

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra terutama manga dan anime seperti *One Piece* memiliki potensi besar untuk menampilkan perjalanan heroik seorang tokoh melalui berbagai tantangan dan konflik yang membentuk karakter mereka. Anime sendiri merupakan salah satu bentuk sastra Jepang modern yang memiliki popularitas luas tidak hanya di Jepang tetapi juga di berbagai negara lainnya. Beragamnya genre dalam anime seperti *action*, *fantasy*, *slice of life*, *comedy*, *romance*, *mecha*, dan *horror* memungkinkan adanya eksplorasi tema yang kompleks dan mendalam.

Dalam anime terdapat konsep *arc* atau bagian cerita yang mengelompokkan peristiwa-peristiwa yang saling berkaitan dalam satu kesatuan. *Arc* berfungsi sebagai pembeda antara satu bagian cerita dengan bagian lainnya baik dalam media televisi, buku, komik, permainan video, maupun film. Salah satu *arc* adalah *arc* Wano dalam anime *One Piece* yang menjadi titik penting dalam perkembangan karakter dan alur cerita keseluruhan.

Anime *One Piece arc* Wano merupakan adaptasi dari manga yang ditulis oleh Eiichiro Oda. Salah satu bagian paling sinematik serta emosional dari adaptasi anime ini disutradarai oleh Tatsuya Nagamine dan

diproduksi oleh *Toei Animation*¹. Dalam wawancaranya bersama *UT Magazine*² (2021), Nagamine menjelaskan pendekatannya dalam membangun dunia Wano secara visual bersama tim animasi. Peran Nagamine juga disorot oleh *ComicBook.com*³ (Loo, 2019) yang menyebutkan bahwa gaya penyutradaraannya pada *arc* ini banyak terinspirasi dari dinamika aksi ala anime *Dragon Ball Super* yang menjadikan Wano sebagai salah satu *arc* dengan animasi dan narasi paling intens dalam serial ini.

Manga *One Piece* karya Eiichiro Oda merupakan salah satu manga paling populer di dunia yang telah mempengaruhi generasi pembaca dan penonton dengan alur cerita yang mendalam. Eiichiro Oda (尾田栄一郎) lahir pada 1 Januari 1975 merupakan salah satu mangaka terbaik Jepang yang lahir di prefektur Kumamoto. Manga *One Piece* karya Eiichiro Oda telah terjual lebih dari 500 juta kopi secara global sehingga *Guinness World Records*⁴ menetapkannya sebagai seri komik dengan jumlah eksemplar terbanyak yang diterbitkan oleh satu pengarang.

One Piece sendiri mengisahkan perjalanan Monkey D. Luffy, seorang pemuda ceria dan bersemangat tinggi yang bercita-cita menjadi Raja Bajak Laut (*Pirate King*) yaitu gelar paling bergengsi di dunia para

¹ *Toei Animation*, sebuah studio animasi Jepang yang merupakan anak perusahaan *Toei Company*. (<https://onepiece.fandom.com/id>)

² *UT Magazine*, merupakan majalah yang dikeluarkan oleh perusahaan Jepang bernama Uniqlo (<https://www.uniqlo.com/jp>)

³ *ComicBook.com*, merupakan situs web hiburan yang menyediakan berita di bidang komik, film, televisi, video game dan anime. (<https://comicbook.com/>)

⁴ *Guinness World Records*, merupakan buku referensi tahunan yang isinya berupa kumpulan rekor dunia. (<https://www.guinnessworldrecords.com/>)

bajak laut. Setelah memakan Buah Iblis / *Devil Fruit*⁵, Luffy memperoleh kekuatan dari jenis buah *Gomu Gomu No Mi*⁶. Buah ini secara khusus memberinya kemampuan untuk meregangkan tubuh seperti karet yang membuat tubuhnya elastis dan tahan terhadap berbagai serangan fisik tetapi sekaligus membuatnya sangat lemah terhadap air laut dan batu laut⁷.

Luffy kemudian memulai perjalanan panjang melintasi *Grand Line*⁸ yaitu lautan penuh bahaya yang menjadi jalur utama bagi para bajak laut untuk menemukan "One Piece" yaitu sebuah harta karun legendaris yang dikatakan mampu memberikan kekayaan, ketenaran, dan status sebagai raja bajak laut kepada siapa pun yang berhasil menemukannya. Perjalanan Luffy tidak dilakukan seorang diri. Ia mengumpulkan kru yang masing-masing memiliki mimpi besar dan membentuk sebuah kru bajak laut dengan julukan Bajak Laut Topi Jerami (麦わらの一味) yang dinamai dari ciri khas Luffy yang selalu mengenakan topi jerami. Bersama krunya Luffy menghadapi berbagai tantangan, musuh, dan kerajaan-kerajaan yang kuat. Namun lebih dari sekadar mengejar kekayaan atau kekuasaan, tujuan Luffy adalah untuk mencapai kebebasan dalam menjalani hidup sesuai keinginannya tanpa dikekang oleh aturan atau otoritas apa pun.

⁵ Buah Iblis / *Devil Fruit*, merupakan buah misterius dan khas dalam anime *One Piece* yang dapat memberikan kekuatan pada siapa pun yang memakannya. (<https://onepiece.fandom.com/id>)

⁶ *Gomu Gomu No Mi*, merupakan Buah Iblis yang dapat mengubah tubuh orang yang memakannya menjadi elastis seperti karet. (<https://onepiece.fandom.com/id>)

⁷ Batu Laut, sejenis mineral laut dalam dunia *One Piece* yang menghambat kekuatan pemakan buah iblis. (<https://onepiece.fandom.com/id>)

⁸ *Grand Line*, merupakan lautan utama dalam anime *One Piece* yang menjadi tempat di mana petualangan di mulai. (<https://onepiece.fandom.com/id>)

Arc Wano dipilih sebagai fokus kajian karena merupakan salah satu bagian paling monumental dalam keseluruhan cerita anime *One Piece* dengan konflik yang tidak hanya bersifat fisik tetapi juga ideologis dan simbolis sehingga menguji nilai kepahlawanan para tokohnya. *Arc Wano* berpusat pada perjuangan Luffy dan Bajak Laut Topi Jerami di negeri Wano, sebuah wilayah tertutup yang pada awalnya diperintah oleh Keluarga Kozuki sebagai *shogun*⁹ asli sebelum kekuasaan tersebut direbut oleh Kurozumi Orochi yang bekerja sama dengan Kaido salah satu dari Empat Kaisar Laut (四皇) sekitar 18 tahun sebelum konflik utama berlangsung. Kerja sama tersebut melahirkan pemerintahan tirani yang berlangsung selama hampir dua dekade yang ditandai dengan penindasan terhadap rakyat serta kerusakan sosial dan ekonomi di berbagai wilayah Wano. Dukungan militer dari kru Bajak Laut Binatang Buas memperkuat otoritas Orochi sehingga perlawanan menjadi sangat sulit dilakukan. Situasi inilah yang menjadi latar konflik utama dalam *arc Wano* dan menghadirkan ruang perjuangan yang signifikan bagi para tokoh termasuk tokoh Zoro dalam menunjukkan keteguhan, loyalitas, dan nilai kehormatan sebagai pejuang.

Dalam *arc Wano*, tokoh Zoro tidak hanya menunjukkan kekuatan fisiknya sebagai pendekar pedang tetapi juga kedewasaan dan keteguhan dalam menjalani ujian-ujian berat yang menjadi bagian dari tahapan *The Hero's Journey*. Oleh karena itu, *arc Wano* bukan hanya menunjukkan

⁹ *Shogun*, merupakan gelar yang diberikan oleh Kaisar kepada komandan militer tertinggi negara. (<https://web-japan.org>)

peran tokoh Zoro dalam mendukung misi utama Kru Topi Jerami tetapi juga menyoroti perkembangan individunya sebagai pahlawan yang terus tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap *The Heroe's Journey* Campbell.

Dalam struktur kepemimpinan kru Topi Jerami, tokoh Zoro dianggap sebagai tangan kanan Luffy atau wakil kapten yang kerap menjadi ujung tombak dalam pertempuran maupun penegakan disiplin kru. Tokoh Zoro merupakan seorang ahli pedang yang menggunakan gaya bertarung unik yaitu *santoryu*¹⁰ dan memiliki cita-cita untuk menjadi pendekar pedang terhebat di dunia. Cita-cita tokoh Zoro tersebut berakar pada pengalaman masa kecilnya yang penuh dengan disiplin dan persaingan. Sejak kecil, Zoro berlatih di sebuah dojo di *East Blue* dan menunjukkan ambisi yang kuat untuk melampaui batas kemampuannya. Dalam proses tersebut, ia memiliki rival sekaligus sahabat bernama Kuina yang kemampuannya selalu berada di atas dirinya. Persaingan yang intens namun sehat di antara keduanya membentuk karakter tokoh Zoro menjadi pribadi yang pantang menyerah dan terbiasa menghadapi kekalahan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Peristiwa kematian Kuina menjadi titik balik yang menentukan arah hidup tokoh Zoro karena sejak saat itu tokoh Zoro bersumpah untuk mewujudkan impian mereka berdua sebagai bentuk penghormatan terhadap janji yang telah dibuat.

¹⁰*Santoryu*, merupakan teknik berpedang dengan tiga pedang sekaligus, satu di masing-masing tangan dan satu di mulut. (<https://onepiece.fandom.com/id>)

Pengalaman tersebut membangun fondasi psikologis yang kuat dalam diri Zoro, terutama dalam hal ketahanan mental, disiplin, serta komitmen terhadap tujuan jangka panjang. Ketika ia kemudian bergabung dengan Monkey D. Luffy sebagai anggota pertama Bajak Laut Topi Jerami, tokoh Zoro tidak hanya membawa kemampuan bertarung tetapi juga prinsip kehormatan dan loyalitas yang tegas. Karakter tokoh Zoro konsisten ditampilkan sebagai sosok yang rela menanggung beban fisik maupun emosional demi menjaga keselamatan kru dan mempertahankan harga diri sebagai pendekar pedang.

Sebagai sosok pendamping Luffy, tokoh Zoro juga mengalami perjalanan heroiknya sendiri dengan mengikuti pola dari tahap *the hero's journey*. *The hero's Journey* atau perjalanan sang pahlawan menurut Joseph Campbell (2004: 28) merupakan sebuah pola naratif universal yang menggambarkan tahapan-tahapan perjalanan seorang tokoh utama dalam menghadapi tantangan hidupnya. Campbell menguraikan bahwa struktur mitos kepahlawanan dari berbagai budaya di dunia memiliki pola yang serupa yang ia sebut sebagai *monomyth*. Pola ini terdiri dari tiga tahap utama yakni *departure* (keberangkatan), *initiation* (inisiasi), dan *return* (kembali).

Tahap *departure* dibagi menjadi lima sub-tahap yaitu tahap *call to adventure* (panggilan untuk berpetualang), tahap *refusal of the call* (penolakan panggilan), tahap *supernatural aid* (bantuan spiritual), tahap *crossing the first threshold* (melewati ambang pertama), dan tahap *belly of the whale* (tenggelam dalam dunia baru). Tahap *initiation* memiliki enam

sub-tahap yaitu tahap *road of the trials* (jalan penuh ujian), tahap *meeting with the goddess* (pertemuan dengan dewi), tahap *woman as temptress* (godaan yang menguji), tahap *atonement with the father* (berdamai dengan figur ayah), tahap *apotheosis* (pencerahan), dan tahap *the ultimate boon* (anugerah tertinggi). Lalu tahap *return* memiliki enam sub-tahap yaitu tahap *refusal of the return* (penolakan untuk kembali), tahap *the magic flight* (pelarian ajaib), tahap *rescue from without* (bantuan dari luar), tahap *crossing of the return* (melewati ambang kembali), tahap *master of the two worlds* (menguasai dua dunia), dan tahap *freedom to live* (kebebasan untuk hidup) (Campbell, 2004: 33-35). Contoh *scene* yang menunjukkan tahap *the hero's journey* pada tokoh Zoro terlihat dalam data berikut:



Gambar 1.1. Tokoh Zoro sedang menguji kekuatan pedang *Enma*
(*One Piece*, ep 956, 10.41-10.52)

ゾロ : 閻魔か? こいつに慣れたとき、俺はもっと強くなっている
ってことだろう?

(*One Piece*, ep 956, 10.41-10.52)

Zoro : *Enma ka? Koitsu ni nareta toki, ore wa motto tsuyoku natte iru tte kotodarou?*

Zoro : *Enma, ya? Saat aku terbiasa menggunakannya, berarti aku sudah jadi lebih kuat, kan?*

Pada data 1, tokoh Zoro menguji kekuatan pedang legendaris *Enma*¹¹ yang mampu menyerap *Haki*¹² penggunanya secara paksa. Tindakan yang dilakukan oleh tokoh Zoro merupakan bagian dari tahap *initiation* dalam teori *the hero's journey* Joseph Campbell. Pada tahap *initiation*, pahlawan dihadapkan pada serangkaian ujian yang menguji kemampuan, tekad, serta kekuatan batin mereka. Ucapan tokoh Zoro yang menyatakan bahwa dirinya akan menjadi lebih kuat setelah terbiasa dengan pedang *Enma* menunjukkan proses perubahan melalui sub-tahap *road of the trials*. Dengan menerima tantangan untuk menaklukkan pedang *Enma*, tokoh Zoro tidak hanya melatih kekuatan fisiknya tetapi juga mengasah kendali diri serta tekad yang lebih besar. Hal ini menegaskan bahwa tahap *initiation* yang dijalani tokoh Zoro mencerminkan perkembangan menuju pencerahan dan kekuatan baru sesuai dengan tahap yang dijelaskan Campbell.

Teori *the hero's journey* pada dasarnya bertujuan untuk menjelaskan pola umum perjalanan tokoh pahlawan yang mengalami proses pemisahan, pengujian, transformasi, dan integrasi kembali ke dalam kehidupannya. Namun, berdasarkan tokoh Roronoa Zoro dalam anime *One Piece arc Wano* tujuan teori ini tidak hanya dipahami sebagai pemetaan struktur cerita secara umum melainkan sebagai kerangka untuk mengidentifikasi titik-titik transformasi karakter yang signifikan. Teori *the hero's journey* menunjukkan bahwa perjalanan tokoh Zoro di *arc Wano*

¹¹ *Enma*, merupakan pedang peninggalan Kozuki Oden yang dikenal mampu menyerap *Haki*. (<https://onepiece.fandom.com/id>)

¹² *Haki*, merupakan energi spiritual dalam diri setiap makhluk hidup di anime *One Piece* (<https://onepiece.fandom.com/id>)

merepresentasikan proses pendewasaan heroik yang tidak bersifat instan melainkan bertahap dan selektif. Dengan demikian teori ini berfungsi sebagai alat analisis untuk melihat bagaimana perubahan psikologis, moral, dan spiritual seorang tokoh berkembang melalui tahapan-tahapan tertentu yang relevan dengan konteks cerita

Arc Wano dimulai dari episode 892 sampai episode 1085 di mana peneliti membatasi data hanya pada 18 episode dalam *arc Wano* yaitu episode 891, 892, 900, 927, 929, 940, 955, 956, 973, 974, 983, 1015, 1027, 1041, 1058, 1060, 1062, 1068. Pembatasan data dilakukan secara selektif berdasarkan relevansinya terhadap perkembangan karakter tokoh Zoro dalam *arc Wano*. Oleh karena itu, peneliti memilih episode-episode yang memuat momen penting seperti pertarungan utama, keputusan krusial, dan dialog yang menunjukkan keteguhan serta kedewasaan Zoro sebagai pejuang. Pembatasan ini bertujuan agar analisis lebih terfokus dan mendalam sehingga penelitian tetap sesuai dengan tujuan kajian dan tidak melebar pada bagian cerita yang kurang berkaitan langsung dengan transformasi karakter tokoh Zoro.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana tahapan *The Hero's Journey* tercermin dalam perjalanan Zoro di anime *One Piece arc Wano* karya sutradara Tatsuya Nagamine?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan tahapan *The Hero's Journey* dalam perjalanan Zoro di anime *One Piece arc* Wano karya sutradara Tatsuya Nagamine.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian pada penelitian ini diuraikan menjadi dua yaitu secara teoritis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu sastra khususnya dalam penerapan teori *The Hero's Journey* karya Joseph Campbell pada karya fiksi modern seperti anime *One Piece*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana karakter seperti Roronoa Zoro dibentuk melalui tahapan-tahapan heroisme yang sistematis sehingga bisa digunakan sebagai bahan kajian atau pembelajaran dalam bidang sastra, budaya Jepang, maupun media hiburan kontemporer.

1.5 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan penelusuran yang peneliti lakukan, ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kajian sama dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang yaitu:

Pertama, penelitian dari Rizkyarrachman (2020) yang berjudul “Analisis Semiotika Representasi Kepemimpinan Jepang dalam Film *One Piece* Series *arc* Wano”. Penelitian ini membahas tentang kepemimpinan Jepang yang terjadi dalam *arc* Wano anime *One Piece* dengan menggunakan analisis semiotika *Charles Sanders Peirce* yang menganalisis teks pesan media film dalam rangkaian *representament*, *object*, dan *interpent*. Pada penelitian ini, Rizkyarrachman membahas adegan yang dianggap terlihat jelas merepresentasikan kepemimpinan Jepang yang ditunjukkan melalui dialog dan gambar, karakter, perilaku serta budaya yang ada di dalam cuplikan *arc* Wano anime *One Piece*. Perbedaan dengan hal yang dikaji peneliti saat ini yaitu teori yang digunakan, teori analisis semiotika. Namun penelitian di atas memiliki kesamaan dalam hal yang diteliti saat ini yaitu anime *One Piece* bagian *arc* Wano.

Kedua, penelitian dari Figun (2023) yang berjudul “Analisis Semiotika John Fiske pada Tokoh Roronoa Zoro dalam Serial Anime *One Piece* Bagian Wano”. Penelitian ini membahas semiotika menurut John Fiske pada tokoh Roronoa Zoro dalam serial anime *One Piece* bagian Wano dengan memaparkan teori representasi, teori sinematografi dan teori semiotika John Fiske. Analisis semiotika pada level realitas, representasi, dan ideologi memperlihatkan bagaimana nilai *bushido* tercermin dalam karakter tersebut. Temuan melibatkan tujuh nilai *bushido* yang diwujudkan melalui berbagai aspek termasuk tradisi *seppuku*. Karakter Roronoa Zoro dijelaskan sebagai sosok samurai dengan penampilan yang mendukung

konsep tersebut. Penggunaan teknik sinematografi juga memperkuat representasi nilai *bushido* dalam adegan anime. Secara keseluruhan, karakter ini memenuhi tujuh nilai bushido terutama nilai kebenaran (*Gi*) dan nilai keberanian (*Yu*) dalam seluruh analisis adegan pada bab ketiga penelitian. Perbedaan dengan hal yang dikaji peneliti saat ini yaitu teori yang digunakan, teori analisis semiotika. Namun penelitian di atas memiliki kesamaan dalam hal yang diteliti yaitu anime *One Piece* bagian *arc* Wano dan karakter Roronoa Zoro.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Aritonang dan Arfianty (2024) berjudul "Analisis Unsur Intrinsik Tokoh dan Penokohan Roronoa Zoro pada Komik *One Piece*". Penelitian ini berfokus pada analisis karakter dan penokohan tokoh Roronoa Zoro dalam manga *One Piece* karya Eiichiro Oda. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan mengungkapkan bahwa Zoro merupakan tokoh yang berkembang, mengalami perubahan signifikan dari pribadi yang pemurung dan emosional menjadi sosok yang loyal, bertanggung jawab, dan penuh ketekunan. Nilai-nilai utama yang ditonjolkan dalam karakter Zoro adalah loyalitas kepada kaptennya, ketekunan dalam mengejar impian menjadi pendekar pedang terkuat serta kekuatan fisik dan mental dalam menghadapi berbagai tantangan. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis dalam hal objek utama yaitu tokoh Roronoa Zoro dari *One Piece*. Namun, perbedaannya penelitian di atas lebih menekankan analisis unsur intrinsik dan perkembangan karakter secara struktural sedangkan penelitian penulis menggunakan pendekatan teori *The Hero's*

Journey oleh Joseph Campbell untuk menganalisis nilai heroisme Zoro dalam *arc* Wano yang menjelaskan transformasi tokoh dalam kerangka naratif mitologis.

Keempat, penelitian oleh Mukhlas dan Sanubarianto (2024) yang berjudul “Nilai Heroisme dalam Anime *One Piece* “ *arc* Wano” Dari Layar Ke Realitas Budaya”. Penelitian ini mengkaji manga *One Piece* volume 900-1084 serta episode-episode anime yang berkaitan dengan *arc* Wano dengan menggunakan metodologi kualitatif deskriptif dan analisis konten. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *arc* Wano *One Piece* menunjukkan nilai-nilai kepahlawanan seperti keberanian, tanggung jawab, persatuan, dan keuletan. Dengan menyajikan ide kepahlawanan yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata, penelitian ini juga menunjukkan bagaimana anime *One Piece* dapat menjadi alat pendidikan bagi generasi berikutnya. Perbedaan dengan hal yang dikaji peneliti saat ini yaitu penelitian di atas lebih menitikberatkan pada pembelajaran karakter dan moral khususnya dalam konteks generasi Z. Namun, penelitian di atas memiliki kesamaan dalam hal yang diteliti yaitu anime *One Piece* bagian *arc* Wano serta sama-sama membahas nilai-nilai kepahlawanan yang terkandung dalam alur ceritanya.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Ismail dkk (2024) dengan judul “Heroisme Tokoh Utama Monkey D’luffy Pada *One Piece* Film *Red* Pengembangan Bahan Ajar Teks Ulasan”. Penelitian ini menganalisis nilai-nilai heroisme tokoh utama yaitu Luffy dalam anime *One Piece* film *Red* dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dan bertujuan untuk

mengembangkan bahan ajar sastra yang variatif bagi pembelajaran teks ulasan di tingkat SMP. Nilai-nilai heroisme yang ditemukan dalam karakter Luffy meliputi peka, ikhlas, cinta, pengorbanan dan kesabaran, serta kebersamaan. Nilai-nilai tersebut kemudian disesuaikan dengan prinsip pemilihan bahan ajar menurut Saud (2009) yaitu tepat guna, berdaya guna, dan bervariasi sehingga dapat dijadikan alternatif bahan ajar dalam pembelajaran sastra. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis dalam hal objek yang dianalisis yaitu tokoh dalam serial *One Piece* serta pendekatan yang digunakan yaitu analisis terhadap nilai-nilai heroisme. Namun, penelitian di atas lebih berfokus pada tokoh Monkey D. Luffy dalam versi film sedangkan penelitian penulis menganalisis tokoh Roronoa Zoro dalam *arc Wano* dari anime *One Piece* menggunakan teori *the hero's journey* oleh Joseph Campbell.

1.6 Landasan Teori

1.6.1 *The Hero's Journey*

Teori *the hero's journey* yang dikemukakan oleh Joseph Campbell dalam bukunya *The Hero with a Thousand Faces* bertujuan untuk mengidentifikasi dan menjelaskan pola naratif universal yang terdapat dalam berbagai mitos, legenda, dan kisah kepahlawanan di berbagai budaya dunia. Campbell berangkat dari gagasan bahwa di balik keragaman cerita yang tampak berbeda secara geografis dan kultural, terdapat struktur dasar yang sama yang ia sebut sebagai *monomyth*. Tujuan utama teori ini bukan sekadar memetakan alur cerita, melainkan mengungkap makna simbolik dan psikologis dari perjalanan tokoh utama sebagai representasi

perjalanan batin manusia. Dengan demikian, *the hero's journey* berfungsi sebagai kerangka analitis untuk memahami proses transformasi individu— dari keadaan biasa, mengalami krisis dan ujian, hingga mencapai pencerahan dan kembali dengan identitas yang telah berubah (Campbell, 2004: 28–31).

Secara terstruktur, teori *the hero's journey* membagi perjalanan pahlawan ke dalam tiga tahap besar yaitu *departure* “keberangkatan”, *initiation* “inisiasi”, dan *return* “kembali” yang kemudian diuraikan menjadi tujuh belas sub-tahap. Struktur ini menunjukkan bahwa tujuan perjalanan heroik bukanlah kemenangan fisik semata melainkan transformasi kesadaran. Pada tahap keberangkatan, pahlawan dipisahkan dari dunia lamanya dan didorong keluar dari zona nyaman melalui panggilan petualangan. Tahap ini menegaskan bahwa perubahan selalu diawali oleh gangguan terhadap stabilitas hidup. Selanjutnya, pada tahap inisiasi pahlawan menjalani berbagai ujian eksternal maupun internal yang mengarah pada pendewasaan jiwa, integrasi konflik batin, dan pencapaian pencerahan simbolik (*apotheosis*). Tahap ini merupakan inti transformasi karena di sinilah identitas lama “mati” dan identitas baru terbentuk. Tahap kembali menegaskan bahwa pencerahan tidak bermakna apabila tidak diintegrasikan ke dalam kehidupan sosial. Pahlawan harus membawa “anugerah” yang diperolehnya untuk memberi dampak bagi komunitasnya (Campbell, 2004: 33-35).

Dari penjelasan di atas apabila suatu karya sastra diteliti menggunakan tahapan-tahapan dalam teori *the hero's journey* terdapat

beberapa hal penting yang dapat ditemukan. Pertama, peneliti dapat mengidentifikasi pola struktur naratif yang membangun cerita secara menyeluruh sehingga terlihat bagaimana alur dirancang untuk mengarahkan tokoh menuju transformasi tertentu. Kedua, peneliti dapat menganalisis perkembangan karakter secara lebih mendalam terutama perubahan psikologis, moral, dan spiritual yang dialami tokoh utama dari awal hingga akhir cerita. Ketiga, teori ini memungkinkan penafsiran simbolik terhadap peristiwa, tokoh pendukung, serta konflik yang muncul sebagai representasi krisis batin manusia.

Dengan demikian, penggunaan teori *the hero's journey* dalam penelitian sastra tidak hanya membantu memetakan struktur cerita tetapi juga membuka pemahaman tentang makna filosofis dan psikologis yang terkandung di dalamnya. Melalui tahapan-tahapan dalam teori *the hero's journey* peneliti dapat menemukan bahwa perjalanan pahlawan pada hakikatnya adalah metafora perjalanan manusia dalam menghadapi ketakutan, mengatasi konflik batin dan menemukan jati diri. Oleh karena itu, tujuan mendasar teori *the hero's journey* adalah menjelaskan bahwa kepahlawanan bukan sekadar tindakan heroik secara fisik melainkan proses transformasi batin yang bersifat universal dan relevan lintas budaya serta zaman. Penjelasan masing-masing tahap dan sub-tahap akan dijelaskan sebagai berikut:

1.6.1.1 *Departure* “Keberangkatan”

Campbell (2004: 33-34) menjelaskan bahwa tahap *departure* menjadi tahap pembuka dalam keseluruhan struktur perjalanan heroik.

Oleh karena itu, tahap *departure* tidak hanya berfungsi sebagai titik tolak menuju transformasi tetapi juga sebagai proses pemisahan sang tokoh dari dunia lamanya yang menjadi sebuah peralihan penting yang menandai dimulainya petualangan besar ke dalam dunia baru. Tahap *departure* mencakup lima sub-tahap yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1.6.1.1.1 *Call to Adventure* “Panggilan untuk berpetualang”

Tahap *call to adventure* ditandai dengan dimulainya perubahan besar dalam kehidupan tokoh utama yang memisahkannya dari dunia lama menuju dunia baru seperti yang sudah dijelaskan pada tahap *departure*. Pada tahap *call to adventure* tokoh menghadapi gangguan terhadap rutinitas atau dunia lamanya yang kemudian mendorongnya untuk memasuki suatu dunia asing yang penuh risiko. Campbell juga menegaskan bahwa permulaan petualangan dalam perjalanan pahlawan tidak selalu terjadi melalui peristiwa besar atau dramatis. Sebaliknya, proses *call to adventure* kerap dimulai dari hal-hal yang tampak remeh seperti kesalahan kecil atau kebetulan yang seolah tidak berarti. Dalam tahap *call to adventure* sang pahlawan mulai terhubung dengan kekuatan-kekuatan asing yang belum pernah ia pahami sepenuhnya. Dengan kata lain, tahap *call to adventure* bukan hanya ajakan menuju perjalanan fisik melainkan juga langkah awal menuju kesadaran baru (Campbell, 2004: 46).

1.6.1.1.2 *Refusal of the Call* “Penolakan panggilan”

Setelah memasuki tahap *call to adventure* pahlawan belum tentu langsung melangkah maju. Sebaliknya ia sering kali diliputi rasa ragu, takut, atau bahkan keengganan untuk meninggalkan dunia lamanya yang biasa dan aman. Menurut Campbell, sikap penolakan ini tidak dapat serta-merta dianggap sebagai kelemahan melainkan merupakan respons yang manusiawi dan mencerminkan kompleksitas psikologis pahlawan. Pahlawan tersebut bisa saja terperangkap dalam kondisi monoton seperti kebosanan, rutinitas yang melelahkan, atau tekanan budaya hingga akhirnya kehilangan kemampuan untuk bertindak secara sadar dan bermakna dan justru berbalik menjadi sosok pasif yang harus diselamatkan oleh kekuatan dari luar (Campbell, 2004: 54).

Pernyataan ini menunjukkan bahwa ketika pahlawan menolak panggilan ia berisiko kehilangan kesempatan untuk mengalami transformasi makna yang lebih tinggi. Sebagai gantinya ia bisa terjebak dalam kehidupan yang terperangkap oleh rutinitas membosankan, kewajiban sosial yang menekan, atau struktur budaya yang menghambat pertumbuhan pribadi. Dalam kondisi ini, pahlawan tidak lagi menjadi subjek aktif dari kisahnya sendiri melainkan berubah menjadi objek pasif yang harus diselamatkan oleh kekuatan luar. Penolakan ini menjadi ruang penting bagi pahlawan untuk bergulat dengan identitas lamanya sebelum benar-benar siap melangkah ke jalur transformatif yang ditawarkan oleh petualangan.

1.6.1.1.3 *Supernatural Aid* “Bantuan spiritual”

Pada tahap *supernatural aid* pahlawan akan bertemu dengan sosok pelindung yang memberikan dukungan awal berupa nasihat, bimbingan, atau benda magis yang berguna untuk menghadapi tantangan pertama dalam dunia yang asing. Campbell menjelaskan bahwa pahlawan yang menerima panggilan petualangan biasanya akan mengalami pertemuan awal dengan sosok pelindung dan sosok inilah yang membekalinya dengan perlindungan simbolik seperti jimat atau benda lain yang dapat membantunya menghadapi kekuatan yang membahayakan di sepanjang perjalanan. Tahap *supernatural aid* juga mencerminkan bahwa seorang pahlawan sejati tidak dapat berjalan sendiri melainkan sangat bergantung pada nilai-nilai luhur, alat simbolis, dan dukungan moral dari lingkungannya. Dengan demikian, tahap *supernatural aid* menjadi penanda dalam transformasi heroik yang memperdalam makna perjuangan sang tokoh dalam menghadapi berbagai tantangan (Campbell, 2004: 63).

1.6.1.1.4 *Crossing the First Threshold* “Melewati ambang pertama”

Tahap *crossing the first threshold* ditandai dengan momen transisi utama pahlawan dari dunia lama ke dunia petualangan yang asing dan penuh tantangan. Menurut Campbell, tahap *crossing the first threshold* menandai transisi penting ketika sang pahlawan melangkah melintasi batas dunia lama menuju wilayah yang sulit dipahami. Campbell menjelaskan bahwa di balik ambang batas tersebut terdapat kegelapan,

bahaya, dan hal-hal yang belum diketahui, sehingga perlintasan ini menjadi titik awal memasuki ruang suci yang merepresentasikan sumber kekuatan universal. (Campbell, 2004: 70–71).

1.6.1.1.5 *Belly of the Whale* “Tenggelam dalam dunia baru”

Campbell menjelaskan bahwa tahap *belly of the whale* Baru melambangkan pengalaman simbolis dari kematian dan kelahiran kembali. Dalam tahap *belly of the whale* pahlawan tidak langsung mengatasi atau menjinakkan kekuatan yang ada di ambang petualangan melainkan justru ditelan oleh dunia yang asing dan tidak dikenalnya. Campbell menafsirkan momen ini sebagai bentuk peralihan menuju ruang simbolik yang menyerupai rahim—sebuah tempat universal yang muncul dalam berbagai budaya di mana individu mengalami pembubaran ego dan keterasingan total dari dunia lama. Pahlawan seakan-akan telah “mati” secara simbolik karena harus melepaskan identitas lamanya. Namun dari proses ini ia dipersiapkan untuk lahir kembali dengan kesadaran baru dan membawa perubahan spiritual dan moral yang lebih dalam (Campbell, 2004: 83).

1.6.1.2 *Initiation* “Inisiasi”

Tahap *initiation* dalam struktur *the hero's journey* merupakan tahap inti dari proses transformasi yang dialami oleh pahlawan. Jika dalam tahap *departure* pahlawan meninggalkan dunia lamanya maka dalam tahap *initiation* pahlawan benar-benar terlibat secara utuh dalam dunia baru yang asing dan penuh ujian. Campbell (2004: 89) menekankan

bahwa tahap *initiation* adalah perjalanan menuju pendewasaan jiwa di mana pahlawan diuji melalui serangkaian rintangan untuk membuktikan kelayakannya menerima pencerahan atau kekuatan yang lebih tinggi. Oleh karena itu tahap *initiation* mengandung nilai-nilai filosofis dan psikologis yang kompleks seperti penemuan jati diri, integrasi antara kekuatan dan kebijaksanaan, serta kesiapan untuk menerima tanggung jawab yang lebih besar. Tahap *initiation* mencakup enam sub-tahap yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1.6.1.2.1 *Road of the Trials* “Jalan penuh ujian”

Menurut Campbell, setelah melewati tahap *departure* pahlawan memasuki dunia yang tidak lagi diatur oleh logika rasional sebagaimana dalam kehidupan sehari-hari serta penuh dengan ketidakpastian dan menghadirkan bentuk-bentuk pengalaman yang cair serta ambigu. Dalam dunia ini pahlawan dituntut untuk menavigasi realitas yang tidak tetap, menghadapi serangkaian ujian yang menguji tidak hanya kekuatan fisik tetapi juga keteguhan mental dan keberanian moral. Dunia yang pahlawan tempuh menyerupai dunia mimpi yang terus berubah sehingga kemampuan menyesuaikan diri menjadi kunci untuk bertahan dan berkembang dalam proses transformasi yang sedang berlangsung. Tahap *road of the trials* tidak hanya menguji kemampuan pahlawan secara teknis tetapi juga memperlihatkan pergulatan batin yang mengarah pada proses transformasi menyeluruh. Dengan demikian, tahap *road of the trials* menjadi inti dari pembentukan heroisme sejati yang tumbuh dari

pengalaman konkret dan refleksi diri yang mendalam (Campbell, 2004: 89).

1.6.1.2.2 *Meeting with the Goddess* “Pertemuan dengan dewi”

Tahap *meeting with the goddess* menandai momen ketika pahlawan mengalami perjumpaan dengan sosok atau kekuatan yang melambangkan cinta yang ideal, kebijaksanaan, serta keseimbangan spiritual. Menurut Campbell, “dewi” dalam tahap *meeting with the goddess* tidak harus dimaknai sebagai figur perempuan secara harfiah melainkan sebagai simbol dari prinsip feminin universal yakni kekuatan lembut dan transendental yang membawa kedamaian batin, penyatuan diri, serta pencerahan moral. Campbell menekankan bahwa setelah pahlawan berhasil melewati berbagai rintangan dan menghadapi kekuatan gelap dalam perjalanannya, petualangan tertinggi yang akan pahlawan capai digambarkan sebagai sebuah pertemuan mistis atau penyatuan simbolis dengan sosok dewi yang merepresentasikan penyempurnaan batin dan harmoni spiritual (Campbell, 2004: 99).

1.6.1.2.3 *Woman as Temptress* “Godaan yang menguji”

Dalam tahap *woman as temptress*, pahlawan harus menghadapi berbagai bentuk godaan yang dapat menggoyahkan tekadnya untuk menyelesaikan misi atau meraih transformasi sejati. Godaan tersebut tidak terbatas pada sosok perempuan secara harfiah tetapi melambangkan segala bentuk daya tarik duniawi seperti kekuasaan, kenyamanan, kemewahan, atau bahkan keinginan untuk menyerah yang berpotensi

mengaburkan tujuan spiritual pahlawan. Dalam tahap *woman as temptress* menurut Campbell ujian yang dihadapi oleh pahlawan tidak lagi bersumber dari ancaman eksternal melainkan muncul dari dalam dirinya sendiri. Pahlawan harus berhadapan dengan konflik antara keinginan ego yang bersifat duniawi dan dorongan batin yang lebih tinggi. Serangkaian ujian yang pahlawan alami merupakan manifestasi dari krisis-krisis batin yang membentuk kesadarannya. Setiap kegagalan pahlawan dalam menghadapi tantangan hidup sejatinya mencerminkan keterbatasan dalam kesadarannya sendiri yakni ketidakmampuannya menerima realitas secara utuh dan mendalam (Campbell, 2004: 111).

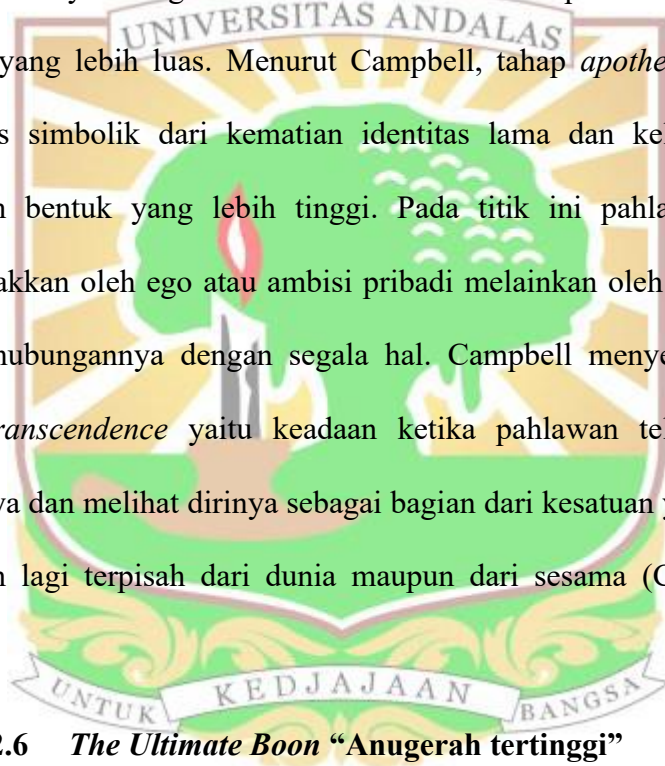
1.6.1.2.4 *Atonement with the Father* “Berdamai dengan figur ayah”

Dalam tahap *atonement with the father* pahlawan harus berhadapan langsung dengan figur otoritas tertinggi baik dalam bentuk yang nyata maupun simbolik. Figur ini dapat berupa ayah kandung, guru, raja, dewa, atau representasi dari kekuatan yang lebih luas dan abstrak seperti hukum alam, takdir, atau prinsip moral universal. Figur "ayah" dalam tahap *atonement with the father* bukan sekadar representasi dari figur laki-laki sebagai orang tua melainkan perwujudan dari kekuasaan dan struktur tatanan yang pada awalnya sering kali dirasa menakutkan, menekan, atau tidak terjangkau. Menurut Campbell, inti dari tahap *atonement with the father* adalah bagaimana pahlawan mampu membuka jiwanya sedemikian rupa hingga ia dapat melampaui rasa takut yang paling dalam. Dengan kesiapan batin tersebut pahlawan akan mencapai pemahaman baru bahwa penderitaan, kekacauan, dan tragedi dalam

hidup sekalipun tampak kejam dan tidak masuk akal (Campbell, 2004: 135).

1.6.1.2.5 *Apotheosis* “Pencerahan”

Tahap *apotheosis* ditandai dengan pahlawan yang mengalami transformasi spiritual secara mendalam setelah melalui berbagai rintangan besar. Dalam tahap *apotheosis*, pahlawan melampaui batas-batas dirinya sebagai manusia biasa dan mencapai bentuk pemahaman baru yang lebih luas. Menurut Campbell, tahap *apotheosis* merupakan proses simbolik dari kematian identitas lama dan kelahiran kembali dalam bentuk yang lebih tinggi. Pada titik ini pahlawan tidak lagi digerakkan oleh ego atau ambisi pribadi melainkan oleh kesadaran akan keterhubungannya dengan segala hal. Campbell menyebutnya sebagai *self-transcendence* yaitu keadaan ketika pahlawan telah meleburkan egonya dan melihat dirinya sebagai bagian dari kesatuan yang lebih besar bukan lagi terpisah dari dunia maupun dari sesama (Campbell, 2004: 154).



1.6.1.2.6 *The Ultimate Boon* “Anugerah tertinggi”

Tahap *the ultimate boon* merupakan tahap ketika pahlawan berhasil memperoleh tujuan utama dari petualangannya. Anugerah ini bisa berupa pengetahuan suci, kekuatan istimewa, benda magis, atau pencerahan yang dapat digunakan untuk menyelamatkan dunia atau membawa perubahan besar. Pencapaian ini tidak hanya bersifat personal tetapi memiliki dimensi universal yang memberi dampak bagi masyarakat luas.

Tahap *the ultimate boon* menandai titik di mana pahlawan tidak hanya bertumbuh sebagai individu tetapi juga siap berperan sebagai penyelamat bagi dunianya. Campbell menambahkan bahwa pencapaian ini sering kali merupakan hasil dari pengorbanan besar dan transformasi total pahlawan (Campbell, 2004: 177).

1.6.1.3 *Return* “Kembali”

Tahap *return* merupakan tahap akhir yang menandai kembalinya pahlawan ke dunia asal setelah menjalani proses transformasi mendalam dalam dunia petualangan. Namun kepulangan ini bukan sekadar kembalinya tubuh ke tempat semula melainkan kepulangan yang membawa serta kebijaksanaan, anugerah, atau pemahaman baru yang diperoleh dari perjalanan sebelumnya. Campbell (2004: 35) menyebut bahwa inti dari tahap *return* adalah bagaimana pahlawan mampu mengintegrasikan pengalaman spiritual atau simbolik yang ia alami ke dalam realitas kehidupan biasa sehingga keberadaannya membawa dampak bagi orang lain di sekitarnya. Dengan kata lain, tahap *return* adalah momen pengabdian di mana pahlawan tidak lagi bertindak hanya untuk dirinya sendiri tetapi untuk kebaikan komunitas atau dunia yang lebih luas. Tahap *return* mencakup enam sub-tahap yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1.6.1.3.1 *Refusal of the Return* “Penolakan untuk kembali”

Setelah pahlawan berhasil memperoleh anugerah tertinggi dari petualangannya ia dihadapkan pada dilema apakah ia akan kembali ke

dunia asal dan membagikan hasil perjalanannya kepada masyarakat atau memilih untuk tetap tinggal di dunia luar biasa tempat ia mengalami transformasi spiritual. Campbell menjelaskan bahwa tidak semua pahlawan mampu atau bersedia kembali ke dunia lama karena dunia lamanya sering kali terasa terbatas, dangkal, bahkan represif jika dibandingkan dengan dunia luar yang penuh makna dan keajaiban. Namun demikian, menurut Campbell pahlawan dituntut menjalankan tugas penting untuk membawa kembali sesuatu yang berharga dari petualangannya ke dalam dunia lamanya. Tindakan ini dimaksudkan agar anugerah yang diperoleh tidak hanya menjadi milik pribadi melainkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pembaruan masyarakat, komunitas, bahkan dunia secara luas (Campbell, 2004: 177).

1.6.1.3.2 *The Magic Flight* “Pelarian ajaib”

Dalam banyak narasi mitologis pahlawan tidak selalu dapat membawa pulang anugerah yang didapatnya dengan mudah. Di sinilah muncul tahap *the magic flight* yang menggambarkan perjuangan pahlawan dalam kembali ke dunia asal sambil membawa hasil dari petualangannya—baik itu berupa pengetahuan, kekuatan transendental, atau benda sakral. Menurut Campbell, terdapat dua kemungkinan yang dapat terjadi dalam tahap *the magic flight*. Jika pahlawan memperoleh restu dari kekuatan gaib seperti dewa atau dewi dan secara sadar diberi misi untuk kembali ke dunia manusia guna membawa pencerahan maka proses kepulangan tersebut biasanya akan dilindungi dan didukung oleh kekuatan supranatural yang menyertainya. Namun sebaliknya, apabila

anugerah itu diperoleh dengan melawan kehendak penjaganya misalnya dicuri dari entitas kuat atau didapat melalui konfrontasi maka perjalanan pulang akan berubah menjadi pengejaran penuh ketegangan (Campbell, 2004: 182).

1.6.1.3.3 *Rescue from Without* “Bantuan dari luar”

Setelah melalui perjalanan panjang dan melelahkan, memperoleh pencerahan atau anugerah utama, dan melewati pelarian penuh bahaya pahlawan kadang berada dalam kondisi kelelahan fisik maupun mental. Pada titik ini pahlawan mungkin merasa kehilangan arah, enggan kembali, atau tidak mampu pulang dengan sendirinya. Maka dibutuhkan bantuan dari pihak luar baik berupa individu, kekuatan gaib, atau lingkungan yang mendorong atau memfasilitasi kepulangannya ke dunia asal. Dalam tahap *rescue from without*, Campbell menyatakan bahwa tidak semua pahlawan mampu menyelesaikan perjalanannya seorang diri hingga akhir. Terdapat momen ketika pahlawan perlu dibantu oleh kekuatan eksternal agar bisa kembali ke dunia asalnya. Bantuan ini bisa datang dari sahabat, komunitas, mentor, atau bahkan takdir itu sendiri. Campbell menjelaskan bahwa dalam beberapa situasi dunia lama yang semula ditinggalkan oleh sang pahlawan harus "menjemputnya kembali" karena ia telah terlalu larut atau terserap dalam dunia luar biasa yang penuh dengan pengalaman transendental (Campbell, 2004: 192).

1.6.1.3.4 *Crossing of the Return Threshold* “Melewati ambang kembali”

Tahap *crossing of the return threshold* menggambarkan saat pahlawan kembali ke dunia asal setelah mengalami berbagai perubahan dan pencerahan dalam dunia petualangannya. Namun kepulangan ini bukan hanya perjalanan fisik melainkan juga perubahan batin yang harus dibawa ke kehidupan sehari-hari. Pahlawan kini harus mampu menyatukan dua dunia yaitu dunia luar biasa tempat ia berubah dan dunia biasa yang kini terasa asing karena dirinya sudah tidak sama seperti sebelumnya. Menurut Campbell, dunia luar biasa dan dunia biasa ini tampak berbeda seperti siang dan malam tetapi sebenarnya keduanya adalah satu kesatuan. Dunia yang dulu dianggap sakral hanyalah dimensi tersembunyi dari dunia yang kita kenal sehari-hari. Tantangan pahlawan adalah bagaimana membawa kembali pemahaman baru itu ke masyarakat dan menjadikannya berguna. Ini sering kali tidak mudah karena lingkungan asal belum tentu bisa memahami perubahan yang telah ia alami (Campbell, 2004: 201).

1.6.1.3.5 *Master of the Two Worlds* “Menguasai dua dunia”

Tahap *master of the two worlds* menandai keberhasilan pahlawan dalam mencapai titik keseimbangan antara dunia luar biasa dengan dunia asal yang sebelumnya ia tinggalkan. Pada tahap *master of the two worlds*, pahlawan telah menjadi pribadi yang utuh yakni individu yang tidak lagi merasa terpisah antara realitas eksternal dan batiniah. Pahlawan tidak

hanya mampu hidup di tengah dua dunia tetapi juga dapat menjalani keduanya secara selaras dan harmonis. Campbell menjelaskan bahwa salah satu ciri dari pahlawan yang telah mencapai tingkat penguasaan sejati adalah kemampuannya untuk melintasi batas-batas antara dunia spiritual dan dunia duniawi tanpa mencampuradukkan prinsip-prinsip yang mendasari keduanya. Dengan kata lain, pahlawan mampu memahami dan menghargai masing-masing dunia dalam keutuhan dan kompleksitasnya tanpa kehilangan jati diri atau makna dari salah satunya (Campbell, 2004: 212).

1.6.1.3.6 *Freedom to Live* “Kebebasan untuk hidup”

Tahap *freedom to live* melambangkan puncak kedewasaan pahlawan karena pahlawan telah melampaui ketakutannya, membebaskan diri dari tekanan dunia, dan memilih untuk hidup dengan penuh makna. Tahap *freedom to live* bukan berarti akhir dari perjuangan melainkan kesiapan untuk menghadapi hidup dengan keutuhan jiwa dan kedamaian batin. Dengan demikian, tahap *freedom to live* menyempurnakan perjalanan heroik pahlawan dan menunjukkan bahwa esensi pahlawan bukanlah kekuatan tetapi kebebasan untuk menjadi dirinya secara utuh dan bermakna (Campbell, 2004: 225).

Dari keseluruhan tahap yang telah dijelaskan di atas tidak semua tokoh pahlawan dalam narasi fiksi harus mengalami keseluruhan tahapan tersebut untuk dapat disebut sebagai pahlawan. Dalam pandangan Campbell, tahap perjalanan pahlawan memiliki sifat yang lentur dan

adaptif terhadap berbagai bentuk narasi. Campbell menekankan bahwa pola perjalanan pahlawan tidak bersifat kaku melainkan terbuka terhadap perubahan tergantung pada konteks cerita. Unsur-unsur dalam tahap pahlawan dapat mengalami berbagai transformasi seperti penyederhanaan, perluasan, pengulangan, atau bahkan penggabungan antara karakter maupun peristiwa. Campbell juga menunjukkan bahwa dalam banyak kisah hanya satu atau dua elemen dari keseluruhan tahap yang dipilih untuk diperbesar atau dieksplorasi lebih dalam. Dalam beberapa kasus, perbedaan karakter atau episode bisa di satukan menjadi satu sosok atau satu kejadian. Sebaliknya, satu elemen tertentu juga bisa muncul kembali dalam bentuk yang berulang namun dikemas secara berbeda sesuai kebutuhan dramatik atau tematik cerita. Hal ini menunjukkan bahwa fleksibilitas merupakan ciri khas utama dari tahap perjalanan pahlawan yang memungkinkan penerapannya secara luas dalam berbagai karya mitologis, sastra, hingga narasi populer modern (2004: 228).

Dengan demikian, pahlawan dalam sebuah cerita tidak harus menapaki seluruh tahapan dalam urutan yang pasti melainkan bisa saja hanya mengalami beberapa tahap utama yang dianggap paling penting atau menentukan dalam proses transformasi dirinya. Fleksibilitas inilah yang memungkinkan kerangka *the hero's journey* diterapkan secara luas dalam beragam bentuk dan genre naratif tanpa kehilangan makna dasarnya.

1.6.2 *Mise-en-scene*

Mise-en-scene berasal dari bahasa Prancis yang dilafalkan “*meezahn sen*”, yang secara harfiah berarti menempatkan ke dalam adegan (*putting into the scene*). *Mise-en-scene* merupakan unsur sinematik yang ada di dalam *frame* di depan kamera yang akan diambil pada saat proses produksi film. Menurut Bordwell dkk (2008: 112) *mise-en-scene* mencakup empat aspek utama yaitu latar, kostum dan tata rias wajah, pencahayaan, serta aktor dan pergerakannya. *Mise-en-scene* juga terdapat dalam animasi. Animasi merupakan representasi visual berupa kumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan digerakkan mengikuti ritme gerak tertentu untuk menciptakan ilusi gerakan. Animasi berfungsi sebagai media yang efektif untuk menarik perhatian serta menghidupkan pesan sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih komunikatif dan mudah dipahami. Dalam buku *Art in Motion, Revised Edition: Animation Aesthetics* oleh Furniss (2008: 61–75) *mise-en-scene* dalam animasi diklasifikasikan ke dalam tiga unsur utama yaitu desain gambar, warna dan garis, serta gerakan dan pergerakan yang dijelaskan sebagai berikut:

1.6.2.1. Desain Gambar (*Image Design*)

Secara umum, gambar merupakan perpaduan titik, garis, bidang, dan warna yang berfungsi untuk memvisualisasikan sesuatu. Desain gambar merupakan bentuk perancangan visual yang berfungsi untuk membangun struktur karya secara sistematis serta mengorganisasi berbagai elemen visual guna menciptakan representasi yang jelas dan kuat. Dalam

praktiknya desain ini diaplikasikan pada bidang grafis, fotografi, ilustrasi, hingga animasi. Tujuan dari desain gambar adalah untuk menyampaikan pesan tertentu, membentuk identitas visual, serta memengaruhi persepsi penonton melalui pemanfaatan warna, komposisi, tipografi, dan unsur-unsur visual lainnya secara strategis.

1.6.2.2. Warna dan Garis (*Colour and Line*)

Warna merupakan persepsi visual yang ditangkap oleh mata akibat pantulan cahaya dari permukaan objek yang terkena cahaya tersebut. Dalam konteks animasi, warna memiliki peranan signifikan karena mampu merepresentasikan tema, memperkuat karakterisasi tokoh, serta membangkitkan respons emosional dari penonton. Sementara itu, garis adalah hasil hubungan antara titik-titik yang membentuk goresan serbaguna dan dapat berkembang menjadi elemen visual lain seperti bidang maupun bentuk. Dalam praktik animasi baik warna maupun garis digunakan sebagai perangkat estetis dan simbolis untuk memperkuat atmosfer, mendukung ilusi gerak, serta menyampaikan makna secara visual dan emosional.

1.6.2.3. Gerakan dan Pergerakan (*Movement and Kinetics*)

Gerakan dalam animasi merujuk pada perubahan posisi objek atau karakter yang memungkinkan terjadinya perpindahan dari satu titik ke titik lainnya. Elemen ini berperan penting dalam menciptakan ilusi kehidupan dan aktivitas sehingga karakter atau objek tampak hidup dan dinamis. Tanpa keberadaan gerakan, visual yang ditampilkan hanyalah citra statis

yang pada akhirnya menghilangkan karakteristik utama animasi sebagai media visual bergerak. Di sisi lain, pergerakan mengacu pada perubahan halus yang terjadi dalam ekspresi atau detail gerak seperti mimik wajah, gestur tubuh, maupun interaksi karakter dengan lingkungan sekitarnya. Pergerakan memberikan kedalaman emosional dan nuansa realisme yang menjadikan karakter tampak lebih manusiawi dan meyakinkan. Kedua aspek ini memegang peranan esensial dalam menciptakan animasi yang tidak hanya dinamis dan realistis tetapi juga ekspresif secara visual dan naratif.

1.6.3 Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra dari dalam dan menjadi bagian tak terpisahkan dalam struktur cerita. Unsur ini mencakup elemen-elemen seperti tema, tokoh dan penokohan, alur, serta latar yang secara langsung menentukan keutuhan dan kedalaman makna karya sastra. Menurut Widayati (2020:14), unsur intrinsik adalah faktor-faktor dalam yang aktif berperan sehingga memungkinkan sebuah cerita hadir sebagai karya sastra yang utuh. Unsur-unsur ini saling berinteraksi membentuk kesatuan yang harmonis dan merefleksikan realitas kehidupan melalui dunia fiksi. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi penelitian yang meliputi tema, tokoh dan penokohan, alur, dan latar. Adapun penjabaran unsur intrinsik dalam *Anime One Piece arc Wano* adalah sebagai berikut:

1.6.3.1 Tema

Tema merupakan gagasan sentral atau ide pokok yang melandasi keseluruhan cerita. Menurut Widayati (2020:15), tema tidak selalu disampaikan secara eksplisit melainkan kerap tersirat melalui perilaku tokoh, konflik, dan latar yang menyatu dalam struktur naratif. Dalam Anime *One Piece arc Wano* tema yang mendominasi adalah kepahlawanan yakni perjuangan melawan tirani demi keadilan dan pembebasan.

1.6.3.2 Tokoh dan Penokohan

Menurut Widayati (2020:18), tokoh merupakan individu yang menjalankan peran dalam sebuah cerita sedangkan penokohan merujuk pada penggambaran tokoh melalui karakteristik, sikap, serta perilaku yang ditampilkan dalam alur cerita. Penokohan mencakup siapa tokoh itu, bagaimana wataknya, dan bagaimana teknik penggambarannya. Berdasarkan pembagian yang dikemukakan oleh Widayati (2020:19), tokoh dalam cerita dibedakan menjadi tiga kelompok utama yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan, tokoh protagonis dan antagonis, serta tokoh sederhana dan tokoh bulat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kategori tokoh protagonis dan tokoh antagonis sebagai fokus utama dalam analisis karena keduanya berperan penting dalam membangun konflik dan menghidupkan nilai-nilai kepahlawanan dalam cerita. Tokoh protagonis dan tokoh antagonis akan dijelaskan sebagai berikut:

1.6.3.2.1 Tokoh Protagonis

Menurut Widayati (2020: 24), tokoh protagonis adalah tokoh

utama yang memiliki watak baik dan menjadi pusat simpati pembaca. Tokoh protagonis berperan sebagai penggerak utama jalannya cerita sekaligus mewakili nilai-nilai moral yang diidealkan oleh pengarang. Tokoh protagonis sering digambarkan sebagai sosok yang menghadapi berbagai konflik atau tantangan baik dari lingkungan maupun dari tokoh lain namun tetap teguh mempertahankan prinsip yang diyakininya. Melalui perjalanan tokoh protagonis, pembaca atau penonton diajak untuk memahami pesan moral yang ingin disampaikan oleh pengarang. Keberadaan tokoh protagonis sangat penting karena ia menjadi pusat perhatian pembaca dan menentukan perkembangan alur cerita secara keseluruhan.

1.6.3.2.2 Tokoh Antagonis

Menurut Widayati (2020: 24) tokoh antagonis adalah tokoh yang memiliki watak negatif atau jahat dan menjadi penentang utama tokoh protagonis. Tokoh antagonis berfungsi sebagai pemicu konflik dalam cerita baik melalui tindakan langsung yang merugikan protagonis maupun melalui pengaruh tidak langsung yang menghambat tujuan protagonis. Tokoh antagonis memiliki peran penting dalam membangun klimaks cerita karena melalui konflik yang ditimbulkannya pembaca atau penonton dapat menyaksikan perjuangan tokoh protagonis dalam mempertahankan prinsip dan meraih tujuannya. Dengan demikian meskipun memiliki sifat yang berlawanan dengan tokoh protagonis, tokoh antagonis justru berperan besar dalam membentuk struktur narasi yang menarik dan penuh ketegangan.

1.6.3.3 Alur

Alur merupakan rangkaian peristiwa yang membentuk struktur cerita dari awal hingga akhir. Widayati (2020: 47-48) mengelompokkan alur menjadi tiga jenis yaitu alur maju, mundur, dan campuran. Anime *One Piece arc Wano* mengusung alur campuran (maju-mundur) dengan mayoritas peristiwa berlangsung secara progresif mengikuti konflik antara aliansi Luffy dan pasukan Kaido. Namun, berbagai kilas balik tentang sejarah negeri Wano dan masa lalu para karakter seperti Kozuki Oden dan Kaido memberikan struktur naratif yang kompleks dan berlapis. Teknik ini digunakan untuk memperdalam latar belakang konflik serta memperkaya motivasi dan nilai perjuangan karakter. Berikut penjelasan untuk alur campuran:

1.6.3.3.1 Alur Campuran

Menurut Widayati (2020: 48), alur campuran adalah perpaduan antara alur maju dan alur mundur. Dalam alur campuran, peristiwa-peristiwa dalam cerita sebagian disajikan secara kronologis dari awal ke akhir tetapi di sela-sela narasi tersebut penulis menyisipkan kilas balik untuk menjelaskan latar belakang, pengalaman masa lalu tokoh, atau kejadian yang terjadi sebelumnya dan relevan dengan situasi yang sedang berlangsung. Tujuannya adalah untuk memperkaya pemahaman pembaca terhadap motivasi, konflik, maupun perkembangan karakter tokoh dalam cerita.

1.6.3.4 Latar

Latar merupakan salah satu unsur intrinsik yang berperan penting

dalam membentuk suasana, mendukung alur, dan memperdalam karakterisasi dalam karya sastra. Menurut Widayati (2020: 52) latar mencakup tiga aspek utama yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Ketiga aspek ini tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang fisik dari suatu peristiwa tetapi juga memiliki kekuatan simbolik yang dapat memperkuat pesan dan makna cerita. Berikut penjelasan latar tempat, latar waktu dan latar sosial:

1.6.3.4.1 Latar Tempat

Latar tempat mengacu pada lokasi atau ruang di mana peristiwa dalam cerita berlangsung. Tempat yang dimaksud bisa berupa tempat nyata maupun imajiner dan dapat disampaikan secara langsung maupun tidak langsung melalui deskripsi dalam teks. Tempat berfungsi sebagai arena berlangsungnya tindakan tokoh serta memberikan konteks geografis dan spasial yang dapat memengaruhi jalannya cerita. Widayati (2020: 56) menegaskan bahwa latar tempat memiliki peran penting dalam menggambarkan ruang hidup tokoh yang dapat menciptakan suasana tertentu dan menjadi bagian dari simbolisasi pengalaman tokoh dalam cerita.

1.6.3.4.2 Latar Waktu

Latar waktu merujuk pada kurun waktu terjadinya peristiwa dalam cerita. Widayati (2020: 58) menjelaskan bahwa latar waktu dapat berupa waktu konkret seperti pagi, siang, malam, hari tertentu, maupun waktu historis atau periode tertentu yang relevan dengan konteks cerita. Latar waktu bukan hanya menunjukkan urutan kejadian tetapi juga membentuk

suasana batin dan atmosfer emosional yang menyelimuti tokoh dan konflik yang dihadapi. Dalam karya fiksi, latar waktu juga dapat memperlihatkan perubahan atau perkembangan situasi yang turut membentuk dinamika cerita secara keseluruhan.

1.6.3.4.3 Latar Sosial

Latar sosial mencakup berbagai aspek kehidupan sosial dalam cerita, seperti kondisi ekonomi, kebiasaan, adat istiadat, struktur sosial, sistem nilai, hingga norma-norma budaya yang berlaku. Latar sosial menjadi penting karena berfungsi sebagai konteks yang memengaruhi tindakan tokoh, membentuk konflik, serta merepresentasikan pandangan pengarang terhadap realitas sosial tertentu. Widayati (2020: 60) menjelaskan bahwa latar sosial memiliki kedudukan strategis karena melalui latar ini pembaca dapat mengenali ideologi yang dianut tokoh, kesenjangan kelas yang terjadi, hingga ketegangan sosial yang mendasari terjadinya konflik dalam cerita. Oleh karena itu, pemahaman terhadap latar sosial sangat penting dalam menafsirkan motivasi tokoh dan pesan moral yang ingin disampaikan pengarang.

1.7 Metode Penelitian dan Teknik Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam salah satu penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang menghasilkan penemuan- penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi lainnya. Creswell (1998) mendefinisikan pendekatan kualitatif sebagai proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki

fenomena sosial dan masalah manusia. Dalam pendekatan ini para peneliti melakukan gambaran mendalam, memeriksa kosa kata, memberikan laporan terinci dari perspektif responden, dan melakukan penelitian dalam lingkungan alami.

Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Ratna, 2016), metodologi kualitatif adalah metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari orang-orang dan perilaku mereka. Penelitian kualitatif dilakukan dalam lingkungan alami. Peneliti adalah alat penting dalam penelitian kualitatif. Oleh karena itu, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang objek yang diteliti, peneliti harus memiliki bekal teori dan pengetahuan yang luas. Makna dan nilai terikat lebih diutamakan dalam penelitian ini.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah anime *One Piece arc Wano* karya sutradara Tatsuya Nagamine khususnya pada episode 891, 892, 900, 927, 929, 940, 955, 956, 973, 974, 983, 1015, 1027, 1041, 1058, 1060, 1062, dan 1068 di mana peneliti hanya memilih beberapa episode yang memuat momen penting seperti pertarungan utama, keputusan krusial, dan dialog yang menunjukkan keteguhan serta kedewasaan Zoro sebagai pahlawan.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menonton anime secara teliti kemudian memahami lalu mencatat data berupa kata atau kalimat yang ada pada objek.

3. Melakukan Studi Kepustakaan

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan sebagai teknik utama dalam pengumpulan data. Buku utama yang menjadi dasar dalam penelitian ini adalah *The Hero with a Thousand Faces* karya Joseph Campbell (2004) yang menjelaskan pola umum perjalanan pahlawan dalam berbagai cerita di seluruh dunia. Studi kepustakaan ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman teoretis yang mendalam dan mendukung proses analisis terhadap perkembangan karakter Roronoa Zoro dalam kerangka teori *The Hero's Journey*.

4. Analisis Data

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis hingga masalah yang telah diajukan sebelumnya dapat terpecahkan dan tujuan penelitian ini tercapai. Analisis data akan menggunakan teori *The Hero's Journey* yang dikemukakan oleh Joseph Campbell.

5. Pelaporan Hasil

Setelah dilakukan analisis data kemudian akan disajikan dalam bentuk deskriptif yaitu berupa kata-kata.

6. Simpulan

Simpulan dapat ditarik dari hasil penelitian dan dari semua analisis yang telah dilakukan. Simpulan ini nantinya akan memberikan jawaban atas segala pertanyaan yang telah dimuat dalam rumusan masalah.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika dari penelitian yang berjudul “Heroisme Tokoh Roronoa Zoro dalam Anime *One Piece Arc Wano* Karya Sutradara Tatsuya Nagamine” adalah sebagai berikut. Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode dan teknik penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II akan membahas mengenai unsur intrinsik dengan berfokus pada latar, tema dan penggambaran karakter Roronoa Zoro dalam anime *One Piece arc Wano*. Bab III menguraikan hasil analisis perjalanan kepahlawanan tokoh Roronoa Zoro berdasarkan teori *The Hero's Journey* oleh Joseph Campbell dalam anime *One Piece arc Wano*. Bab IV berupa penutup yang menyajikan kesimpulan dan saran.