

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 multikultural 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. Udin Khaeruddin menjelaskan bahwa :

“Penerapan *Bhinneka Tunggal Ika* melalui toleransi dan gotong royong (tolong-menolong) dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pemahaman *Bhinneka Tunggal Ika* membuat kita menjalankan sikap saling menghargai, memahami perbedaan, tenggang rasa, dan tidak melakukan diskriminasi atau membeda-bedakan seseorang berdasarkan status dalam keseharian karena hal ini dapat mempererat tali persaudaraan. Semboyan tersebut mendeskripsikan tentang kesatuan dan keutuhan bangsa yang diciptakan dari sikap persatuan“ (Khaeruddin, 2022: 93).

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).

Penulis kemudian tertarik untuk mengangkat fenomena perpecahan sebagai ide dalam 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. Pesan yang terkandung di dalam sebuah skenario film sejatinya mengajarkan kepada para pembaca atau penonton atau penonton tentang berbagai aspek kehidupan, tergantung dari apa yang ingin penulis sampaikan.

“Skenario dalam pembuatan film adalah desain penuturan dengan bahasa film” (Misbach, 2006:19). Pada skenario *Bumintara* ini penulis menceritakan tentang seorang gadis bernama Kana dalam pertualangan mencari pusaka milik

mahluk suci tiap klan untuk mengalahkan Angkara demi menyelamatkan dunia, namun perpecahan dari masing-masing klan menjadikan pertualangan Kana tidak mudah. Menurut Koentjaraningrat :

“Klan adalah suatu kelompok kekerabatan yang terdiri dari semua keturunan dari seorang nenek moyang yang diperhitungkan melalui garis keturunan sejenis yaitu keturunan warga pria dan wanita. Istilah klan disebut juga kerabat, keluarga besar, atau keluarga luas.” (Syahlur R.M., 2019:38)

Kana dan tokoh lainnya akan menghadapi berbagai peristiwa atau konflik sehingga mengakibatkan tokoh utama mengalami perkembangan karakter secara bertahap dari yang mulanya memiliki konflik batin (kepercayaan) terhadap klan lain menjadi terbuka untuk dapat saling percaya dan bekerja sama antar sesama klan. Selama pertualangannya, Kana mendapat bantuan dari teman-temannya yang berasal dari klan lain ketika berusaha mendapatkan seluruh pusaka dan mengalahkan musuhnya. Sikap saling tolong-menolong inilah yang akhirnya menghasilkan persatuan dan kesatuan dalam dunia Bumintara yang telah lama berpecah.

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. Buku ini diterima sebagai

salah satu buku panduan standar *hollywood* untuk pembuatan skenario (Vogler, 2007:xv).

Penulis memilih menggunakan model *hero's journey* sebagai struktur penceritaan karena menurut penulis model ini sangat mempermudah penulis 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.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan ide penciptaannya ialah bagaimana menerapkan model *hero's journey* untuk mengembangkan karakter tokoh utama pada skenario film fiksi *Bumintara*.

C. Tujuan Penciptaan Karya

Tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan karya ini adalah :

1. Tujuan Umum

Media pembelajaran bagi masyarakat tentang pentingnya persatuan dan kesatuan dalam mewujudkan kehidupan yang damai dan tenang dengan cara saling tolong-menolong sekaligus memperlihatkan dampak buruk dari perpecahan.

2. Tujuan Khusus

Menyusun skenario dengan penerapan *hero's journey* yang tersusun dalam 12 tahap agar lebih memudahkan pembaca atau penonton dalam memahami cerita.

D. Manfaat Penciptaan Karya

Manfaat yang ingin dicapai dalam penciptaan karya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Menambah pemahaman tentang pentingnya kesatuan dan persatuan antar sesama dan dapat menjadi acuan atau referensi bagi penulis selanjutnya untuk lebih kreatif dalam menciptakan karya sejenis.

2. Manfaat Praktis

1) Manfaat Bagi Penulis

Menambah pengalaman penulis dalam menciptakan skenario fiksi fantasi dengan penerapan *hero's journey* serta menjadi titik acuan penulis dalam menciptakan karya yang lebih baik lagi.

2) Manfaat Bagi Masyarakat

Meningkatkan daya baca masyarakat dan membuka pemahaman untuk mempertahankan kesatuan dan persatuan, khususnya sesama bangsa satu tanah air.

3) Manfaat Bagi Institusi

Menjadi arsip dalam bentuk skenario serta dapat menjadi referensi bagi penulis selanjutnya dalam berkarya.

E. Tinjauan Penciptaan 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* tahun 2021 yang disutradarai oleh Don Hall dan Carloz Lopez Estrada. Film bercerita tentang dunia fantasi Kumandra, dimana manusia dan naga hidup bersama secara harmonis. Ketika monster jahat yang

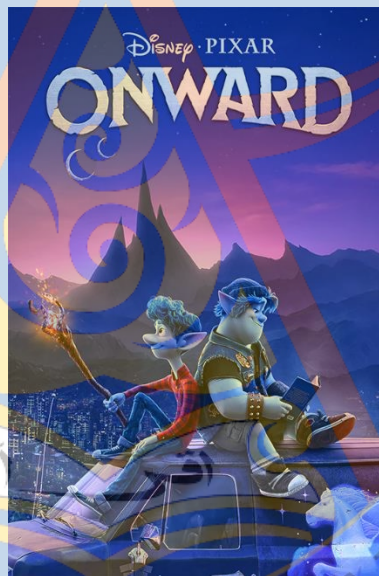
dikenal sebagai Druun mengancam daratan dan mengubah semua orang yang disentuhnya menjadi batu, para naga mengorbankan diri mereka untuk menyelamatkan umat manusia, namun para naga berubah menjadi batu dan meninggalkan permata naga. Manusia berperang demi mendapatkan permata naga hingga Kumandra saling bermusuhan dan terpecah. 500 tahun kemudian, Druun kembali dan seorang prajurit bernama Raya melakukan perjalanannya untuk mencari naga terakhir dan mengumpulkan kekuatan dari permata naga untuk menghentikan Druun.

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 disutradarai oleh Dan Scanlon serta ditulis oleh Dan Scanlon dan C. S. Anderson. Film ini berkisah tentang sebuah dunia yang dihuni oleh makhluk-makhluk mitologi. Pada mulanya dunia dipenuhi oleh keajaiban dan sihir hingga pada akhirnya mereka

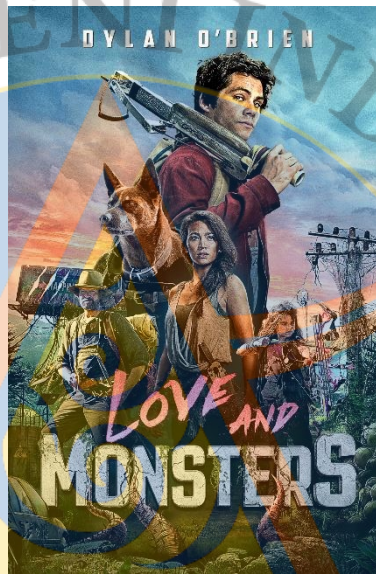
melupakan eksistensi sihir akibat ditemukannya berbagai alat modern. Cerita berfokus pada seorang elf muda bernama Ian Lightfoot dan kakak laki-lakinya Barley Lightfoot. Ian dan Barley memulai pertualangan mereka kembali ke dunia penuh keajaiban untuk melakukan pencarian demi mendapatkan permata agar dapat membangkitkan kembali ayah mereka yang sudah meninggal selama satu hari.

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. Film ini berkisah tentang mutasi makhluk berdarah dingin yang ada di seluruh bumi akibat dari ledakan roket berisi senyawa kimia yang menghantam asteroid. Makhluk-makhluk itu kemudian berubah menjadi monster mengerikan yang memusnahkan hampir sebagian umat manusia. Joel Dawson dan umat manusia lainnya membentuk koloni dan tinggal di bunker bawah tanah untuk bertahan hidup. Hingga

setelah tujuh tahun lamanya berada di bunker, Joel Dawson bertekad untuk ke permukaan demi menemukan Aimee, pacarnya, yang berada di koloni lain. Joel Dawson melakukan perjalanan ditemani oleh seekor anjing bernama Boy dan menghadapi banyak sekali rintangan.

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 pertualangan dan *action* di mana tokoh utama dalam skenario *Bumintara* mengalahkan monster yang mengganggu kedamaian umat manusia.

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.

F. Landasan Teori Penciptaan

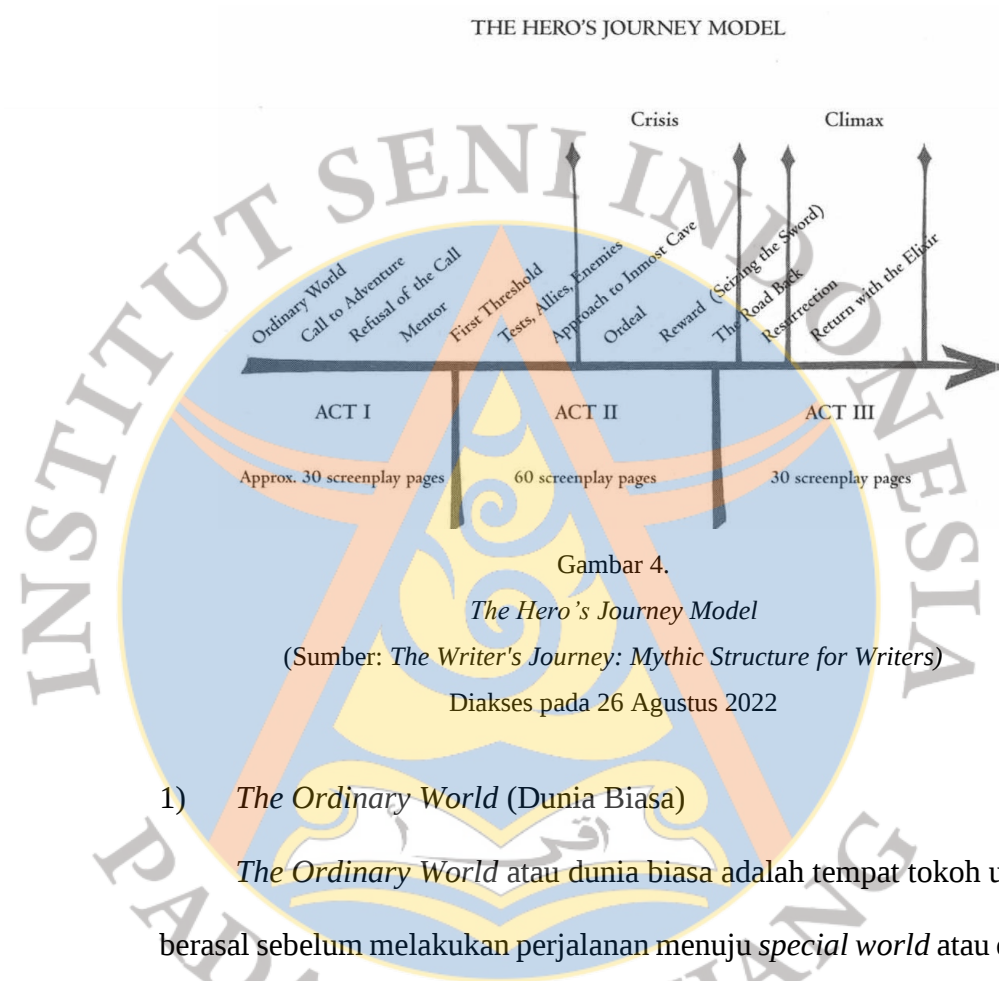
1. Model *The Hero's journey*

Dalam menciptakan skenario film fiksi fantasi *Bumintara*, penulis menggunakan formula yang diciptakan oleh Joseph John Campbell (1904-1987), seorang antropolog dan ahli mitologi, yang diberi nama konsep *monomyth* kemudian dirangkum oleh Christopher Vogler (1949-sekarang), seorang eksekutif pengembangan Hollywood dan penulis skenario yang telah bekerja untuk studio *Disney*, *Fox 2000*, dan *Warner Bros*, menjadi model *hero's journey*.

Campbell (2004:28) mengatakan bahwa semua narasi mitologis memiliki struktur dasar yang sama di mana seorang pahlawan berkelana dari dunia biasa ke wilayah keajaiban supernatural, menemukan kekuatan luar biasa, memenangkan pertarungan dan kembali dari petualangan misterius dengan kekuatan baru untuk memberikan anugerah kepada sesamanya. Campbell merumuskan alur perjalanan pahlawan dengan konsep yang diberi nama *monomyth*. Fase-fase dalam model *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*”. Tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut:



1) *The Ordinary World* (Dunia Biasa)

The Ordinary World atau dunia biasa adalah tempat tokoh utama berasal sebelum melakukan perjalanan menuju *special world* atau dunia khusus. *Ordinary world* harus memiliki perbedaan yang kontras dengan *special world* dengan tujuan untuk menciptakan perbandingan antara kedua dunia tersebut (Vogler, 2007:87). *Special world* hanya akan terasa khusus apabila pembaca atau penonton atau penonton dapat melihat perbedaan signifikan dengan *ordinary world*. *Ordinary world* mungkin akan tampak membosankan dan tenang, tetapi biasanya

masalah dan konflik tokoh utama sudah ada di *ordinary world* dan menunggu untuk dimulai.

2) *Call to Adventure* (Panggilan untuk Bertualang)

Pada tahap ini tokoh utama dihadapkan pada suatu peristiwa, konflik, masalah, atau tantangan yang mengharuskan tokoh utama memulai petualangan. *Call to adventure* memiliki banyak bentuk, bisa saja datang dalam bentuk pesan atau seseorang yang pembawa pesan seperti deklarasi perang, atau hanya gejolak di dalam diri tokoh yang merasa bahwa sudah waktunya untuk berubah (Vogler, 2007:99-103). Pada tahap ini tokoh utama akan dihadapkan dalam keputusan apakah akan menjawab panggilan petualangan itu atau tidak.

3) *Refusal of the Call* (Penolakan Panggilan)

Pada awalnya tokoh utama akan menghindari panggilan petualangan karena beberapa faktor, misalnya keraguan, ketakutan, rasa tidak aman, atau konflik batin. *Refusal of the Call* juga bertujuan untuk memperkenalkan risiko dan taruhan yang akan dihadapi oleh tokoh utama apabila melakukan petualangan di *special world*. Hal ini yang menjadi penghubung agar nantinya pembaca atau penonton atau penonton dapat merasa simpati kepada tokoh utama dan dapat mengembangkan tokoh utama secara lebih mendalam.

4) *Meeting the Mentor* (Bertemu Mentor)

Meeting the Mentor adalah tahap di mana tokoh utama bertemu dengan sosok mentor yang bijaksana untuk membimbing dan melatih

atau memberikan hadiah magis kepada tokoh utama untuk mengatasi rasa takutnya dalam memulai petualangan. Mentor hanya berperan sebagai pemberi saran dan pembimbing, konflik yang ada harus tetap diselesaikan oleh tokoh utama. Bahkan jika tidak ada tokoh yang berperan sebagai mentor, tokoh utama akan tetap melakukan kontak dengan tokoh bijak dan berpengalaman sebelum berkomitmen untuk berpetualang (Vogler, 2007:117-118).

5) *Crossing the Threshold* (Melintasi Ambang Batas)

Setelah bertemu dengan mentor pada tahap sebelumnya, tokoh utama akhirnya berkomitmen untuk melakukan petualangan ke *special world*. Komitmen ini tidak selalu datang dari nasihat yang diberikan oleh mentor, namun bisa juga karena tokoh utama mungkin kehabisan pilihan selain berkomitmen untuk melakukan petualangan.

Crossing the threshold pada dasarnya adalah peralihan dari babak 1 menuju babak 2, mirip seperti *plot point I* atau *turning point* dalam struktur tiga babak. Tokoh utama akan berada di batas antara *ordinary world* dan *special world*. Banyak film menggambarkan batas antara dunia tersebut dengan pintu, jembatan, gurun, tebing, dinding, laut, atau sungai (Vogler, 2007:129-130).

6) *Tests, Allies, and Enemies* (Ujian, Sekutu, dan Musuh)

Menurut Vogler (2007:135), pada tahap ini tokoh utama sudah sepenuhnya memasuki *special world* yang misterius dan menarik. *Special world* ini memiliki nuansa dan aturan yang berbeda dari

ordinary world,. Tokoh utama akan menghadapi berbagai *test* (ujian) dan konflik pada tahap ini. Tahap ini menjadi sangat penting karena tanpa konflik maka tokoh utama tidak akan berkembang.

Bantuan sangat dibutuhkan dalam menghadapi berbagai *test* (ujian) dan konflik, maka tokoh utama akan membentuk tim dengan sekutu berkemampuan khusus yang akan mendukungnya selama pertualangan. Kemunculan tokoh utama di *special world* dapat memberi petunjuk pada antagonis atau pelayannya dan memicu serangkaian peristiwa yang mengancam (Vogler, 2007:138). Pada tahap ini tokoh utama mungkin juga akan menghadapi pelayan dari antagonis. *Tests, allies, and enemies* yang dihadapi tokoh utama akan menentukan inti dari cerita.

7) *Approach to the Inmost Cave* (Pendekatan)

Setelah bertemu sekutu, tokoh utama mungkin membutuhkan waktu untuk membuat rencana atau mempersiapkan senjata sebelum menghadapi ujian utama. *Cave* atau Goa di sini mewakili ujian utama atau konflik inti dalam cerita. Tahap ini juga menjadi tahap pendekatan bagi tokoh utama dengan tokoh lainnya. Kisah romansa mungkin akan berkembang pada tahap ini, menjalin hubungan dengan teman atau kekasih sebelum pergi menghadapi ujian utama (Vogler, 2007: 144-145).

8) *The Ordeal* (Cobaan)

Tahap ini disebut juga dengan krisis atau klimaks palsu dan merupakan peristiwa utama dari babak kedua. (Vogler, 2007:156). Pada tahap ini tokoh utama dan sekutunya akan menghadapi tantangan terbesar dan melawan antagonis. Meskipun tokoh utama telah menyiapkan segala hal untuk menghadapi tokoh antagonis pada tahap *approach to the inmost cave*, namun pada tahap ini semuanya menjadi kacau. Konflik menjadi lebih sulit dari yang dibayangkan dan tokoh utama mengalami desakan dari tokoh antagonis. Krisis ini bertujuan agar tokoh utama dapat bangkit kembali dan membuat tokoh utama mengalami perubahan pada dirinya. Meskipun hampir mengalami kekalahan pada tahap ini, tokoh utama mungkin memiliki kekuatan lain yang dapat mengakhiri krisis. Tokoh antagonis berhasil dikalahkan oleh tokoh utama dan kabur dengan niat untuk membalas dendam pada babak ke-3 (Vogler, 2007:164)

9) *The Reward* (Hadiah)

Setelah krisis berhasil terlewati dan tokoh utama kembali dengan selamat setelah mengalahkan antagonis, tokoh utama menerima hadiah dari keberhasilan tersebut. Hadiah tersebut dapat memiliki berbagai bentuk: pedang ajaib, obat mujarab, pengetahuan atau wawasan yang lebih besar. Apa pun bentuknya, hadiah ini akan menjadi senjata pamungkas yang membantu tokoh utama dalam menaklukkan ancaman

di klimaks cerita. Salah satu aspek penting dari tahap ini adalah tokoh utama mendapatkan sesuatu yang ia cari (Vogler, 2007:176-178)

10) *The Road Back* (Jalan Kembali)

The road back adalah titik peralihan dari babak 2 menuju babak 3 atau sama seperti tahap *crossing the threshold*. Tahap ini akan membawa tokoh utama menuju klimaks terakhir. Tokoh utama harus berkomitmen lagi untuk kembali menyelesaikan perjalanannya dan mempersiapkan segala hal untuk mengalahkan tokoh antagonis di akhir cerita, karena tokoh antagonis yang dikalahkan pada tahap *the ordeal* tidak benar-benar kalah dan kembali menjadi lebih kuat untuk balas dendam.

11) *The Resurrection* (Kebangkitan)

Setelah melewati *the road back*, tokoh utama akan dihadapkan pada konflik yang lebih sulit dan lebih menantang daripada tahap *the ordeal*, karena tahap ini merupakan klimaks yang sebenarnya. Tahap ini mengharuskan tokoh utama untuk menghadapi pertarungan terakhir dengan tokoh antagonis. Segala sesuatu yang telah dipersiapkan tokoh utama sepanjang pertualangannya akan dikerahkan untuk momen terakhir ini. Pada titik ini tingkat ancaman dari musuh tidak hanya membahayakan tokoh utama tetapi dapat membahayakan seluruh dunia. Dengan kata lain tokoh utama memiliki pertarungan yang besar (Vogler, 2007, hlm. 199).

Pertarungan terakhir ini juga akan memperlihatkan kepada pembaca atau penonton atau penonton tentang perubahan yang terjadi pada tokoh utama setelah semua pertualangan yang ia jalani. Apakah tokoh utama benar-benar mengalami perubahan atau tidak? Apakah dia akan memilih sesuai dengan cara lamanya, atau akankah pilihan itu mencerminkan dirinya yang baru?

12) *Return with the Elixir* (Kembali)

Setelah selamat dari semua krisis dan klimaks cerita, melalui konflik dan mengalami perubahan, tokoh utama akhirnya dapat mengakhiri perjalanan dan kembali ke tempat ia berasal yaitu *ordinary world*. Tokoh utama akan kembali dengan membawa sesuatu dari *special world* untuk mengubah kehidupan di *ordinary world* menjadi sepenuhnya berbeda dari sebelumnya berkat pertualangannya di *special world* (Vogler, 2007:215). Kehidupan baru pun menanti tokoh utama di *ordinary world*.

G. 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

Penulis harus menentukan ide dan konsep terlebih dahulu sebelum membuat skenario. Penulis tertarik dengan fenomena perpecahan yang ada di Indonesia. Hal ini menyadarkan penulis bahwa persatuan dan kesatuan adalah

hal yang sangat penting, sesuai dengan semboyan bangsa Indonesia yaitu *Bhinneka Tunggal Ika* yang artinya “Berbeda-beda Tetap Satu Jua”. Penulis juga mencari referensi berupa buku-buku yang mendukung landasan teori penulis untuk memperkuat penciptaan karya skenario *Bumintara*. Selain itu, penulis juga mencari dan menonton film-film yang menggunakan model *hero's journey* dalam penceritaan yang nantinya akan penulis gunakan dalam membuat struktur penceritaan 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 menvisualkan skenario ke dalam bentuk karya dummy yang selanjutnya akan dipamerkan.

H. Jadwal Pelaksanaan

Tabel 1
Jadwal pelaksanaan

Tahap	Bulan					
	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari
Persiapan						
Perancangan						
Perwujudan						
Penyajian Karya						

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2022