

**Penerapan Model *Hero's Journey* Untuk Mengembangkan Karakter Tokoh Utama Lewat Kisah Petualangan pada Penulisan Skenario Fiksi
“A Boy And The Legend of South Sea”**

SKRIPSI PENCiptaan SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Khoironnisa Wildayanti
NIM: 1610166132

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

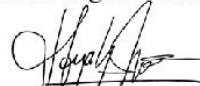
LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

PENERAPAN MODEL *HERO'S JOURNEY* UNTUK MENGELONGKAN KARAKTER TOKOH UTAMA LEWAT KISAH PETUALANGAN PADA PENULISAN SKENARIO FIKSI "A BOY AND THE LEGEND OF SOUTH SEA"

diajukan oleh **Khoironnisa Wildayanti**, NIM 1610166132, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 91261) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **13 Januari 2021**..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



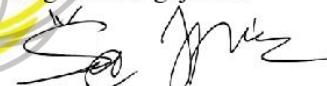
Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
NIDN 0030047102

Pembimbing II/Anggota Penguji



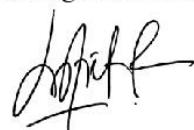
Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum.
NIDN 0009026906

Cognate/Penguji Ahli



Sazkia Noor Anggraini, M.Sn.

Ketua Program Studi Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740313 200012 1 001

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Khoironnisa Wildayanti

NIM : 1610166132

Judul Skripsi : PENERAPAN MODEL *HERO'S JOURNEY* UNTUK
MENGEMBANGKAN KARAKTER TOKOH UTAMA LEWAT KISAH
PETUALANGAN PADA PENULISAN SKENARIO “A BOY AND THE
LEGEND OF SOUTH SEA”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal :03 Desember 2020
Yang Menyatakan,



Nama Khoironnisa Wildayanti
NIM 1610166132

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Khoironnisa Wildayanti

NIM : 1610166132

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul: PENERAPAN MODEL *HERO'S JOURNEY* UNTUK MENGELONGKAN KARAKTER TOKOH UTAMA LEWAT KISAH PETUALANGAN PADA PENULISAN SKENARIO FIKSI “A BOY AND THE LEGEND OF SOUTH SEA” untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 03 Desember 2020

Yang Menyatakan,



Nama Khoironnisa Wildayanti
NIM 1610166132

KATA PENGANTAR

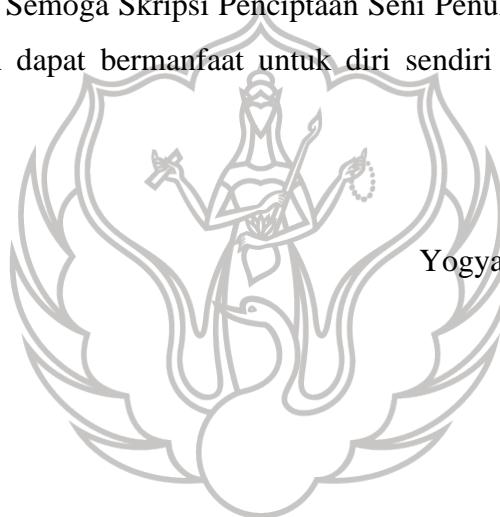
Bismillaahirrahmaanirrahiim puji syukur dihaturkan kehadiran Allah SWT atas berkat dan nikmat-NYA, karya Tugas Akhir Penciptaan Seni Senulisan Skenario “A Boy and The Legend of South Sea” ini dapat terselesaikan dengan baik sesuai dengan target yang diinginkan. Karya tugas akhir penulisan skenario ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan menyelesaikan studi Strata 1 pada Program Studi Film dan Televisi Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses pembuatan dan penyusunan karya tugas akhir penulisan skenario ini tak lepas dari dukungan, bantuan, maupun masukan oleh berbagai pihak. Maka pada kesempatan berbahagia ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesarbesarnya kepada seluruh pihak pendukung penciptaan karya tugas akhir ini, atas dukungan, bantuan serta masukannya dari awal proses penciptaan ide karya hingga selesai proses penciptaan terwujudnya karya penulisan skenario dan tersusunnya skripsi sebagai pertanggungjawaban karya. Rasa terima kasih sedalam-dalamnya serta penghargaan penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
2. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
3. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
4. Dyah Arum Retnowati, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
5. Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum., selaku Dosem Pembimbing II sekaligus Dosen Wali.
6. Sazkia Noor Anggraini, M.Sn., selaku Penguji Ahli
7. Para Dosen dan Karyawan Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Teman-teman Televisi A dan B 2016 atas bentuk energi positif dan dukungan yang diberikan.

9. Kedua orang tua tersayang Bapak H. Muzakir dan Ibu Musliha, beserta keluarga besar.
10. Ghany Ellantia, Erfinda, Nadia Omara, Koko, Ulfa, Tanaya, dan Uyung, selaku teman pendengar dan pemberi dukungan moril pada Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah terlibat hingga terselesaiannya Skripsi Penciptaan Seni ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir ini masih terdapat kekurangan. Kritik dan saran sangat penulis harapkan dari semua pihak. Semoga Skripsi Penciptaan Seni Penulisan Skenario yang telah selesai dikerjakan dapat bermanfaat untuk diri sendiri dan khalayak luas yang membacanya.



Yogyakarta, 03 Desember 2020

Penulis

Khoironnisa Wildayanti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A.Latar Belakang	1
B.Ide Penciptaan.....	4
C.Tujuan dan Manfaat.....	5
D. Tinjauan Karya	5

BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS

A. Objek Penciptaan.....	12
1. Benua Atlantis.....	12
2. Nuswantara.....	24
3. Mitos Laut Selatan Jawa.....	25
4. Kehidupan di Bawah Laut.....	26
5. Kemungkinan Manusia Dapat Hidup d Bawah Laut.....	30
6. Hati Ikan Hiu Dapat Menjadi Vaksin Virus Covid-19.....	31
B. Analisis Objek.....	32

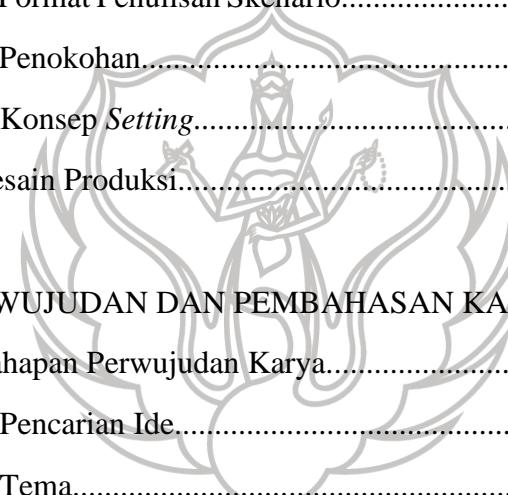
BAB III LANDASAN TEORI

A. Skenario.....	34
B. Plot.....	36

C. Struktur Cerita.....	38
D. Konflik.....	48
E. Penokohan.....	49

BAB IV KONSEP KARYA

A. Konsep Penciptaan.....	54
1. Pemilihan Judul.....	55
2. Plot Cerita.....	55
3. Struktur Cerita <i>Hero's Journey</i>	55
4. Format Penulisan Skenario.....	62
5. Penokohan.....	64
6. Konsep <i>Setting</i>	64
B. Desain Produksi.....	65



BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Tahapan Perwujudan Karya.....	69
1. Pencarian Ide.....	69
2. Tema.....	70
3. Premis.....	70
4. Plot.....	70
5. Riset.....	71
6. Struktur Cerita.....	71
7. <i>Setting</i> Cerita.....	71
8. Kerangka Tokoh.....	71
9. <i>Treatment</i>	71
10. Skenario.....	71
B. Pembahasan Karya.....	72

a. Skenario "A Boy and The Legend of South Sea" dengan Struktur Hero's Journey.....	72
b. Konflik.....	105
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	113
B. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....	115

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Cover skenario film “Parasite”.....	6
Gambar 1. 2	Skenario film "Parasite".....	7
Gambar 1. 3	Poster film "Aquaman".....	8
Gambar 1. 4	Poster film "Warm Bodies"	10
Gambar 2. 1	Teknologi <i>Antikythera</i>	13
Gambar 2. 2	Penemuan Logam Mitologis dalam Bangkai Kapal.....	14
Gambar 2. 3	Peta Selat Gibraltar.....	14
Gambar 2. 4	Kota yang Dipercaya Dibangun oleh Penduduk Atlantis....	15
Gambar 2. 5	Kepulauan Santorini.....	16
Gambar 2. 6	Peta Negara Bahama dan Segitiga Bermuda.....	17
Gambar 2. 7	Peta Siprus Mediterania.....	18
Gambar 2. 8	Peta Selat Gibraltar.....	19
Gambar 2. 9	Peta Sundaland.....	20
Gambar 2. 10	<i>Checklist</i> Perbandingan Lokasi oleh Prof. Arysio Santos.....	21
Gambar 2. 11	Peta Benua Lemuria.....	22
Gambar 2. 12	Ilustrasi Kubah Mas yang Menutupi Megapolitan Benua Atlantis.....	23
Gambar 2. 13	Pembagian Zona Laut.....	26
Gambar 2. 14	Kehidupan Hewan Laut di <i>Sunlight zone</i>	27
Gambar 2. 15	Hewan yang Hidup di <i>Twilight zone</i>	27
Gambar 2. 16	Hewan yang Hidup di <i>Midnight zone</i>	28
Gambar 2. 17	Hewan yang Hidup di <i>Trenches zone</i>	29
Gambar 3. 1	Tahapan <i>Hero's Journey</i> dalam Struktur tiga babak.....	43
Gambar 4. 1	<i>Screenshot</i> Pembagian Tahapan Penceritaan <i>Hero's Journey</i> ke dalam Struktur Tiga Babak.....	44
Gambar 4. 2	Peta Konsep Perjalanan Batin dan Fisik Tokoh Utama.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Daftar Informasi yang dimuat dalam tiga dimensi tokoh.....	53
Tabel 5. 1	Tabel pembahasan karya.....	72



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kelengkapan Formulir Tugas Akhir
- Lampiran 2. Poster “A Boy and The Legend of South Sea”
- Lampiran 3. Undangan Seminar
- Lampiran 4. Dokumentasi Pameran
- Lampiran 5. Dokumentasi Seminar
- Lampiran 6. Daftar Peserta Seminar



ABSTRAK

Penciptaan skenario fiksi “A Boy and The Legend of South Sea” merupakan skenario dengan genre fantasi petualangan yang mengisahkan perjuangan seorang anak laki-laki tenggelam kemudian masuk ke dalam peradaban manusia di bawah laut, ia ingin kembali ke daratan tetapi dilarang oleh pemimpin peradaban tersebut. Sumber ide dari penulisan skenario ini terinspirasi dari isu kontroversi seputar Atlantis benua yang hilang berada di Indonesia dan dua tokoh legenda kepercayaan masyarakat Jawa tentang penguasa laut selatan. Keresahan mengenai isu lingkungan juga menjadi sumber ide cerita. Ide tersebut kemudian dikemas menjadi cerita fantasi petualangan yang menasaskan *target audience* remaja.

Cerita ditutur menggunakan model *Hero's Journey* yang memiliki pembagian babak sama seperti struktur tiga babak pada umumnya, namun pada model *Hero's Journey* terdapat tahapan-tahapan peristiwa di setiap babaknya. Pada model *Hero's Journey* tokoh utama akan mengalami petualangan fisik dan perjalanan batin, sehingga tokoh akan mengalami pengembangan.

Skenario “A Boy and The Legend of South Sea” juga mengajak penonton ikut berpetualang di bawah laut dan mengunjungi tempat yang belum pernah dilihat sebelumnya. Skenario “A Boy and The Legend of South Sea” dibuat untuk film berdurasi 90 menit, diharapkan film ini dapat menjadi sarana hiburan yang edukatif dan juga menarik.

Kata kunci: Skenario fiksi, *Hero's Journey*, Petualangan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sumber kreativitas seniman bisa berasal dari mana saja, bisa saja dari pengalaman pribadi sebab peristiwa itu terasa sangat dekat oleh sang seniman, bisa juga dari fenomena isu hangat yang sedang terjadi di masyarakat. Namun jika mengutip dari pembicaraan Myra Suraryo *Senior Vice President* Viu Indonesia, dia berpendapat bahwa sumber kreativitas yang utama adalah kebudayaan. Indonesia memiliki lebih dari 17.000 pulau dan 600 lebih bahasa, dari setiap daerah tersebut memiliki cerita dongeng atau legendanya masing-masing. Seperti cerita yang sering kita dengar sewaktu kita kecil adalah Sangkuriang, Malin Kundang, Timun Mas, Situ Bagendit, Nyi Roro Kidul, dan sebagainya. Cerita legenda ini dapat dijadikan inspirasi bagi siapa saja untuk membuat karya seninya, tidak terkecuali penulisan skenario film salah satunya.

Di tahun 2015, *United Nations* atau Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) mengeluarkan 17 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang dua di antaranya poin nomor 13 dan nomor 14 masing-masing berisikan *Climate Action* atau aksi penghentian perubahan iklim yakni “*take urgent action to combat climate change and its impacts*” dan *live below water* (United Nations). Bila diterjemahkan menjadi “aksi nyata menghentikan perubahan iklim dan juga dampaknya” serta kehidupan di bawah air. Isu-isu soal pemanasan global dan lingkungan kini tengah menjadi perbincangan hangat di masyarakat sebab telah terjadi perubahan suhu bumi yang semakin meningkat juga dampak nyata lainnya. Salah satunya yang sedang marak dibicarakan adalah soal sampah plastik yang sulit terurai, banyak hewan-hewan di laut yang juga mati karena teracuni oleh sampah plastik. Berdasarkan data Jambeck (2015) yang dikutip oleh tim CNN Indonesia, Indonesia berada di peringkat kedua dunia penghasil sampah plastik ke laut yang mencapai sebesar 187,2 juta ton setelah Cina yang mencapai 262,9 juta ton (Wahyuni 2016).

Hal ini menjadi simpati dan empati bagi semua kalangan termasuk para seniman yang terinspirasi membuat karya seninya dari kejadian ini, seperti film “Aquaman” (2018) yang disutradarai oleh James Wan dalam ceritanya menunjukkan kaum Atlantis yang hidup di bawah laut murka akibat ulah manusia mengotori laut mereka dengan sampah-sampah plastik yang menggunung.

Film memang menjadi medium yang paling ampuh untuk mengekspresikan kegelisahan-kegelisahan sang pembuat film terhadap apa yang dia rasakan dan alami. Seperti kata Bordwell, “*A film takes us on a journey, offering a patterned experience that engages our minds and emotions. It doesn't happen by accident. Films are designed to have effects on viewers*” (Bordwell 2008, 2). Atau maksudnya adalah, “sebuah film membawa kita kepada sebuah petualangan, menawarkan pengalaman yang mengikat pikiran dan emosi kita. Itu tidak terjadi karena ketidaksengajaan. Film memang didesain untuk memberi dampak pada penonton-penontonnya.”

Berkaca dari kesuksesan “Marvel Cinematic Universe” (MCU) dan “DC Extended Universe” (DCEU), seniman film Indonesia tengah memulai membuat film bertemakan cerita pahlawan super dengan dirilisnya dua *universe* cerita pahlawan super “Jagat Sinema Bumilangit” (JSB) dan “Satria Dewa Universe” (SDU) untuk menghibur penonton Indonesia. Tahun 2019 lalu Jagat Sinema Bumilangit merilis film pertamanya yang berjudul Gundala: Negeri Ini Butuh Patriot, yang sukses masuk ke dalam daftar 10 besar film terlaris Indonesia sepanjang tahun 2019 dengan jumlah penonton 1.699.433 (Filmindonesia, 2019). Film ini juga sukses menembus ajang bergengsi festival film internasional yakni Toronto Internasional Film Festival (TIFF). Cerita pahlawan super memang memiliki daya tarik pada kisah perjalanan sang tokoh yang kelak menjadi pahlawan super dalam menghadapi berbagai rintangan. Pada saat sang tokoh telah menjadi pahlawan super ia pun akan dihadapkan ke dalam petualangan-petualangan yang seperti tidak akan pernah usai untuk mengalahkan musuh-musuhnya.

Kesuksesan cerita di dalam film-film Hollywood tidak lepas dari peran konsep *Hero's Journey* yang ditulis oleh Joseph Campbell dalam bukunya dengan judul “The Hero with A Thousand Faces”. Christopher Vogler seorang konsultan

cerita senior dan salah satu konsultan utama untuk cerita dalam bisnis Hollywood, yang telah lama berkiprah di dunia industri film Amerika dan Eropa menuturkan dalam pengantar bukunya yang berjudul “The Writer’s Journey”, bahwa bukunya telah diterima dan menjadi salah satu standar buku panduan Hollywood untuk skenario film mereka (Vogler 2007, xv). Perlu diketahui Vogler menulis ulang konsep *Hero’s Journey* milik Campbell ke dalam bukunya, dengan contoh dan deskripsi lengkap mengenai bagaimana cara mengaplikasikan konsep Campbell ke dalam penulisan cerita untuk film berdasarkan pengalaman-pengalaman dia sebagai konsultan cerita senior.

Berbagai macam film yang telah Vogler kerjakan dimana ia terlibat selama proses riset dan pengembangannya diantaranya adalah: *Courage Under Fire*, *Volcano*, *Anna and the King*, *Fight Club*, dan *The Thin Red Line*, dan lain sebagainya. Vogler mengatakan bahwa konsep ceritanya telah terbentuk sejalan lurus dengan pemikiran Campbell dan Carl Jung, dimana itu sudah terbukti teruji bukan hanya untuk animasi saja, tetapi juga pada projek berbiaya besar, film *Live-action* untuk segmentasi dewasa (Vogler 2007, x). Namun Vogler juga menegaskan bahwa konsep *Hero’s Journey* ini tidak hanya untuk cerita bertemakan superhero saja, konsep ini dapat berlaku di semua jenis cerita baik itu film romantis, komedi, drama, horror. Karena menurutnya setiap tokoh utama dalam setiap cerita adalah “hero” di dalam perjalannya (Vogler 2007, 7).

Penciptaan karya seni ini dimaksudkan untuk membuat sebuah skenario film fiksi yang terinspirasi dari gabungan fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat, seperti isu kontroversi yang mengatakan bahwa benua Atlantis yang hilang berada di Indonesia, legenda penguasa pantai selatan dan wabah pandemi virus yang menambah warna baru ke dalam cerita. Cerita akan dikembangkan sesuai dengan konsep *Hero’s Journey* milik Vogler yang telah ia deskripsikan di dalam bukunya yang berjudul “The Writer’s Journey”.

B. Ide Penciptaan

Inspirasi dari terciptanya ide ini adalah berdasarkan pengalaman pribadi pada saat masa kecil yang menyukai tontonan film anak dan kartun dengan tema *action*, petualangan, maupun super hero. Mengingat antusiasme penonton terhadap film super hero sangat tinggi, akhirnya muncul pertanyaan di dalam benak bagaimana caranya membuat cerita tentang super hero yang tokoh utamanya begitu dicintai oleh penonton? Bagaimana para penonton bisa ikut terhanyut ke dalam emosi kesedihan ketika tokoh super hero Iron Man mati pada film “Avenger: End Game” (2019) demi menyelamatkan umat manusia? Berawal dari pertanyaan ini akhirnya dapat ditemukan jawabannya pada sebuah studi mitologi tahapan-tahapan menjadi seorang hero, teori ini pertama kali diungkapkan oleh Campbell dalam bukunya yang berjudul “The Hero With A Thousand Faces” yang rilis pertama kali pada tahun 1949.

Studi mitologi yang dilakukan Campbell mengenai pola dasar perjalanan-perjalanan seseorang untuk menjadi hero sejalan dengan konsep psikologi milik Carl G. Jung. *“In his study of world hero myths Campbell discovered that they are all basically the same story, retold endlessly in infinite variation”* (Vogler 2007, 4). Jadi pada studi yang dilakukan Campbell mengenai dunia mitos pahlawan, Campbell menemukan bahwa mereka pada dasarnya adalah cerita yang sama, diceritakan kembali dalam variasi jumlah yang tak terbatas. Itulah mengapa cerita yang dibangun dengan model *Hero’s Journey* ini bisa menyentuh perasaan atau emosional semua orang, karena ini terjadi di dalam mimpi semua orang dan mitos semua kebudayaan dan bersifat universal walaupun dengan latar kebudayaan dan geografis yang berbeda-beda.

Konsep dasar tersebut memberikan inspirasi serta ide untuk mengadaptasi konsep ini ke dalam skenario film fiksi. Semenjak mewabahnya pandemi virus COVID-19 banyak ilmuwan dari berbagai negara berusaha untuk menemukan vaksinnya. Namun ada isu menarik di balik penciptaan vaksin virus tersebut, CNN Indonesia memberitakan bahwa para ahli konservasi memprediksi kemungkinan terbunuhnya 500 ribu ikan hiu untuk diambil minyak hatinya demi tersedianya vaksin COVID-19 (CNN Indonesia). Isu ini juga tengah hangat dibahas menjadi

perdebatan di dunia maya dan nyata, berangkat dari isu ini menambah inspirasi bumbu konflik dalam cerita nantinya.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan penciptaan karya seni ini adalah:

1. Menggunakan teori *Hero's Journey* untuk mengembangkan karakter tokoh utama melalui kisah petualangan
2. Menjelaskan kepada penonton pesan akan pentingnya menjaga lingkungan sekitar dan tidak membuang sampah sembarangan
3. Membuat kisah petualangan yang terinspirasi dari isu kontroversi bahwa Peradaban Maju Atlantis yang hilang berada di Indonesia

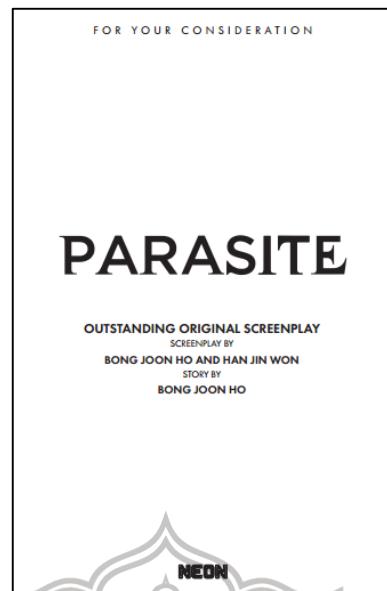
Manfaat penciptaan karya seni ini adalah:

1. Menjadi cetak biru atau acuan untuk proses pembuatan film
2. Mengetahui bahwa teori *Hero's Journey* dapat menjadi panduan untuk mengembangkan karakter menjadi tokoh dengan karisma yang kuat sehingga penonton dapat ikut merasakan apa yang tokoh rasakan
3. Memberi warna baru dalam perfilman Indonesia dengan tema petualangan dan berlatar kebudayaan Indonesia

D. Tinjauan Karya

Skenario “A Boy And The Legend of South Sea” dalam proses penulisannya memiliki beberapa tinjauan karya yang sejenis, diharapkan tinjauan karya ini bisa menghindari plagiarisme atau sejenisnya. Ada dua film dan satu skenario yang menjadi tinjauan karya, yaitu:

1. Skenario film *Parasite* (2019)



Gambar 1. 1 *Cover* depan skenario *Parasite*
Sumber: *Screenshot cover* skenario *Parasite*

Sinopsis film ini berkisah tentang kondisi kemiskinan keluarga Kim, yang terdiri dari: Ki-Tek (ayah), Ki-Woo (anak sulung), Ki-Jung (anak bungsu), Chung-Sook (ibu). Mereka semua adalah pengangguran dan hanya bergantung pada penghasilan dari melipat kotak kemasan pizza. Suatu hari, teman Ki-Woo, Min-Hyuk menawarkan lowongan pekerjaan kepada Ki-Woo yaitu menggantikan dirinya menjadi guru bahasa Inggris Da-Hae, seorang anak dari keluarga tuan Park yang kaya raya. Min-Hyuk membujuk Ki-Woo agar mengambil kesempatan ini, dengan berbekal ijazah palsu dan rekomendasi dari Min-Hyuk, Ki-Woo diterima menjadi guru bahasa Inggris Da-Hae. Perlahan tapi pasti karena rencana dari Ki-Woo dan Ki-Jung, keempat anggota keluarga Kim akhirnya bisa bekerja di rumah tuan Park, mulai dari guru bahasa Inggris, guru seni, supir pribadi serta asisten rumah tangga. Namun akibat kembalinya lagi mantan pembantu tuan Park, Mun-Kwang, terjadi konflik besar diantara mereka yang memicu tragedi tragis di rumah tersebut.

Tinjauan karya yang pertama adalah skenario film *Parasite*. Film ini rilis pada tahun 2019, karya sutradara Bong Joon-ho yang sukses mencuri banyak perhatian dari insan perfilman. Alasannya karena *Parasite* menjadi film Asia pertama yang

berhasil memenangkan *Best Picture* (Film Terbaik) Piala Oscar tahun 2020 dan menyabet tiga penghargaan lainnya di ajang tersebut. Penghargaan yang didapat dari empat kategori adalah: *Best Picture*, *Best Director*, *Best International Feature* dan *Best Original Screenplay* (Skenario Orisinal Terbaik). Hal ini membuktikan kualitas skenario dan film tersebut sangat bagus.

13.

8 INT. SEMI-BASEMENT - DAY 8

Ki-Tek is on the floor laying his head on the viewing stone. He admires the freshly printed enrollment certificate.

KI-TEK
Look at this. There should be a major for document forgery at Seoul National University. Ki-Jung would be top of the class.

CHUNG-SOOK
Shut up and wish the boy good luck for his interview.

KI-TEK
My son--

Ki-Tek sits up.

KI-TEK (CONT'D)
I'm so proud of you.

A slightly awkward and embarrassing moment. They all know Ki-Woo did nothing to be proud of.

Ki-Woo finishes touching up his hair in front of the mirror. He picks up the fake certificate.

KI-WOO
I don't consider this a crime. No. Because I plan on going to this school next year.

KI-TEK
That's my son. Man with a plan.

KI-WOO
I'm just using some of their administrative services in advance.

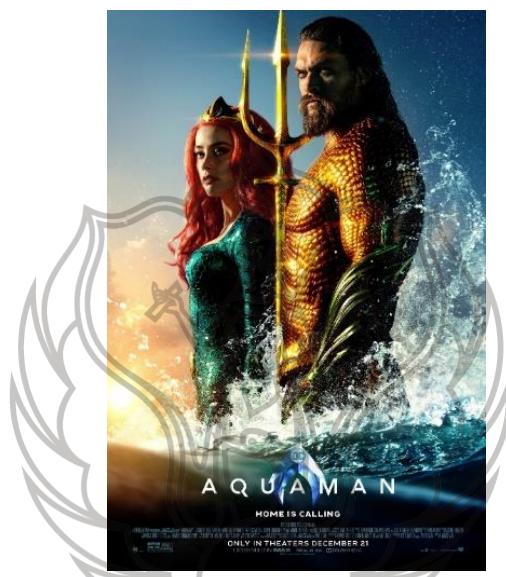
Gambar 1. 2 Skenario *Parasite*

Sumber: Screenshot skenario *Parasite*

Skenario film *Parasite* memiliki keunggulan dari segi cerita yang menarik dan format yang baik. Sesuatu yang jarang ditemukan di skenario film hollywood, namun ada pada skenario *Parasite* adalah penggunaan elemen skenario nomor *scene*. Penggunaan format skenario yang rapih dan lengkap akan memudahkan para tim produksi film untuk membedah skenario ke dalam divisinya masing-masing

sesuai kebutuhannya. Bagian yang menjadi tinjauan karya pada skenario “A Boy And The Legend of South Sea” adalah format penulisan skenarionya. Penulisan skenario “A Boy And The Legend of South Sea” akan mengikuti skenario “Parasite”, namun akan ditambahkan juga elemen skenario *cast* di bawah *scene heading* skenario sebagai pelengkap untuk memudahkan tim produksi film nantinya.

2. *Aquaman* (2018)



Gambar 1. 3 Poster film Aquaman

Sumber: [https://m.media-](https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BOTk5ODg0OTU5M15BMl5BanBnXkFtZTgwMDQ3MDY3NjM@._V1_UX182_CR0,0,182,268_AL_.jpg)

[amazon.com/images/M/MV5BOTk5ODg0OTU5M15BMl5BanBnXkFtZTgwMDQ3MDY3NjM@._V1_UX182_CR0,0,182,268_AL_.jpg](https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BOTk5ODg0OTU5M15BMl5BanBnXkFtZTgwMDQ3MDY3NjM@._V1_UX182_CR0,0,182,268_AL_.jpg) (diakses pada tanggal 14 Desember 2019)

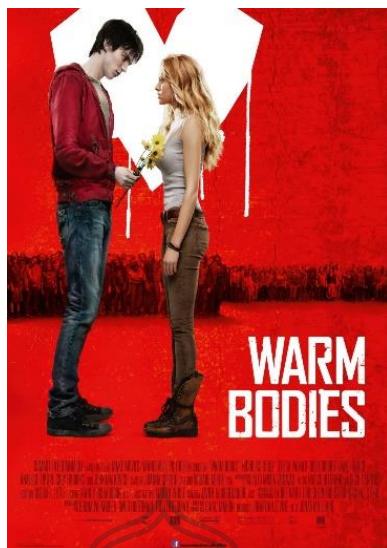
Arthur adalah keturunan manusia daratan dan seorang ratu Atlantis, karena pernikahan itu ditentang oleh raja Atlantis, ibu Arthur dihukum mati namun ternyata ia masih hidup dan bersembunyi. Kini Atlantis dipimpin oleh adik tiri Arthur bernama Orm. Orm berambisi untuk menginvasi daratan karena mereka telah menyerang Atlantis dengan kapal selam dan mencemari laut mereka dengan gunungan sampah plastik. Meera tunangan Orm berusaha menghentikan Orm dengan membujuk Arthur mencari Trisula sakti milik Raja Pertama Atlantis yang terdahulu, agar ia mendapatkan kepercayaan rakyat Atlantis untuk merebut kursi

tahta yang dipimpin oleh Orm adiknya, sehingga mampu menyelamatkan kerajaan Atlantis dan dunia manusia di daratan.

Cerita petualangan Arthur untuk menjadi raja Atlantis menggunakan konsep teori *Hero's Journey* yang memiliki urutan kejadian yang sama. Ini dapat menjadi referensi untuk menuliskan perkembangan karakter tokoh dari awal hingga akhir cerita. Selain itu kesamaan tema yaitu petualangan bawah laut, sama seperti skenario “A Boy And The Legend of South Sea” juga menjadikan film ini sebagai referensi utama untuk menggambarkan *setting* bagaimana kehidupan di bawah laut, seperti apa makhluknya, dan bagaimana konstruksi bangunan di dalamnya. Tentu terdapat perbedaan pada skenario “A Boy And The Legend of South Sea” ini yaitu misi karakter utamanya. Arthur memiliki tujuan untuk menghentikan rencana Orm yang akan menyerang manusia di daratan, sedangkan Valdi memiliki tujuan untuk keluar dari negeri di bawah laut Nuswantara dan kembali ke daratan.

Selain *setting* cerita, sub konflik yang terdapat pada film ini berceritakan tentang kerajaan-kerajaan kecil di wilayah Atlantis yang menentang kebijakan Raja Orm sebagai pemimpin Atlantis. Sub konflik antara kerajaan Atlantis dan kerajaan-kerajaan kecil di sekitarnya juga menjadi referensi untuk menulis sub konflik pada skenario “A Boy And The Legend of South Sea”.

3. *Warm Bodies* (2013)



Gambar 1. 4 Poster film Warm Bodies

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt1588173/> (diakses pada tanggal 25 Februari 2020)

Warm Bodies berkisah tentang sebuah kota yang terbelah menjadi dua bagian karena terkena wabah zombie dan populasi manusianya semakin berkurang. Jullie dan sekelompok anak muda lainnya memiliki misi manusawi untuk mengambil obat-obatan di gudang farmasi dengan menyebrang masuk ke kota mati yang dihuni para zombie karena stok obat-obatan di kota mereka semakin menipis. Namun misi itu gagal karena kedatangan mereka tercium oleh para zombie yang kelaparan dan langsung memakan teman-teman Jullie. R adalah zombie remaja yang jatuh cinta kepada manusia bernama Jullie lewat pertemuan pertama mereka di gudang farmasi. Ia pun menyelamatkan Jullie pada kejadian itu dan membawa Jullie bersama kelompok zombie lainnya kembali ke kota mati. R tahu bahwa tindakannya itu berbahaya dan aneh, namun ternyata hal itu memicu sesuatu di dalam dirinya untuk berubah kembali menjadi manusia. Mengetahui hal itu, sekelompok zombie berwujud tengkorak yang disebut Boneye memburu R juga Jullie karena hal itu dapat berdampak pada penurunan tingkat populasi zombie.

Film remaja ini bergenre komedi, horor, romantis, yang mengangkat kisah cinta antara dua makhluk yang berbeda yaitu zombie dan manusia. Namun yang menjadi perhatian khusus adalah adanya kesamaan konsep bercerita seperti

penciptaan skenario “A Boy And The Legend of South Sea” ini, yaitu konsep “*fish out of water*” dimana sang tokoh dikeluarkan dari dunia atau kehidupan normalnya. Konsep ini bertujuan untuk menunjukkan dunia atau kehidupan normal dari sang tokoh dan menciptakan perbedaan yang kontras ketika tokoh memasuki dunia atau tempat barunya.

Di film *Warm Bodies*, tokoh Jullie anak dari Kolonel Grigio pemimpin populasi manusia untuk menanggulangi wabah zombie yang mengalami konsep “*fish out of water*”. Ketika dia diberi misi mengambil obat-obatan di gudang farmasi, namun misi itu gagal, Jullie diselamatkan oleh zombie bernama R. Pada *scene* ini menunjukkan alasan mengapa Jullie masuk ke dalam kota mati yang dipenuhi para zombie. Setelah *scene* ini, cerita berpindah pada ketakutan Jullie yang hidup bersama zombie yang mungkin bisa saja memakannya sewaktu-waktu. Respon alamiah manusia ketika dia memasuki dunia atau tempat yang membuatnya merasa terancam adalah mencari jalan keluar dari tempat itu, Jullie ingin keluar dari kota mati ini namun terhalang karena banyaknya zombie yang berada disekitarnya, terlebih zombie itu dapat mencium aroma tubuh manusia.

Skenario “A Boy And The Legend of South Sea” juga menggunakan konsep “*fish out water*” dimana tokoh utama Valdi juga memasuki dunia baru yang tidak ia kenal sebelumnya. Sebelum Valdi memasuki dunia baru tersebut akan diceritakan bagaimana di kehidupan normalnya dahulu, agar menciptakan perbedaan yang kontras. Ide dari “*fish out of water*” ini tertera di dalam langkah awal perjalanan seorang *Hero* atau tokoh utama pada konsep *Hero’s Journey* yaitu *The Ordinary World*.