembang hollywood, dalam bukunya berjudul “*The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*”, yang telah ditulis ulang dari konsep monomyth milik Joseph Campbell. Vogler mengambil elemen struktur naratif dalam konsep monomyth dan merangkumnya menjadi panduan praktis yang mendetail dalam model *hero's journey* untuk perkembangan alur cerita dan karakter.

Model *hero's journey* ini digunakan sebagai struktur penceritaan karena model ini sangat mempermudah dalam penulisan skenario.

Model *hero's journey* milik Christopher Vogler ini memiliki panduan lengkap dalam merangkai peristiwa atau konflik yang menjadi kunci penting dalam perkembangan karakter tokoh utama. Jika mengikuti tahapan-tahapan yang telah ditulis Vogler dalam bukunya, karakter tokoh akan tumbuh secara bertahap seiring dengan peristiwa atau konflik, dari putus asa menuju harapan, kelemahan menjadi kekuatan, atau kebodohan menjadi kebijaksanaan. Perubahan harus terlihat dalam perilaku, sikap, dan tindakannya.

TINJAUAN KARYA

Tinjauan karya dibutuhkan untuk menjadi bayangan atau gambaran, maka pada skenario ini juga mempunyai beberapa karya yang menjadi tinjauan. Karya yang dipakai sebagai tinjauan adalah karya yang memiliki beberapa kemiripan. Kemiripan dilihat dari beberapa aspek tertentu, selain memiliki kemiripan tentu saja ada pembeda antara karya yang sudah ada dan karya yang dibuat. Berikut adalah tinjauan karya yang digunakan sebagai acuan referensi dalam penciptaan skenario film fiksi fantasi *Bumintara* :

1. *Raya and The Last Dragon* (2021)



Gambar 1. Poster film *Raya and Last Dragon*
(Sumber: www.google.com, 2022)

Raya and The Last Dragon merupakan karya besutan Walt Disney Animation Studios. Film *Raya and The Last Dragon* menggunakan model *hero's journey* dan menjadi referensi awal penulis dalam menciptakan skenario *Bumintara*. Persamaan lain film *Raya and The Last Dragon* dengan skenario *Bumintara* adalah latar permasalahannya yaitu tentang perpecahan antar sesama yang akhirnya menyebabkan kebangkitan monster yang mengancam kedamaian dunia. Film ini juga mengadaptasi mitologi Asia yaitu Naga ke penceritaannya. Sama halnya dengan skenario *Bumintara* yang

juga mengadaptasi beberapa mitologi Indonesia ke dalamnya. Penulis sengaja menambahkan unsur mitologi agar dapat lebih dekat dengan masyarakat. Sehingga baik dari segi penceritaan dan formula, film *Raya and The Last Dragon* adalah referensi utama dari penciptaan skenario *Bumintara* karena persamaan di beberapa aspek. Perbedaan yang dari film *Raya and The Last Dragon* dan skenario *Bumintara* terletak pada pengenalan tokoh antagonis yang dilakukan di awal film, sedangkan pada skenario *Bumintara*, identitas tokoh antagonis disembunyikan dan akan diungkapkan di pertengahan cerita. Namaari sebagai tokoh antagonis dalam film *Raya and The Last Dragon* memiliki tujuan yang hampir sama dengan *Raya* namun memilih jalan yang bertentangan. Sedangkan Sahira, tokoh antagonis yang terdapat pada skenario *Bumintara*, memiliki ambisi untuk menghancurkan dunia *Bumintara* atas dasar balas dendam. Sahira juga memanfaatkan roh jahat yang bangkit akibat rasa dendam yang dalam untuk menghancurkan dunia *Bumintara*.

2. *Onward* (2020)



Gambar 2. Poster film *Onward*
(Sumber: www.google.com, 2022)

Onward adalah film fantasi urban yang diproduksi Pixar Animation Studios untuk Walt Disney Pictures. Film ini dijadikan tinjauan karya karena menggunakan model *hero's journey* dalam penceritaan di mana Ian dan Barley melakukan perjalanan dari dunia biasa menuju dunia khusus yang penuh keajaiban. Sama halnya dengan skenario *Bumintara* di mana tokoh utama melakukan perjalanan menuju dunia khusus demi mencari pusaka. Hal ini merupakan salah satu tahapan *hero's journey* yang terjadi pada bagian I, Ordinary World, hingga Crossing the First Threshold. Latar cerita dari film *Onward* yang mengambil makhluk-makhluk mitologi sebagai tokoh di dalamnya menginspirasi penulis dalam

menggunakan makhluk mitologi yang ada di Indonesia sebagai tokoh penting dalam perjalanan tokoh utama dalam skenario *Bumintara*.

Perbedaan dari film *Onward* dengan skenario *Bumintara* terletak pada tokoh yang digunakan. Film *Onward* tidak menggunakan manusia sebagai tokohnya, namun menggunakan tokoh yang berasal dari mitologi-mitologi Eropa. Sedangkan skenario *Bumintara* tetap menggunakan manusia sebagai tokoh utamanya, namun menggunakan tokoh mitologi Indonesia sebagai tokoh pendukung. Selain itu latar waktu yang berada di film *Onward* adalah zaman modern di mana sudah terdapat mobil, televisi maupun mesin cuci. Sedangkan pada skenario *Bumintara* latar waktunya adalah zaman lampau dan semua kegiatan masih dilakukan secara tradisional, kecuali kerajaan Cakrawalapura yang sedikit lebih maju namun tetap tidak semaju zaman yang ada di film *Onward*.

3. *Love and Monsters* (2020)



Gambar 3. Poster film *Love and Monsters*
(Sumber: www.google.com, 2022)

Love and Monsters adalah film petualangan monster Amerika tahun 2020 yang disutradarai oleh Michael Matthews dan mendapat nominasi untuk Efek Visual Terbaik di Academy Awards ke-93. Sama seperti dua tinjauan karya sebelumnya, film *Love and Monsters* ini juga menggunakan model *hero's journey* dalam penceritaannya yang membuat urutan peristiwa menjadi teratur dan rapi sesuai dengan 12 tahap penceritaan *hero's journey*. Selain itu, rintangan Joel Dawson dan manusia lainnya dalam menaklukkan monster-monster juga menjadi inspirasi penulis dalam menciptakan cerita penuh petualangan dan action.

Perbedaan dari film *Love and Monsters* dengan skenario *Bumintara* adalah pemilihan monster-monster yang menjadi hambatan bagi tokoh utama. Monster yang diperlihatkan dalam film

Love and Monsters adalah serangga berdarah dingin yang bermutasi terkena senyawa kimia dari roket yang menghantam asteroid. Sedangkan monster-monster yang terdapat dalam skenario *Bumintara* adalah monster-monster yang terdapat dalam mitologi Indonesia, yaitu : monster kelelawar yang menjadikan legenda Ahool (kelelawar namun berbentuk raksasa) sebagai referensinya, lalu ada monster kera bersayap kelelawar yang terinspirasi dari legenda orang Bati asal Pulau Seram dan merupakan makhluk kriptid menyerupai seperti monyet, tetapi bersayap seperti kelelawar. Sedangkan sosok jahat Angkara mengambil Leak dan Buto ijo sebagai referensinya.

METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan diketahui sebagai cara mewujudkan karya seni secara sistematis. Sehingga dalam menciptakan karya skenario *Bumintara*, penulis mewujudkannya dengan metode sebagai berikut :

1. Persiapan

Hal pertama yang harus dilakukan sebelum menulis skenario adalah menentukan ide dan konsep terlebih dahulu. Selain itu, penulis juga mencari dan menonton film yang menggunakan model hero's journey sebagai struktur penceritaan dan buku-buku yang mendukung landasan teori yang nantinya akan penulis gunakan dalam membuat skenario *Bumintara*.

2. Perancangan

Tahap perancangan ini dibuat untuk memudahkan penulis dalam perwujudan karya. Ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh penulis pada tahap perancangan, yaitu: menentukan sasaran cerita, menentukan tema cerita, membuat inti sari cerita/premis, membuat alur cerita/plot, menentukan setting cerita, dan membuat sinopsis.

3. Perwujudan

Setelah melalui tahap sebelumnya dan seluruh konsep telah tersusun dengan detail, tahap selanjutnya adalah pembuatan profil tokoh, treatment, dan masuk kepada penulisan skenario. Profil tokoh biasanya berisi latar belakang para tokoh. Treatment adalah kerangka dari sebuah skenario yang menjadi acuan bagi penulis dalam menulis skenario. Skenario adalah naskah yang berisi cerita atau gagasan yang telah didesain cara penyampaian,

agar komunikatif dan menarik disampaikan dengan media film (Misbach Yusa, 2006:257). Skenario sudah lengkap dengan deskripsi dan dialog.

4. Penyajian Karya

Pada tahap terakhir ini, setelah skenario selesai hingga draft terakhir, selanjutnya skenario akan dibukukan untuk siap dibaca, dipublikasikan serta dipromosikan dengan poster. Penulis juga akan men-visualkan skenario ke dalam bentuk karya dummy yang selanjutnya akan dipamerkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil karya yang dibuat oleh penulis adalah skenario film fiksi fantasi dengan judul *Bumintara*.

1. Film Fiksi

Skenario *Bumintara* merupakan skenario film fiksi karena skenario ini terikat oleh plot yang membentuk ceritanya. Skenario *Bumintara* memiliki plot cerita di mana Kana melakukan petualangan dari Pertiwipura menuju Cakrawalapura, kemudian ke Sagarapura dan berakhir di Brahwapura. Cerita fiksi termasuk kategori film cerita yang biasanya menggunakan cerita rekaan yang adegannya sudah dirancang sejak awal dan terikat pada hukum sebab-akibat (kausalitas). Hukum sebab-akibat yang terdapat pada skenario *Bumintara* di antaranya: ketika Angkara ingin menghancurkan dunia, maka Kana harus melakukan petualangan untuk menghentikannya. Karena Sahira ingin balas dendam kepada klan lain yang tidak membantu klannya, maka Sahira ingin menghancurkan *Bumintara*.

2. Genre Fantasi

Skenario *Bumintara* memiliki genre fantasi. Fantasi adalah imajinasi atau khayalan mengenai sesuatu yang tidak benar-benar ada atau tidak terjadi berdasarkan pengalaman yang pernah dialami. "Film fantasi berhubungan dengan tempat, peristiwa serta karakter rekaan yang tidak nyata." (Pratista, 2020:47). Komponen fantasi yang terdapat pada skenario *Bumintara* berasal dari unsur naratif yang meliputi ide cerita, tokoh dan setting dalam film. Berikut adalah analisis komponen fantasi dalam skenario *Bumintara* :

Tabel 1. Unsur Fantasi dalam Skenario *Bumintara*

No.	Komponen Fantasi	Deskripsi	Scene
1.	Cerita Fiktif	Kisah Kana yang harus mengumpulkan pusaka dari makhluk suci dari tiap klan untuk mengalahkan monster jahat, Angkara yang ingin menghancurkan <i>Bumintara</i> . Setiap pusaka memiliki kemampuan magisnya masing-masing yang nantinya akan berguna dalam perjalanan Kana.	1-80
2.	Tokoh Fiktif	Wira adalah kuda peliharaan Kana yang diubah menjadi kuda sembrani dan memiliki sayap putih.	31 – 36, 41 – 46, 62 – 56, 57 – 65, 68,
		Danuraja adalah naga yang disucikan oleh masyarakat Pertiwipura.	11 dan 31
		Jumantara merupakan makhluk suci berwujud burung berbulu emas yang mendiami Cakrawalapura.	40
		Leman berwujud ikan yang memiliki kepala gajah dan taring besar. Makhluk ini diagungkan oleh warga Sagarapura.	58 dan 61
		Shima adalah makhluk suci berwujud harimau merah besar yang melindungi Brahwapura.	65, 68 dan 72
		Angkara adalah monster	10, 24,

No.	Komponen Fantasi	Deskripsi	Scene
		menyeramkan yang memiliki kuku panjang, taring yang tajam dan mata merah melotot.	58, 60, 65, 67 dan 68.
		Monster berbentuk kelelawar dengan tinggi 1,5 meter dan dapat menyemburkan api dari mulutnya.	5, 21, 22, 23, 42, 43, 47, 65.
		Monster kera yang memiliki tinggi 2 meter dan memiliki sayap kelelawar.	5, 42, 43, 47, 68.
		Monster buaya putih raksasa .	60
3.	Latar Fiktif	Cakrawalapura mengambil setting daratan yang melayang di atas langit.	34 – 41, 77
		Sagarapura mengambil setting kota yang berada di bawah lautan.	58 – 61, 80.
		Brahwapura mengambil setting pegunungan api. Pemukiman berada di gua-gua dalam gunung api.	61 – 65, 67 – 68, 72 – 73, 79.

3. Model *Hero's journey*

Skenario *Bumintara* menggunakan model *hero's journey* pada penceritaannya untuk mendukung tujuan penulis yaitu pengembangan tokoh utama. Model *hero's journey* pada dasarnya adalah cerita tentang perjalanan tokoh utama dari zona nyamannya untuk menjelajahi dunia yang aneh dan menantang (Vogler, 2007: 7). Perjalanan ini akan melibatkan konflik atau rintangan yang mengharuskan tokoh utama untuk berkembang atau tumbuh. Perkembangan bisa dari putus asa menuju harapan, kelemahan menjadi kekuatan, kebodohan menjadi kebijaksanaan, atau benci menjadi cinta. Konsep ini pada awalnya diciptakan oleh Joseph John Campbell (1904- 1987), yang diberi nama konsep monomyth kemudian dirangkum oleh Christopher Vogler (1949-sekarang). Konsep

monomyth terdiri atas tiga bagian besar, yaitu departure (keberangkatan), initiation (inisiasi atau proses pendewasaan), dan return (kembali) dan dibagi menjadi 17 tahap. Dari struktur cerita monomyth ini, Christopher Vogler merangkumnya menjadi 3 bagian besar dan 12 tahap. Model ini dikenal sebagai *hero's journey* yang dijabarkan dalam bukunya berjudul "*The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*". Berikut adalah analisis model *hero's journey* ke dalam skenario *Bumintara* :

Tabel 2. Penerapan Model *Hero's journey* Pada Skenario *Bumintara*

No.	Model <i>Hero's journey</i>	Deskripsi	Scene
1	<i>The ordinary world</i>	Pertiwipura yang menampilkan tanah yang subur, gunung yang menjulang tinggi, pohon dipenuhi buah dan sungai-sungai yang mengalir.	2
		Keseharian Kana bersama keluarganya	12 – 14
		Kana menunggangi Wira menyusuri Pertiwipura	15 – 16
		Perayaan panen yang menjadi agenda tahunan	19 – 21
2	<i>Call to adventure</i>	Monster memorak-porandakan Pertiwipura	22 – 24
3	<i>Refusal of the call</i>	Kana merasa lemah karena tidak dapat menyelamatkan ayahnya dari monster sehingga Pak Chandra meninggal dunia.	29 – 30

No.	Model <i>Hero's journey</i>	Deskripsi	Scene
4	<i>Meeting the mentor</i>	Kana bertemu Danuraja. Danuraja memberikannya pusaka dhuwung dan memberikan sayap kepada Wira agar Kana dapat bepergian dengan mudah. Danuraja juga memberikan wejangan kepada Kana agar Kana lebih percaya diri dan mau berpetualang.	31
5	<i>Crossing the threshold</i>	Kana meninggalkan Pertiwipura dan terbang ke Cakrawalapura	32 – 33
6	<i>Tests, allies, and enemies</i>	Tests : Kana mencoba mencuri pusaka Cakrawalapura	37 – 38
		Allies : Kana bertemu dengan Maharati Kana bertemu Himesh	38 – 44
		Enemies : Kana dan Maharati melawan anak buah antagonis	43
7	<i>Approach to the inmost cave</i>	Kana, Maharati, Himesh dan Wira menyusuri hutan	44 – 46
		Himesh bercerita tentang masa lalunya yang membuat Kana menjadi terbuka	48

No.	Model <i>Hero's journey</i>	Deskripsi	Scene
		pada mereka.	
8	<i>The ordeal</i>	Kana melawan antagonis (Sahira) dan berhasil memukul mundur Sahira.	60
9	<i>The reward</i>	Ratu Kusuma memberikan pusaka mutiara yang dapat menyembuhkan segala penyakit kepada Kana.	61
10	<i>The road back</i>	Rombongan Kana melakukan perjalanan menuju Brahwapura.	62
11	<i>The resurrection</i>	Rombongan Kana melawan Sahira dan Angkara. Kana berhasil memenangkan pertempuran.	65, 68, 72
12	<i>Return with the elixir</i>	Kana kembali ke Pertiwipura, namun tetap berhubungan baik dengan klan lain dan menjalin kerja sama dengan mereka	74 – 60

4. Unsur Dramatik

Sebuah skenario harus memuat unsur dramatik, karena unsur dramatik dibutuhkan untuk melahirkan gerak dramatik pada cerita dan pada pikiran pembaca atau penonton atau penonton (Lutters, 2004:100). Pada skenario ini adegan terbagi ke dalam 4 unsur dramatik, yaitu *conflic*, *curiosity*, *suspense* dan *surprise*. Keempat unsur tersebut digunakan untuk membangun dramatisasi dalam skenario *Bumintara* secara baik dan jelas. Berikut adalah penjabaran dari

unsur dramatik yang terdapat dalam skenario *Bumintara* :

Conflic (konflik)

Konflik adalah halangan yang hadir di sepanjang perjalanan protagonis dalam mencapai tujuannya. Konflik yang dihadirkan dalam skenario *Bumintara* bertujuan untuk pengembangan karakter tokoh utama.

Konflik terdiri dari konflik luar (*external*) dan konflik dari dalam (*internal*). Berikut adalah penjabaran *external conflict* dan *internal conflict* pada skenario *Bumintara* :

External Conflict (Konflik Luar)

Model *hero's journey* membagi konflik menjadi 12 tahap dan konflik-konflik tersebut akan membuat karakter mempelajari sesuatu dalam perjalanannya. Setiap babak akan mengirim tokoh utama ke jalur dengan tujuan tertentu dan membuat tokoh utama mengalami perubahan pada dirinya.

Tabel 3. Penerapan External Conflict Pada Skenario *Bumintara*

No.	Deskripsi	Scene
1	Monster mengerikan bernama Angkara memporandakan Pertiwipura. Akibatnya Kana harus menyelamatkan <i>Bumintara</i> dengan cara mengumpulkan pusaka seluruh klan.	21 – 24
2	Kana terbang meninggalkan Pertiwipura untuk memulai pertualangannya.	32
3	Kana bertarung dengan Maharati ketika mencuri pusaka klan Cakrawalapura	38
4	Kana harus bertarung melawan Sahira selaku antagonis. Pada pertarungan itu Kana berhasil memukul mundur Sahira sehingga Sahira pergi bersama Angkara ke Brahwapura.	60
5	Shima selaku makhluk suci Brahwapura bertempur melawan Angkara dan hampir dikalahkan. Kana menggunakan seluruh kekuatan pusaka untuk mengalahkan Sahira dan Angkara.	65

No.	Deskripsi	Scene
6	Sahira dan Angkara berhasil dikalahkan.	68

a. Internal Conflict (Konflik Dalam/Batin)

Tidak hanya konflik dari luar, ada baiknya tokoh utama memiliki masalah batin untuk diselesaikan sendiri. Pada skenario *Bumintara* ini, tokoh utama yaitu Kana mengalami gejala emosi tersendiri dengan tidak percaya kepada orang lain khususnya dari klan lain. Selama perjalanan menuju tujuannya yaitu menyelamatkan dunia, Kana akan belajar menyelesaikan konflik batinnya. Kana belajar untuk dapat lebih mempercayai teman-temannya dan bekerja sama dengan mereka. Pembaca atau penonton akan senang melihat karakter belajar, tumbuh, dan menghadapi tantangan hidup baik dari dalam dan luar.

Tabel 4. Penerapan Internal Conflict Pada Skenario

No.	Deskripsi	Scene
1	Kehilangan ayahnya membuat Kana merasa sangat lemah	29 - 30
2	Kana mendapatkan kepercayaan dirinya kembali setelah diberikan wejangan oleh Danuraja selaku mentor agar dapat menyelamatkan keluarganya, warga Pertiwipura dan <i>Bumintara</i> .	31
3	Kana mencuri pusaka milik klan Cakrawalapura karena Kana tidak memiliki kepercayaan terhadap klan lain.	38
4	Kana mulai terbuka pada Maharati dan Himesh.	48
5	Kana menolak pusaka klan Himapura yang diberikan oleh Himesh karena dirinya mempercayai Himesh, Kana juga mengembalikan pusaka klan Cakrawalapura kepada Maharati untuk disimpan oleh Maharati.	54
6	Kana mengizinkan Syandana ikut dalam perjalanan mereka karena Kana sudah percaya sepenuhnya pada klan lain.	62
7	Kana meminta kepada teman-	68

No.	Deskripsi	Scene
	temannya untuk menyerahkan kekuatan pusaka dari masing-masing klan agar mereka dapat mengalahkan Angkara.	
8	Kana membangun kerja sama antar klan bersama ke-4 klan lainnya dalam hal perdagangan dan lain-lain.	74 - 80

b. Suspense (Ketegangan)

Unsur ketegangan dalam skenario *Bumintara* ini penulis hadirkan dengan cara memberikan informasi tentang risiko besar yang akan dialami oleh Kana apabila ia gagal dalam menghadapi konflik kepada pembaca atau penonton. Apabila Kana kalah dari Sahira maka risikonya adalah kehancuran umat manusia. Dengan begitu pembaca atau penonton akan mengalami ketegangan ketika Kana didesak dan hampir saja dikalahkan oleh Sahira pada scene 60. Hal ini akan membuat pembaca atau penonton menduga-duga apakah Kana dapat berhasil menyelamatkan dunia atau tidak. Selain itu penulis juga menghadirkan ketegangan pada setiap pertempuran Kana melawan monster dan juga tokoh antagonis, Sahira. Seperti pada scene 43 ketika Kana dan Maharati melawan monster kera, atau saat scene 60 di mana Kana terpojok ketika bertarung melawan Sahira. Selain itu pada scene 68 ketika pertempuran terakhir, Sahira beberapa kali hampir unggul dari Kana. Namun Kana berhasil menang dari Sahira berkat kerja sama dari seluruh teman-temannya.

c. Curiosity (Rasa Ingin Tahu)

Curiosity atau rasa ingin tahu yang dihadirkan dalam skenario ini bertujuan memancing keingintahuan pembaca atau penonton sehingga pembaca atau penonton bertanya-tanya tentang jalan cerita dari skenario ini. Penulis mengulur informasi tentang identitas dari tokoh antagonis sehingga membuat pembaca atau penonton penasaran. Antagonis digambarkan sebagai Orang Misterius yang menggunakan jubah hitam yang menutupi wajahnya seperti pada scene 24, 42, 47, dan 60.

Penulis juga memancing rasa ingin tahu pembaca atau penonton tentang alasan mengapa antagonis ingin sekali menghancurkan *Bumintara* lewat Angkara dan bola api raksasa. Kemudian pada flashback di scene 66 dan scene

63 barulah penulis menjelaskan bahwa Sahira sangat membenci klan lain karena tidak ada yang bersedia membantu klan mereka dalam menghadapi wabah sejak 300 tahun yang lalu sehingga Sahira harus kehilangan kedua orang tuanya akibat wabah.

Penulis juga menghadirkan persepsi rakyat Pertiwipura tentang klan-klan lainnya pada scene 1, seperti penggambaran klan Cakrawalapura yang memiliki sayap atau klan Sagarapura yang memiliki ekor ikan. Pembaca atau penonton akan bertanya-tanya apakah hal tersebut benar atau tidak dan akan mengikuti perjalanan Kana menuju klan lainnya, namun pada scene 34 dan 35 pembaca atau penonton akan mendapat jawaban bahwa klan Cakrawalapura tidak seperti yang dideskripsikan oleh buku dongeng klan Pertiwipura.

d. Surprise (Kejutan)

Efek kejutan dapat timbul karena jawaban dari rasa ingin tahu pembaca atau penonton berada di luar dugaan. Penulis menghadirkan sosok asli antagonis pada scene 60 yang ternyata adalah adik dari Himesh, yaitu Sahira. Pembaca atau penonton yang tidak mengantisipasi hal ini sebelumnya akan mendapat efek surprise.

SIMPULAN

Pada penciptaan skenario *Bumintara* ini penulis berhasil mencapai tujuan perkembangan karakter tokoh utama melalui model *hero's journey* oleh Christopher Vogler dalam bukunya yang berjudul "*The Writer's Journey*". Model *hero's journey* ini mempermudah penulis dalam proses penulisan skenario, sebab terdapat panduan lengkap untuk merangkai peristiwa dan konflik pada setiap tahapannya. Selama tahapan tersebut tokoh utama akan mengatasi berbagai konflik yang perlahan tapi pasti membuat tokoh utama berkembang, dari tidak mudah percaya menjadi terbuka. Konflik sangat berpengaruh besar dalam perkembangan tokoh utama, karena tanpa adanya konflik tokoh utama tidak akan mengalami perkembangan.

Penulis membuat skenario *Bumintara* ini dengan tujuan untuk menghadirkan dampak buruk dari perpecahan dan memperlihatkan pentingnya persatuan dan kesatuan seperti semboyan bangsa Indonesia yaitu *Bhinneka Tunggal Ika* yang dapat dicapai dengan sikap saling tolong-menolong dan bekerja sama.

Perkembangan tokoh diperlukan agar pembaca atau penonton mengetahui bahwa persatuan dan kesatuan yang dicapai tokoh utama dalam skenario dapat membawa perdamaian. Kana yang pada mulanya memiliki masalah kepercayaan terhadap klan lain akan menjalin kerja sama dengan teman-temannya yang berasal dari klan lain. Tanpa kerja sama yang baik ini perjalanan Kana mungkin tidak akan berakhir dengan kemenangan dan perdamaian dunia. Sehingga perkembangan karakter ini akan mengantarkan Kana dan teman-temannya menuju kemenangan.

Terdapat 3 perkembangan karakter yang terlihat pada skenario *Bumintara* ini. Perkembangan karakter pertama dapat terlihat pada tokoh utama, Kana. Kana pada mulanya tidak mempercayai klan lain akibat dari pengaruh dongeng-dongeng yang terdapat di klan Pertiwipura, sehingga Kana nekat untuk mencuri pusaka klan Cakrawalapura. Kana juga pada awalnya tidak suka bekerja sama dengan Maharati karena selain berasal dari klan lain, Maharati memiliki sikap yang buruk. Pada perkembangannya, Kana akhirnya bersedia bekerja sama dan lebih terbuka kepada teman-temannya. Kana juga mengizinkan Syandana untuk ikut dalam perjalanan mereka karena merasa dirinya dan Syandana berada di posisi yang sama yaitu kehilangan orang yang berharga.

Perkembangan karakter kedua dapat terlihat dari tokoh utama lainnya yaitu Maharati. Maharati memiliki sikap buruk yang merasa klannya lebih tinggi daripada klan lain sebagai makhluk langit akibat dari pengaruh ibunya dan klan Cakrawalapura. Maharati pada mulanya juga enggan untuk bekerja sama dengan Kana, namun pada akhirnya Maharati mendukung Kana dan membiarkan Kana memimpin tim.

Perkembangan terakhir dapat terlihat dari tokoh antagonis, Sahira. Dibandingkan perkembangan tokoh lain, perkembangan tokoh Sahira sedikit lebih cepat. Sahira yang pada mulanya sangat dendam dengan klan lain karena tidak ada yang bersedia membantu klan mereka dalam menghadapi wabah sejak 300 tahun yang lalu sehingga Sahira harus kehilangan kedua orang tuanya akibat wabah. Pada akhir pertarungan, Sahira menyesali perbuatannya pulang kembali ke Himapura bersama dengan Himesh.

DAFTAR ACUAN

Buku:

- Aristo, Salman & Ash Shiddiq, Arief. 2017. *Kelas Skenario : Wujudkan Ide Menjadi Naskah Film*. Jakarta : Esensi, divisi penerbit Erlangga.
- Biran, Misbach Yusa. 2006. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Campbell, Joshep. 2004. *The Hero With A Thousand Faces*. United States of America: Princeton University Press.
- Khaerudin, Udin. 2022. *Implementasi Nilai-Nilai Sesanti Bhinneka Tunggal Ika Guna Meningkatkan Kualitas Kehidupan Masyarakat, Berbangsa, dan Bernegara Menuju Indonesia Emas 2045*. Jawa Barat: Unpad Press.
- Lutters, Elizabeth. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Grasindo.
- Pratista, Himawan. 2020. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pusat Pengkajian Mpr Ri. 2014. *Bhinneka Tunggal Ika Dan Integrasi Nasional*. Jakarta : Pusat Pengkajian Mpr Ri.
- Vogler, Christopher. 2007. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*.

United States of America: Michael Wiese Productions.

Laporan Penelitian/Jurnal Ilmiah:

- Ganes Harpendya, Siswo Hadi, Bambang Wahyudi. 2022. "Pendidikan Perdamaian: Sebuah Urgensi Di Tengah Maraknya Konflik Sosial Berdimensi Suku, Agama, Ras, Dan Antar-Golongan Di Indonesia". Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi. Vol. 21/2. Jawa Barat : Universitas Pertahanan Republik Indonesia
- Hitami, Munzir. Juni 2021. "Nilai-Nilai Pluralisme Dalam Tafsir Nusantara", *Journal For Southeast Asian Islamic Studies*. Vol.17/1. Riau : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Levvanna, Ayu. 2020. *Penciptaan Skenario Film Fiksi Thriller Digmaan Dengan Formula Six Stage Structure Plot*. Skripsi untuk mencapai derajat Sarjana (S-1) Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
- Syahlur R. M., Mohammad. 2019. "Dampak Diferensiasi Pola Interaksi Buruh Pabrik Dengan Masyarakat Sekitar". Skripsi untuk mencapai derajat Sarjana (S-1) Universitas Muhammadiyah Malang.