

## Perspektif Feminism Dalam Pola Perjalanan *Hero* Wanita Pada Film

Amalia Latifah Putri, Prayanto Widyo Harsanto, Adiba Amanina Shaharuddin

Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta;

Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta;

Universiti Teknologi MARA (UiTM), Shah Alam, Selangor;

amialatifahputri@gmail.com; prayanto@isi.ac.id; ninashaharuddin@gmail.com;

ORCID ID (<https://orcid.org/0009-0006-0682-7406>; <https://orcid.org/0000-0002-0280-2766>

; <https://orcid.org/0009-0007-7604-3575>)

### Abstrak

*Archetype journey* atau pola perjalanan dalam cerita atau film, khususnya yang melibatkan tokoh *hero* wanita, merupakan sebuah dinamika yang kompleks dan tidak dapat dipahami melalui satu teori tunggal saja. Kajian terhadap pola perjalanan ini menuntut eksplorasi yang lebih mendalam, terutama dalam konteks pengembangan yang lebih luas terhadap pola perjalanan *hero* terutama pada *hero* wanita. Di sinilah peran perkembangan pola perjalanan *hero* menjadi sangat relevan, khususnya yang bersandar pada perspektif feminisme. Dalam banyak kasus, perjalanan pahlawan wanita dalam kisah – kisah ini melibatkan dimensi feminisme karena narasi cerita atau adegan-adegan yang tergambar secara dominan menggambarkan tokoh wanita dalam posisi yang kuat dan berdaya, memegang kendali yang melebihi tokoh pria. Tujuan utama penelitian ini adalah mengadopsi pandangan feminisme dalam mengkaji lebih mendalam mengenai pola perjalanan pahlawan wanita. Penelitian ini berupa studi kualitatif dengan pendekatan gabungan dari tiga teori yang membahas pola perjalanan *superhero* dengan penekanan pada sudut pandang feminisme. Ketiga teori yang dimaksud meliputi 1) *Hero's Journey* oleh Christopher Vogler, 2) *Heroine's Journey* oleh Maureen Murdock, dan 3) *Heroine's Journey* oleh Victoria Lynn Schmidt. Hasil penelitian ini adalah terbentuknya sebuah *framework* baru yang merupakan penggabungan dari ketiga teori tersebut. *Framework* baru ini memiliki potensi untuk memberikan pedoman yang berharga bagi para penggarap atau pengkaji film dalam membentuk dan mengidentifikasi alur cerita pada karya-karya film yang melibatkan *superhero* wanita. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengenalkan dimensi gender yang relevan dalam konteks seni, tetapi juga menghasilkan sebuah *framework* yang menjadi sumber pengetahuan baru. *Framework* ini tidak hanya memiliki potensi untuk memberikan panduan praktis bagi penggarap film, tetapi juga berperan sebagai alat untuk mendukung pemahaman yang lebih dalam dan reflektif tentang peran serta representasi karakter *superhero* wanita dalam narasi modern.

**Kata Kunci:** Perspektif Feminism, *Hero's Journey*, Film

### 1. Pendahuluan

*Stereotype gender* sering kali dilihat melalui penggambaran visual perempuan yang seharusnya bersikap anggun, lemah lembut, tidak banyak tingkah, selalu bernuansa warna *pink* atau hangat. Sedangkan nuansa maskulinitas yang cenderung gelap, berperang, petarung, serba bisa sering kali digambarkan pada sosok laki-laki pada film atau cerita *hero*. *Stereotype* ini secara tidak langsung dapat mempengaruhi persepsi dan sikap masyarakat terhadap perilaku seksual wanita [1]. Dalam buku komik atau film, biasanya karakter wanita hanya berpakaian untuk memenuhi pandangan laki-laki, bahkan cenderung diabaikan dalam plot utama cerita atau hanya digunakan sebagai pendukung untuk memajukan karakter tokoh laki-laki [2]. Namun beberapa tahun terakhir ini banyak film-film yang memunculkan tokoh utama wanita yang dapat mematahkan *stereotype gender* tersebut. Contohnya tokoh utama wanita seperti *princess Disney* kerap kali ditampilkan dengan *stereotype gender*, namun karakter tokoh utama wanita yang terbentuk dalam film *Mulan* (2020) sangat berbeda jauh. Ia melakukan hal-hal yang cenderung maskulin seperti mengikuti latihan perang hingga menjadi pemimpin pasukan [3].

Tak hanya itu, saat ini pun eksistensi wanita sebagai *superhero* juga dinilai telah mampu menyaingi peran *superhero* utama laki-laki. Terlihat pada industri film *superhero* Marvel saat ini sedang berputar pada tokoh utama wanita seperti adanya nilai perspektif wanita kuat tanpa hiperseksualisasi pada film *Black Widow* (2021) yang terlihat dari tokoh antagonis seorang laki-laki kaya, putih, tua, dan kuat [4]. Hal tersebut secara tidak langsung menimbulkan perspektif tentang feminisme pada film atau cerita protagonist utama wanita. Kasus lain seperti *Wonder Woman* (2017) juga dinilai sebagai *superhero* wanita pembuka dalam dunia film yang mampu *menyetir* industri film dan bisa hadir sebagai sosok yang mendominasi di antara lelaki [5].

Tanpa disadari bahwa kasus pemupukan cerita feminisme yang mengedepankan protagonist wanita sebagai tokoh utama dan khususnya pada film, sejatinya telah hadir lama dalam serial *Barbie*. Ia cenderung

memperlihatkan secara jelas bahwa tokoh *Barbie* selalu menjadi sosok yang serba bisa, sedangkan tokoh laki-laki hanya sebagai tokoh biasa yang tidak berpengaruh terhadap masalah terbesar dalam cerita, justru terkadang tokoh lelaki tersebut lah yang mendapatkan cobaan dari tokoh wanita antagonist dan tidak dapat melawannya dengan dirinya sendiri. Hal tersebut juga menjadi fenomena gerakan feminisme atau pemberdayaan perempuan dan menunjukkan bahwa peran-peran utama dalam film juga dapat digantikan dan 'disetir' oleh protagonist utama wanita dalam memutuskan sebuah masalah serta sebagai penentu perjalanan cerita [6].

Tokoh utama protagonist disebut sebagai *Hero/Heroine* dalam sebuah film atau cerita, seperti perasaan rela berkorban demi kepentingan orang lain. Cerita *Heroine* cenderung melibatkan perjalanan yang membuat tokoh utama mengalami metamorphosis yang mengarah pada pertumbuhan pribadi dan individuasi diri [7]. Sehingga perjalanan metamorphosis mereka tentu menjadi poin penting untuk memperkuat alasan dibalik terpilihnya tokoh menjadi seorang *Hero* itu sendiri. Teori *Archetype Journey* pertama kali dikemukakan oleh Joseph Campbell dengan judul '*The Hero With A Thousand Faces*' yang menerangkan bahwa terdapat 17 perjalanan seorang tokoh *hero* dalam sebuah cerita. Namun Campbell menyatakan bahwa wanita tidak perlu melakukan sebuah perjalanan, posisi wanita hanya sebagai pendukung. Sedangkan menurut Christopher Vogler dalam teorinya '*The Hero's Journey*' yang mengembangkan teori milik Campbell, menyatakan bahwa perjalanan dapat dilakukan oleh wanita maupun laki-laki [8].

Tabel 1. Tiga teori perkembangan dari *Hero's Journey* milik Campbell

<i>The Hero's Journey</i> (Christopher Vogler)	<i>The Heroine's Journey</i> (Maureen Murdock)	<i>The Feminine Journey</i> (Victoria Schmidt)
1. Dunia biasa	1. Perpisahan dari feminin	1. Ilusi dunia yang sempurna
2. Panggilan untuk bertualang	2. Identifikasi dengan maskulin	2. Pengkhianatan/kesadaran
3. Penolakan panggilan	3. Jalan penuh cobaan	3. Mempersiapkan perjalanan
4. Bertemu mentor	4. Menemukan hadiah kesuksesan	4. Kejatuhan
5. Menyeberangi ambang pertama	5. Kematian	5. Mata badai
6. Ujian, sekutu, musuh	6. Inisiasi dan jatuhnya Dewi	6. Kematian
7. Mendekati gua terdalam	7. Kerinduan mendesak untuk terkoneksi kembali dengan feminin	7. Dukungan
8. Cobaan berat	8. Menyembuhkan perpisahan ibu/ anak perempuan	8. Lahir kembali
9. Hadiah	9. Menyembuhkan luka maskulin.	9. Lingkaran utuh
10. Jalan kembali	10. Integrasi maskulin dan feminin	
11. Kebangkitan		
12. Kembali dengan ramuan		

Terlihat pada tabel di atas bahwa Vogler mengemukakan terdapat 12 langkah dalam pola perjalanan *hero* yang semestinya dilalui. Teori Vogler ini merupakan salah satu yang sejalan dengan pemupukan cerita atau film-film *hero* wanita saat ini. Kemudian ada Maureen Murdock yang mengadaptasi teori *Hero's Journey* menjadi perjalanan khusus *hero* wanita yang berjudul '*Heroine Journey*' dan menyatakan bahwa terdapat 10 pola perjalanan pada cerita *hero* wanita. Victoria Schmidt sebagai pencetus '*Feminine Journey*' menambahkan bahwa terdapat 9 pola perjalanan saja untuk *hero* wanita [9]. Namun pengaplikasian salah satu teori pola perjalanan tersebut ke dalam analisis film *hero* wanita tidak sepenuhnya terbukti sama.

Teori *Heroine* seperti milik Maureen atau Victorian tidak sepenuhnya digunakan dalam film atau cerita *hero* wanita. *Heroine* seperti dalam film *Wonder Woman* (2017) dan *Mulan* (2021) memulai perjalanan dengan adanya dunia biasa yang cenderung mengarah pada langkah pertama dalam teori *Hero*. Sehingga diperlukan penggabungan teori pola perjalanan satu dan yang lain untuk mencapai kompleksitas yang lebih sempurna dalam suatu perjalanan *hero* wanita [10]. Disamping itu, perjalanan *hero* wanita masih seharusnya berkembang karena memerlukan konstruksi yang lebih lanjut sebagai pengaruh budaya dan informasi karya kreatif. *Heroine journey*

juga tidak bisa disama ratakan tergantung pada konteks dan sudut pandang [11]. Perjalanan *heroine* memang cenderung pada pengembangan aspek individu protagonist dan secara tidak langsung mengajarkan tentang transformasi pribadi dengan menelaah setiap langkah perjalanan dalam cerita [12].

Menelaah langkah perjalanan dalam cerita dapat dikaji menggunakan naratif deskriptif yang menggambarkan situasi atau hal apa yang selayaknya terjadi pada setiap langkah perjalanan *hero*. Sehingga pengkajian tentang pola perjalanan *hero* wanita dapat disimpulkan sebagai hal yang wajib untuk diteliti dan diperdalam apalagi di dalam situasi maraknya pemupukan cerita dan film-film *hero* wanita saat ini. Penelitian ini bertujuan mengkaji pola perjalanan *hero* wanita melalui sudut pandang gabungan teori yang berpijak pada feminisme dan diharapkan mampu memberi pola perjalanan baru bagi perkembangan pola – pola perjalanan *hero* wanita dalam cerita dan film.

## 2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode kualitatif berupa kajian literatur dalam pengumpulan data dan dideskripsikan secara naratif. Pendeskripsian secara naratif dapat membantu dalam menelaah secara detail tentang setiap langkah dalam pola perjalanan yang telah ditentukan pada penelitian ini [13]. Sehingga dapat terbentuk *framework* atau *archetype journey* baru dengan tahapan reduksi data, sajian data, dan kesimpulan secara deskriptif.

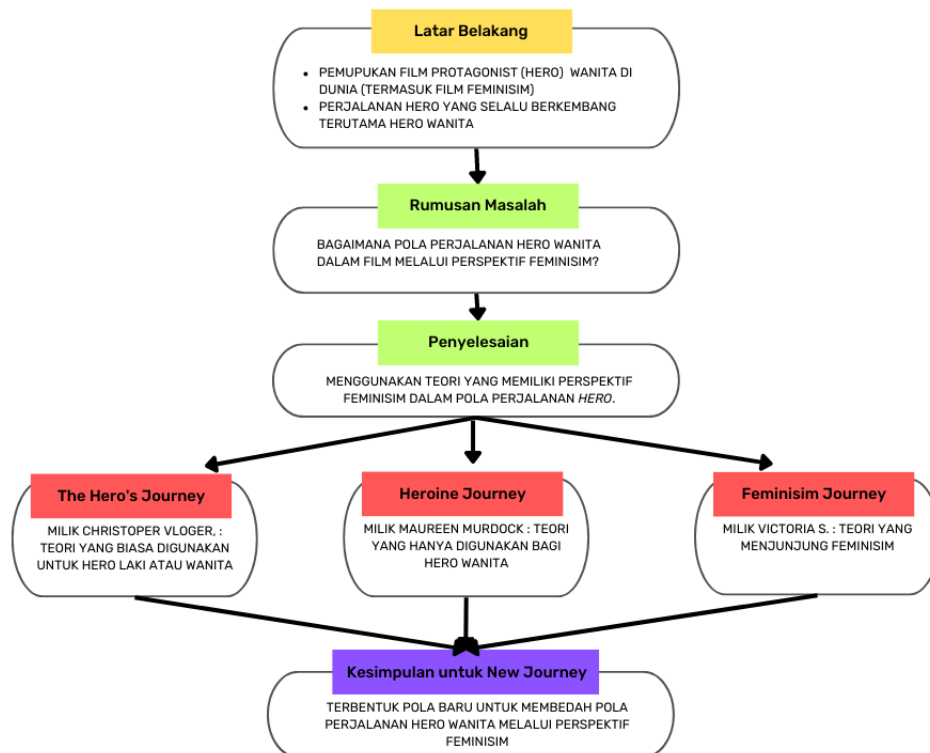


Figure 1. Alur Penelitian

Terlihat seperti gambar di atas bahwa latar belakang dalam penelitian merupakan beberapa fenomena yang terjadi dalam industry film termasuk pada perkembangan pola perjalanan *hero* itu sendiri. Hal itu dikategorikan sebagai data primer dalam penelitian ini. Kemudian data sekunder yang digunakan merupakan kajian teori perjalanan *hero* yang cenderung memiliki pandangan pada feminisme sebagai penyelesaian alur penelitian, yakni: 1) *Hero's Journey* milik Christopher Vogler, 2) *Heroine's Journey* milik Maureen Murdock, dan 3) *Heroine's Journey* milik Victoria Lynn Schmidt.

Pemilihan tiga teori tersebut berdasarkan artikel yang sudah ada tentang perspektif feminisme pada perjalanan *hero* wanita dalam film *Wonder woman* (2017) dan *Mulan* (2020) milik Tandian (2021). Penggunaan teori milik Christopher Vogler dalam *Hero's Journey* ditujukan sebagai indikasi pemula adanya kesetaraan *gender* bagi *hero* wanita dan laki-laki. Kemudian penggunaan teori Maureen Murdock dan Victorian Lynn Schmidt dalam *Heroine's Journey* ditujukan sebagai pendukung kelengkapan *framework* baru tentang pola perjalanan bagi kaum

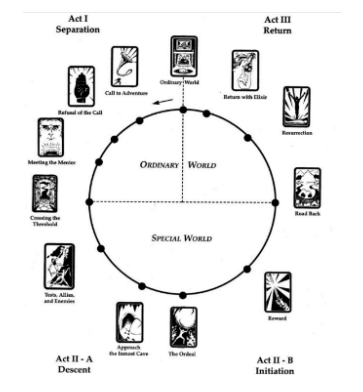
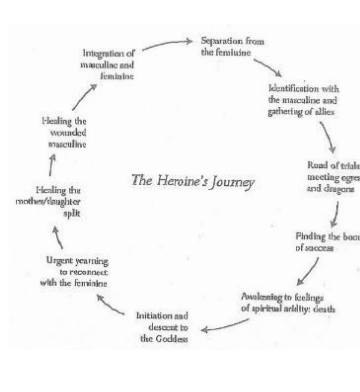
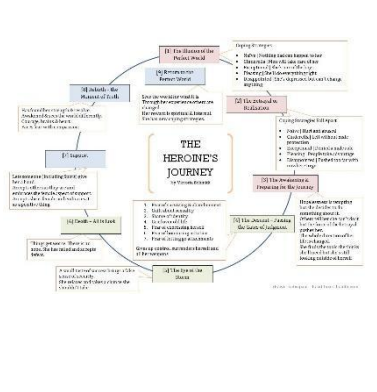
protagonist wanita. Hal itu disebabkan karena teori *Heroine* sendiri memang seharusnya dipergunakan untuk pola perjalanan wanita dalam cerita atau film.

### 3. Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini berfokus pada analisis deskriptif melalui tiga teori pola perjalanan *hero* wanita. Ketiga teori itu merupakan teori yang dikembangkan dari teori milik Joseph Campbell dalam bukunya berjudul *'The Hero With A Thousand Faces'* yang menerangkan bahwa terdapat 17 perjalanan seorang tokoh *hero* dalam sebuah cerita [14]. Hal itu membuktikan adanya satu *garis lurus* atau kesamaan antara satu teori dengan teori perjalanan *hero* yang lain.

Dalam penelitian ini kesamaan tersebut diambil dari tiga teori yang sama – sama berpijak dalam pandangan feminisme dimana perjalanan *hero* tidak semestinya harus dilakukan oleh lelaki saja, tetapi tokoh wanita pun dapat melakukannya. Pertama, ada teori milik Christopher Vogler yang mencetuskan bahwa perjalanan *hero* dapat dilakukan oleh laki-laki atau pun perempuan dan ia menerangkan terdapat 12 langkah seperti gambar di atas yang mana harus dimiliki oleh seorang tokoh protagonist demi mencapai sosok *hero* yang sesungguhnya [8]. Kedua, teori milik Maureen Murdock (1990) yang mengutarakan bahwa terdapat 10 langkah yang harus ditempuh oleh seorang *hero* wanita dalam *arc*-nya *'Heroine's Journey'* [15]. Ketiga, teori milik Victoria Lynn Schmidt yang mengutarakan adanya 9 langkah yang harus dilalui oleh *hero* wanita dalam sebuah cerita (Schmidt, 2001). Berikut penjabaran secara deskriptif dari *archetype* milik 3 teori yang telah disebutkan melalui tabel.

Tabel 2. Penjabaran tiga *archetype* milik Christopher Vogler, Maureen Murdock, dan Victorian Schmidt

<p><i>The Hero's Journey</i> Christopher Vogler (1999)</p>	<p><i>The Heroine's Journey</i> Maureen Murdock (1990)</p>	<p><i>The Heroine's Journey</i> Victorian Schmidt (2001)</p>
		
<p><b>1. Dunia Biasa</b> Merupakan tempat dimana <i>hero</i> tinggal dan proses pengenalan <i>hero</i> sebagai identifikasi dirinya sebelum melakukan perjalanan.</p>		<p><b>1. Ilusi Dunia Yang Sempurna</b> <i>Hero</i> wanita memiliki strategi penanggulangan yang mereka yakini akan berhasil di dunia seperti yang mereka yakini. Strategi penanggulangan seperti itu dapat meliputi: kenafian (tidak akan terjadi apa-apa pada saya); laki-laki/kelompok dominan akan menjaga saya; Saya luar biasa dan akan menjadi "salah satu dari anak laki-laki"; semuanya akan berhasil jika saya bisa menyenangkan ibu/ayah/suami /bos/dll.</p>
<p><b>2. Panggilan untuk Berpetualang</b> Membuat cerita bergulir dengan mengganggu kenyamanan dunia biasa seorang <i>hero</i> dengan menghadirkan tantangan atau <i>quest</i> yang harus dijalani. Seperti pengumuman atau pesan, badai yang tiba-tiba,</p>		<p><b>2. Pengkhianatan/Kecewaan</b> Strategi koping pahlawan wanita berantakan karena mereka dikhianati oleh seseorang, karena mereka menyadari strategi koping mereka beracun/tidak efektif, atau karena mereka menyadari bahwa dunia yang mereka</p>

<p>kedatangan penjahat, kematian, penculikan, kata-kata sekerat seorang pria. Tidak jarang juga <i>hero</i> harus memilih di antara dua panggilan yang bertentangan.</p>		<p>asumsikan bukanlah seperti yang mereka pikirkan.</p>
<p><b>3. Penolakan Panggilan</b> Berupa ketakutan dan ketidakamanan yang muncul dari panggilan untuk berpetualang, sehingga <i>hero</i> akan memilih untuk tetap di Dunia Biasa.</p>		
<p><b>4. Bertemu Mentor</b> <i>Hero</i> wajib bertemu dengan mentor untuk mendapatkan kepercayaan diri, wawasan, saran, pelatihan, atau hadiah ajaib untuk mengatasi ketakutan dan menghadapi ambang petualangan. Mentor dapat merupakan barang fisik, atau objek seperti peta, buku catatan, hieroglif. Jika cerita detetik, sang <i>hero</i> mungkin memegang <i>inner</i> mentor seperti kehormatan atau keadilan yang kuat untuk membingbingnya melalui perjalanan.</p>		<p><b>3. Kebangkitan &amp; Persiapan Untuk Perjalanan</b> Pahlawan wanita awalnya mungkin menjadi putus asa tetapi memutuskan untuk melakukan sesuatu tentang penderitaan mereka. Orang lain mungkin mencoba mematahkan semangat sang pahlawan wanita, tetapi kekuatan pengkhianatan mendorong sang pahlawan wanita. Seluruh arah hidup mereka berubah. Pahlawan menemukan alat yang mereka butuhkan tetapi masih mencari di luar diri mereka sendiri.</p>
<p><b>5. Melintasi Dunia</b> Yang berarti pahlawan berkomitmen untuk melakukan perjalanan meninggalkan dunia biasa ke dunia khusus. Melintasi ambang adalah seperti ajang yang akan mempengaruhi pahlawan secara langsung, menaikkan taruhan, dan memaksa beberapa tindakan.</p>	<p><b>1. Heroin Terpisah Dari Feminine</b> Sosok <i>hero</i> wanita mengalami perpisahan dengan sosok 'feminin' seperti ibu/mentor/ adegan terusir/orang luar yang ditentukan oleh masyarakat.</p>	<p><b>4. Keturnan—Melewati Gerbang Penghakiman</b> Pahlawan wanita mengalami ketakutan, pengabaian, rasa bersalah, dan / atau rasa malu yang terkait dengan melepaskan cara lama mereka. Mereka mungkin malu dengan identitas baru mereka. Mereka mungkin merasa bersalah tentang perasaan/ekspresi seksual. Atau mereka mungkin memiliki rasa takut/malu terkait dengan mengekspresikan diri, menghormati intuisi, dan/atau melepaskan hubungan yang tidak sesuai untuk mereka. Heroine harus melepaskan kendali dan semua alat/pertahanan/"senjata" mereka untuk bergerak maju.</p>
<p><b>6. Tes, Sekutu, Musuh</b> Setelah melewati ambang yang memisahkannya pada dunia biasa, ia akan menghadapi ujian, bertemu sekutu dan menghadapi musuh. Ia harus mempelajari aturan dunia khusus. Tahap ujia merupakan tampilan pertama kita di dunia khusus dan bagaimana kondisi kontras dengan dunia biasa tokoh. <i>Hero</i> perlu mencari tahu</p>	<p><b>2. Identifikasi Maskulin dan Pengumpulan Sekutu</b> <i>Hero</i> wanita menganut cara hidup baru. Ini sering melibatkan pemilihan jalan yang berbeda dari peran sosial yang ditentukan oleh pahlawan wanita, bersiap untuk "melawan" organisasi / peran / kelompok yang membatasi pilihan hidup pahlawan wanita, atau memasuki lingkup yang</p>	

<p>siapa yang dapat ia percaya dan tidak. Ia juga harus siap diuji keterampilan dan kekuatannya untuk berkomitmen pada jalan kepahlawanan.</p>	<p>ditentukan oleh identitas maskulin / dominan.</p> <p><b>3. Jalan/Percobaan dan Pertemuan Ogres &amp; Naga</b> <i>Hero</i> wanita menghadapi cobaan dan bertemu orang-orang yang mencoba menghalangi pahlawan wanita untuk mengejar jalan yang mereka pilih, atau yang mencoba menghancurkan pahlawan wanita.</p>	
<p><b>7. Pendekatan Gua Terdalam</b> <i>Hero</i> diberhentikan sejenak pada perjalana dalam dunia khusus untuk berkomitmen dalam perjalanannya menuju cobaan terberat atau pusat percobaan.</p>	<p><b>4. Mengalami Manfaat Sukses</b> <i>Hero</i> wanita mengatasi rintangan di jalan mereka. (Di sinilah biasanya perjalanan sang pahlawan berakhir.)</p>	<p><b>5. Mata Badai</b> Pada tahap ini (yang sesuai dengan Karunia Kesuksesan Murdock), pahlawan wanita mengalami sedikit rasa sukses yang menimbulkan rasa aman yang palsu. Pahlawan wanita mungkin mengalami kesuksesan sesaat — tetapi tidak berkelanjutan — karena orang-orang di sekitar pahlawan wanita tidak ingin dipimpin oleh wanita / minoritas untuk waktu yang lama, karena orang lain mulai melemahkan mereka, atau karena krisis berlalu dan pahlawan wanita dibiarkan mencoba untuk melakukannya — mengisi banyak peran yang tidak mungkin dipenuhi oleh satu orang. (Dalam perjalanan pahlawan wanita, ceritanya kemungkinan besar berakhir di sini.)</p>
<p><b>8. Cobaan</b> Merupakan keterlibatan <i>hero</i> dalam siksaan, krisis hidup dan mati utama, dimana dia menghadapi ketakutan terbesarnya, menghadapi tantangan yang paling sulit dan mengalami 'kematian'.</p>	<p><b>5. <i>Heroin</i> Terbangun Pada Perasaan Kerugian Spiritual/Kematian.</b> Cara hidup baru <i>hero</i> wanita (mencoba identitas maskulin/dominan) terlalu terbatas. Kesuksesan mereka dalam cara hidup baru ini bersifat sementara, ilusi, dangkal, atau membutuhkan pengkhianatan diri dari waktu ke waktu.</p> <p><b>6. Inisiasi &amp; Keturunan Ke Dewi</b> <i>Hero</i> wanita menghadapi semacam krisis di mana cara hidup baru tidak mencukupi, dan pahlawan wanita jatuh ke dalam keputusan. Semua strategi maskulin/kelompok dominan telah mengecewakan mereka.</p>	<p><b>6. Kematian/Semua Hilang</b> Pada tahap ini (yang sesuai dengan kekeringan/kematian spiritual Murdock), pahlawan wanita menyadari bahwa strategi penanggulangan awal mereka tidak efektif dan keterampilan/alat yang baru mereka temukan tidak dapat mempertahankannya. Mempertahankan rasa hormat membutuhkan pertempuran yang konstan (tidak berkelanjutan), dan ketika keadaan menjadi lebih buruk, pahlawan wanita merasa tidak ada harapan. Terlepas dari upaya terbaik mereka, mereka gagal dan menerima kekalahan.</p>
<p><b>9. Hadiah</b> <i>Hero</i> telah selamat dari kematian, berhasil mengatasi ketakutannya dan melewati</p>	<p><b>7. <i>Heroine</i> Segera Ingin Berhubungan Kembali Dengan Feminine.</b></p>	<p><b>7. Pendukung</b> Pahlawan wanita bertemu seseorang (yang mungkin juga merupakan roh/dewi/muse di</p>

<p>krisis hati. Saat itu lah <i>hero</i> akan mendapat penghargaan yang dia cari.</p>	<p><i>Hero</i> wanita ingin, tetapi tidak dapat kembali ke keadaan / posisi awal yang terbatas.</p> <p><b>8. Heroine Menyembuhkan Perpisahan Ibu/Putri</b> <i>Hero</i> wanita mendapatkan kembali beberapa nilai, keterampilan, atau atribut awal mereka (atau orang lain yang menyukainya) tetapi sekarang melihat sifat-sifat ini dari perspektif baru.</p>	<p>dalam) yang menawarkan dukungan. Sang pahlawan merangkul aspek dukungan "feminin" dan menerima bahwa mereka tidak sepenuhnya mandiri. Pahlawan wanita merangkul kebutuhan mereka akan dukungan sebagai hal yang positif.</p>
<p><b>10. Jalan Kembali</b> <i>Hero</i> akhirnya akan berkomitmen untuk menyelesaikan perjalanan dan menerima jalan kembali ke dunia biasa.</p>		
<p><b>11. Kebangkitan</b> <i>Hero</i> menghadapi kebangkitan, yakni pertemuannya yang paling berbahaya dengan kematian. Cobaan kebangkitan juga dapat mewakili adanya "pembersihan" atau pemurnian yang harus terjadi karena <i>hero</i> telah bangkit dari kematian.</p>	<p><b>9. Heroine Menyembuhkan Maskulin Yang Terluka Di Dalam.</b> <i>Hero</i> wanita berdamai dengan pendekatan "maskulin" terhadap dunia yang berlaku bagi mereka.</p>	<p><b>8. Kelahiran Kembali/Momen Kebenaran</b> Pahlawan wanita menemukan kekuatan dan tekad mereka dengan bantuan dukungan. Mereka "terbangun" dan melihat dunia dan peran mereka di dalamnya secara berbeda. Pahlawan wanita memahami bahwa otak, hati, dan keberanian akan dibutuhkan, dan mereka menghadapi ketakutan mereka sendiri dengan kasih sayang.</p>
<p><b>12. Kembali dengan Elixir</b> Setelah melewati semua, <i>hero</i> kembali dengan elixir yang dapat beruba harta karun, ramuan ajaib, cinta, kebijaksanaan, atau sekedar pengalaman bertahan di dunia khusus. Bahkan terkadang elixir bisa memberikan kesadaran lebih besar kepada penonton tentang kita dan dunia kita (<i>Citizen Kane</i>). <i>Hero</i> bisa menunjukkan manfaat elixir untuk menyembuhkan luka fisik atau emosional. Elixir dapat menutup perjalanan dan mengembalikan keseimbangan ke Dunia Biasa.</p>	<p><b>10. Heroine Mengintegrasikan Masculine &amp; Feminine</b> Untuk menghadapi dunia/masa depan dengan pemahaman baru tentang dirinya dan dunia/kehidupan, pahlawan wanita mengintegrasikan kualitas/perspektif "maskulin" dan "feminin". Ini memungkinkan pahlawan wanita untuk melihat melalui biner dan berinteraksi dengan dunia kompleks yang mencakup pahlawan wanita tetapi juga lebih besar dari masa hidup pribadi mereka atau lingkungan geografis/budaya mereka.</p>	<p><b>9. Kembali Ke Dunia Dengan Mata Yang Baru</b> Pahlawan wanita melihat dunia apa adanya. Pengalaman mereka akan mengubah orang lain—tetapi menerima pengakuan sebagai pembuat perubahan bukanlah prioritas pahlawan wanita. Konsekuensi dari pengalaman mereka dapat melampaui masa hidup mereka atau menjadi "anonim". Hadiah pahlawan wanita bersifat spiritual dan internal. Mereka mengenal diri mereka lebih baik dan berkomitmen untuk saling berinteraksi dengan dunia mereka. Pandangan baru ini membawa strategi baru untuk hidup.</p>

Melalui tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat 6 langkah yang cenderung memiliki arti dan pengertian yang sama satu sama lain. Pola – pola yang cenderung memiliki satu pengertian atau arti yang sama pada langkahnya telah berwarna kuning dalam tabel di atas. Sehingga secara keseluruhan kesimpulan 6 langkah atau *step* atau *stage* pola perjalanan *hero* wanita dapat digambarkan seperti berikut.

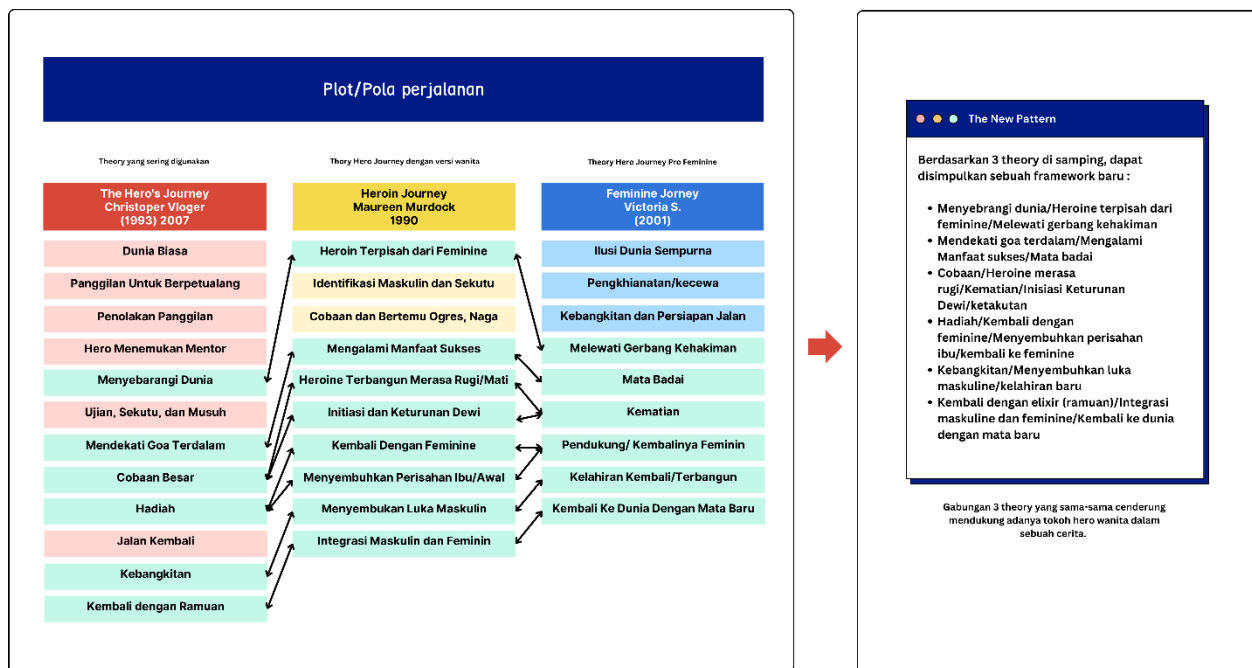


Figure 2. Bagan Hasil Penelitian

Terlihat pada gambar di atas bahwa pada *archetype journey* milik Christopher Vogler terdapat 6 langkah yang serupa dengan pola perjalanan *hero* yang lain dari 12 langkah. Kemudian *archetype* milik Maureen Murdock terdapat 8 langkah yang serupa dengan pola perjalanan *hero* yang lain, sedangkan milik Victorian terdapat 6 langkah yang serupa. Sehingga secara perspektif feminisme terdapat 6 langkah yang dapat menggambarkan pola perjalanan yang sewajarnya dilalui oleh *hero* wanita.

Melalui pengertian yang telah ada dan pembahasan di atas bahwa langkah **pertama** yang wajib ada dalam pola perjalanan *hero* wanita pada sebuah film ataupun cerita adalah ia wajib untuk menyebrangi atau melintasi dunia yang berbeda. Seorang *hero* wanita akan memulai perjalanan dengan meninggalkan dunia biasanya menuju dunia khusus. Hal tersebut dapat dipahami juga seperti *hero* wanita mengalami pemisahan dengan sosok feminine baik itu ibu/mentor/atau seseorang dan membuat ia harus meninggalkan dunia awal atau meninggalkan segala hal yang lama dengan identitas yang baru sesuai dengan dunia khususnya.

Kemudian langkah **kedua** yang harus ditempuh oleh *hero* wanita dalam cerita adalah dengan mengalami masa – masa ketenangan yang palsu setelah ia bertempur dengan hal – hal yang membuatnya kecewa dan sakit. Dalam tahap ini *hero* wanita akan menyadari bahwa ada masalah yang lebih besar datang yang membuatnya lebih sakit atau lebih kecewa. Setelah itu pada langkah **ketiga** dimana *hero* wanita akan menghadapi cobaan terbesar mereka, yakni tentang ketakutan terbesar mereka serta kemungkinan kematian pada dirinya sendiri dan ia akan merasakan kekecewaan terbesar karena rasa putus asa atau ketidak adanya harapan dalam situasi tersebut. Kemudian pada langkah **keempat**, *hero* wanita akan mendapatkan sebuah hadiah atau penghargaan atas berhasilnya *hero* dalam mengatasi masalah terbesarnya. Situasi tersebut ditandai dengan tercapainya hal yang paling ia inginkan dari awal perjalanan serta membuat *hero* wanita mampu menerima segala hal yang mengecewakannya seperti adanya rangkulan dari pihak-pihak feminine yang awalnya terpisahkan dan mengikhlaskan kekecewaannya terhadap hal-hal berbau maskulinitas atau dengan kata lain *hero* wanita hadir menjadi individu yang lebih mandiri. Langkah **kelima** ditandai dengan adanya adegan-adegan kebangkitan dimana *hero* wanita akan ‘membersihkan’ semua hal bersama dengan ‘perdamaian’ yang telah dibangun melalui musuh dan sekutu. Kemudian langkah **keenam** akan dilakukan oleh *hero* wanita sebagai akhir pencapaian perjalanan dimana ia akan melihat dunia lamanya dengan kondisi diri dan pandangan yang baru. Situasi tersebut dapat ditandai juga dengan adanya gabungan pandangan tentang hal-hal feminine dan masculine yang terikat pada diri *hero* dan dunia.

#### 4. Kesimpulan

Perspektif feminisme dalam sebuah *archetype journey* atau pola perjalanan cerita saat ini sangat memerlukan perhatian khusus dan perlu untuk dikaji. Terbukti dengan adanya fenomena pemupukan cerita atau film-film tokoh protagonist wanita saat ini membuat sebuah revolusi baru tentang dominasi dalam penentuan alur cerita atau keputusan-keputusan penting dalam cerita. Pola perjalanan atau *archetype journey* saat ini pun masih kurang dalam pembaharuan *framework*. Padahal tidak seluruh *framework* atau *archetype journey* pada *hero* (protagonist) itu sama dengan teori – teori yang sudah ada, terutama *hero* wanita yang masih jelas perlunya pengembangan. Sehingga penelitian ini membantu dalam pembaharuan *archetype journey* yang berasal dari tiga teori. Secara keseluruhan, tiga teori tersebut memiliki pandangan bahwa wanita juga perlu dan bisa melakukan perjalanan. Pertama, terdapat teori pola perjalanan milik Christopher Vogler dalam tulisannya tentang *Hero's Journey*. Kedua, terdapat teori pola perjalanan milik Maureen Murdock dalam tulisannya tentang *Heroine's Journey*. Ketiga, terdapat teori pola perjalanan milik Victoria Lynn Schmidt dalam tulisannya tentang *Feminine Journey (Heroine Journey)*.

Temuan terpenting dari penelitian ini merupakan gabungan dari tiga teori tersebut yang menghasilkan 6 langkah *archetype journey* baru dengan perspektif feminisme, yaitu : (1) *Hero* wanita mengalami penyebrangan dunia dengan berpisah pada femininitasnya atau tempat nyaman, (2) *Hero* wanita mengalami persiapan cobaan terbesar yang akan dihadapinya setelah menemukan sekutu dan musuhnya, (3) Cobaan terbesar dialami oleh *hero* wanita seperti kematian, kekecewaan ataupun rasa putus asa yang tinggi, (4) *Hero* wanita akan mendapatkan hadiah dan batuan dari pihak-pihak yang awalnya terpisah dan masih berhubungan dengan aspek femininitasnya, (5) *Hero* wanita mengalami kebangkitan dengan sudut pandang baru dan mengikhlaskan semua hal yang membuatnya kecewa dan mendorong dirinya menjadi lebih kuat, (6) Pada langkah terakhir yang dilakukan *hero* wanita dalam cerita ditandai dengan selesainya masalah dan kembali hidup damai namun dengan sifat yang lebih *fresh* dan baru dalam cerita atau film. Sehingga secara keseluruhan dalam penelitian ini menghasilkan *framework* atau *archetype journey* baru dalam mengatasi latar belakang masalah tentang perkembangan pola perjalanan dan tanggapan terhadap timbulnya pemupukan cerita atau film-film *hero* wanita yang terjadi saat ini. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan pola perjalanan bagi para penulis cerita dan penggarap film dalam penentuan pola perjalanan protagonist (*hero*) wanita.

Keterbatasan penelitian ini terdapat pada studi kasus atau keterbatasan sampel. Sehingga masih memerlukan penelitian lebih lanjut untuk mengakomodasi sampel yang lebih besar dan terbentuknya metode yang lebih lengkap. Penelitian lanjutan tersebut disarankan untuk dapat menggunakan suatu sampel sebuah film untuk dianalisis menggunakan 6 langkah *framework* hasil dari penelitian ini sebagai pelengkap dari terciptanya pola perjalanan. Penggunaan objek material film atau sebuah cerita naratif sastra dalam pengambilan data akan memungkinkan adanya analisis yang lebih sempurna untuk memperjelas maksud dan arti dari setiap pendeskripsian langkah dalam *archetype journey* atau pola perjalanan yang telah diciptakan dalam penelitian ini.

## Referensi

- [1] L. Hu, S. Liu, and L. Qian, "The Research on the Gender Stereotype Elimination of Women Figures in Superhero Movies," *J. Educ. Humanit. Soc. Sci.*, vol. 8, no. December 2018, pp. 286–291, 2023, doi: 10.54097/ehss.v8i.4263.
- [2] B. Jones, "The Evolving Potrayal of Female Emotions in the Marvel Cinematic Universe," *J. Fem. Fam. Ther.*, vol. 34, no. 1–2, pp. 196–202, 2022, doi: <https://doi.org/10.1080/08952833.2021.2017615>.
- [3] S. Nadia and O. Hidayat, "Representasi Feminisme Dalam Film Live-Action Mulan," *KAGANGA KOMUNIKA J. Commun. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–54, 2022, doi: 10.36761/kagangakomunika.v4i1.1925.
- [4] K. D. Killian, "An Analysis of Black Widow (2021): Marvel's Most Feminist Film Features Powerful Sisters and an Attenuated Male Gaze," *J. Fem. Fam. Ther.*, vol. 35, no. 1, pp. 106–113, 2022, doi: <https://doi.org/10.1080/08952833.2022.2139926>.
- [5] C. Brannon Donoghue, "Gendered expectations for female-driven films: risk and rescue narratives around Warner Bros.' Wonder Woman," *Fem. Media Stud.*, vol. 22, no. 3, pp. 485–501, 2022, doi: 10.1080/14680777.2019.1636111.
- [6] H. Ahmad, "Influence of Barbie Doll Movies on Women in Pakistan," *Glob. Multimed. Rev.*, vol. III, no. I, pp. 52–64, 2020, doi: 10.31703/gmr.2020(III-I).05.
- [7] M.-H. Wu and Y. Wang, "Using Mythic Structure of Campbell's Monomyth to Analyze Spirited Away: A Heroine's Journey," *Metathesis J. English Lang. Lit. Teach.*, vol. 6, no. 1, pp. 12–27, 2022, doi: 10.31002/metathesis.v6i1.138.
- [8] C. Vogler, "The Stages of the Hero's Journey," *Myth movies Discov. Myth. Struct. 50 unforgettable Film.*, vol. 1999, p. 300, 1999.
- [9] Nancer, Savannah, Sage, and Katerina, "The Heroine Journey Project." <https://heroinejourneys.com/heroines-journey/> (accessed Feb. 22, 2023).
- [10] E. A. Tandian, "Perjalanan Pahlawan Perempuan Film Wonder Woman (2017) dan Mulan (2020): Kritik Feminisme terhadap Psikoanalisis," *J. IMAJI Film. Fotogr. Telev. dan Media Baru*, vol. 12, no. 1, pp. 46–62, 2021, doi: 10.52290/i.v12i1.15.
- [11] Y. Pan, "From The Painted Veil to Its Screen Version: The Changing Journey of Salvation and the Unchanging Spiritual Destination," *Proc. 2nd Int. Conf. Lang. Art Cult. Exch. (ICLACE 2021)*, vol. 559, no. Iclace, pp. 148–153, 2021, doi: 10.2991/assehr.k.210609.030.
- [12] D. Lehner, "The Heroine's/Hero's Journey—A Call for Transformation? Transformative Learning, Archetypal Patterns, and Embodied Knowing/Learning," *J. Transform. Educ.*, vol. 20, no. 2, pp. 88–104, 2021, doi: 10.1177/15413446211007089.
- [13] O. G. W. I. A. Achin, "Perjalanan Pahlawan: 12 Tahapan dalam Narasi Film Animasi Boboiboy 2," *Mudra J. Seni Budaya*, vol. 36, no. Vol 36 No 3 (2021): September, pp. 316–325, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/mudra/article/view/1580/714>.
- [14] J. Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, Third. Novato, California 94949: Joseph Campbell Foundation, 2008.
- [15] M. Murdock, *The Heroine's Journey: Woman's Quest For Wholeness*, 30th ed. USA: Shambhala Publication, 2020.