



Fransiskus Maria Separ<sup>1</sup>  
 Agustino A. Edwar Sia  
 Lalu<sup>2</sup>

## KAJIAN SASTRA PADA REFLEKSI PERJALANAN PAHLAWAN PERSEUS DALAM FILM BERBAHASA INGGRIS WRATH OF THE TITANS

### Abstrak

Tujuan studi pada penelitian ini adalah untuk menganalisis representasi pola petualangan pahlawan dari perjalanan Perseus dalam film *Wrath of the Titans*. Dalam penelitian ini, metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan ucapan dan tindakan dari tokoh. Pendekatan strukturalisme diterapkan untuk menganalisis unsur-unsur pembangun film yaitu unsur intrinsik. Sedangkan untuk menganalisis representasi pahlawan dalam tokoh utama menggunakan teori kepahlawanan yang diusulkan oleh Joseph Campbell (2004). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Perseus selaku tokoh utama adalah seorang pahlawan, dilihat dari perjalanan hidupnya yang sesuai dengan pola tahapan perjalanan pahlawan yang ada dalam teori Joseph Campbell. Terdapat sedikit perbedaan yang ada dalam film, dimana pada pola terakhir yaitu penolakan untuk kembali (*refusal to return*) menggambarkan bagaimana Perseus menolak untuk melanjutkan takdirnya sebagai seorang dewa dan lebih memilih untuk kembali hidup sebagai manusia bersama putranya. Namun hal tersebut bukan merupakan perbedaan vital yang bisa mengubah sosok kepahlawanan Perseus.

**Kata Kunci :** Kajian Sastra, Perjalanan Pahlawan, Film, Strukturalisme.

### Abstract

The aim of this study is to analyze the representation of hero's journey patterns from Perseus's journey in the *Wrath of the Titans* film. In this study, a qualitative descriptive method was used to describe the speech and actions of the characters. The structuralism approach is applied to analyze the building blocks of the film, namely the intrinsic elements. While the theory of heroism used to analyze the representation of heroes in the main character is the theory proposed by Joseph Campbell (2004). The results showed that Perseus as the main character is a hero, seen from the journey of his life in accordance with the pattern of the stages of the hero journey in Joseph Campbell's theory. There is a slight difference in the film, where the last pattern is *refusal to return* where Perseus refuses to continue his destiny as a god and prefers to return to live as a human with his son. However, this is not a vital difference that can change the heroic figure of Perseus.

**Key Words :** Literary Studies, Hero's Journey, Film, Structuralism.

### PENDAHULUAN

Sastra merupakan seni kehidupan yang menggambarkan berbagai pengalaman dan mempengaruhi jiwa manusia secara spiritual. Schmitz (2007:90) mengatakan bahwa sastra modern seringkali memiliki akhir yang terbuka dan tidak memecahkan semua misteri serta membiarkan pembacanya tidak terjawab. Hal ini menjadikan para penikmat sastra mempunyai kesenangan tersendiri dalam mempelajari suatu karya sastra. Menurut Lange (2008:115), bagian kesatuan karya sastra bertujuan untuk mendramatisasi upaya narator dan tokoh fiksi dalam memahami, mengakomodasi, dan akhirnya menghentikan kompleksitas ruang dan waktu. Sebagai pembaca, kita cenderung bersimpati dengan upaya tersebut karena mewakili pembaca.

<sup>1,2</sup>Program Studi Sastra Inggris Universitas Flores Ende  
 email: hanz.fms@gmail.com

Dengan demikian, sastra menjadi bagian penting, relevan, dan tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia.

Film atau movie adalah salah satu karya sastra yang merupakan gabungan antara prosa dan drama yang mengacu pada wacana lokal dan teks pemaknaannya. Seseorang dapat membaca bentuk visual yang berisi cerita, teks, atau naskah dari imajinasi abstrak. Sementara itu, Monaco (2000:17) mengatakan bahwa film adalah sebuah medium dan seni, namun juga merupakan suatu usaha teknologi yang unik dan sangat kompleks. Teknologi, gambar, dan suara merupakan eksposisi nyata dari ilmu sinema yang menarik. Ia juga mengatakan bahwa film adalah pengalaman yang lebih kaya karena sutradara mampu melakukan visualisasi. Merupakan gabungan dari tiga karya sastra: fotografi atau gambar, novel dan drama (2000:46). Semua film tersebut mempunyai peminatnya masing-masing. Lalu ada film yang bertemakan mitologi, yang sebenarnya merupakan film yang masuk dalam genre action, petualangan dan epic dalam film cerita panjangnya, namun terdapat perbedaan yang cukup signifikan dimana film tersebut mengangkat cerita dari cerita zaman dulu dan masa lampau. mitologi dan kepercayaan pada masa lalu. *Kemarahan para Titan* (2012) merupakan salah satu film fiksi mitologi yang akan dianalisis oleh penulis. Istilah “mitologi” sebenarnya berarti ilmu yang mempelajari suatu mitos (misalnya mitologi perbandingan), serta kumpulan mitos-mitos (misalnya mitologi Inca). Dalam cerita rakyat, mitos adalah kisah sakral yang biasanya menjelaskan penciptaan bumi dan manusia, meskipun dalam arti yang lebih luas istilah tersebut dapat merujuk pada cerita tradisional. Khusus dalam film mitologi, biasanya sutradara menciptakan film-film tertentu yang erat kaitannya dengan legenda dan cerita rakyat. Film mitologi dapat meliputi kisah penciptaan dunia hingga asal usul suatu bangsa. Berbeda dengan mitologi, dalam cerita rakyat, waktu dan tempat tidak bersifat spesifik, serta cerita tersebut tidak dianggap sebagai cerita sakral yang diyakini kebenarannya. Selanjutnya dalam legenda, pelakunya adalah manusia, dan meskipun peristiwa tersebut dianggap benar-benar terjadi, namun dapat memuat cerita tentang makhluk gaib (dewa, setan, dan monster) dan kejadian luar biasa (kutukan atau keajaiban) seperti dalam mitologi. Biasanya latar belakang dalam legenda adalah zaman dimana manusia telah ada dan dikaitkan dengan sejarah serta asal muasal suatu tempat.

Dalam pembahasan mitos, cara paling sederhana dan langsung untuk mendekati mitologi adalah dengan melihat subjeknya. Umumnya mitos adalah cerita tradisional tentang dewa, raja, dan pahlawan. Mitos Yunani sering kali menceritakan penciptaan dunia dan terkadang kehancurannya di masa depan. Mereka menggambarkan bagaimana para dewa menciptakan manusia. Mereka menggambarkan hubungan antara berbagai dewa dan antara para dewa dan manusia. Mereka memberikan kode moral yang digunakan untuk hidup dan mitos membahas kehidupan para pahlawan yang mewakili cita-cita masyarakat. Singkatnya, mitos sebagian besar berhubungan dengan aspek penting dari keberadaan manusia dan manusia super. Tidak dapat dipungkiri bahwa mitos sering kali diterima sebagai kebenaran literal. Hal-hal tersebut tidak disajikan sebagai fiksi yang menarik tetapi sebagai fakta. Bahkan dalam budaya mitos Yunani klasik, kecanggihan dan kecerdasan sering kali dilihat sebagai kenyataan dan ketika dianggap skeptis, penulis membentuknya kembali agar lebih masuk akal dan manusiawi. Namun, orang-orang Yunani kuno menerima dan percaya pada sejarah dewa-dewa pengkhianat seperti itu *Zeus*, pahlawan luar biasa seperti Perseus, atau monster seperti Cronos. Daya tarik utama dari mitos adalah imajinasi atau sama halnya dengan itu diperlukan kemampuan intuisi manusia. (Tentang Mitologi)

Mitologi erat kaitannya dengan kepahlawanan. Di era modern ini banyak sekali para produser film yang menghadirkan kembali kisah mitologi untuk dijadikan sebuah inovasi baru dalam dunia perfilman. Biasanya para sutradara selalu mengambil cerita mitologi terkenal dari dunia dengan mengusung tema yang sangat familiar yaitu kepahlawanan. Kisah kepahlawanan dalam dunia mitologi erat kaitannya. Setiap cerita mitologi seringkali memunculkan sosok pahlawan yang menjadi daya tarik utama dalam cerita. Sosok pahlawan biasanya tampil untuk mengalahkan musuh dan membawa kedamaian bagi masyarakat. Mitologi pahlawan biasanya dibuat dalam bentuk film untuk memuaskan para pecinta film. Saat ini banyak sekali sutradara yang mengusung film mitologi bertema kepahlawanan, hal ini dikarenakan animo para pecinta film yang kebanyakan memilih menonton sosok pahlawan dalam mitologi. Para produser sangat memahami bagaimana para pecinta film ingin mengonsumsi tayangan-tayangan yang nyata seolah-olah membawa mereka kembali ke era dalam film tersebut untuk ikut merasakan apa

yang dialami oleh jagoan dalam film tersebut. Pada bagian ini penulis ingin mengambil kisah mitologi Yunani yang diangkat ke dalam film yaitu kisah Perseus dalam film *Wrath of the Titans* (2012).

Film *Wrath of the Titans* merupakan film mitologi yang dapat dinikmati oleh semua kalangan, baik dewasa maupun anak-anak. Film ini dirilis pada bulan Maret 2012 dan merupakan sekuel kedua yang diberi judul sekuel pertama *Clash of the Titans* (2010) yang menceritakan petualangan Perseus mengalahkan Craken dan monster setengah ular Medusa yang sebelumnya disutradarai oleh Louis Leterrier, namun sekuel keduanya disutradarai oleh Joanathan Liebesman namun tetap didistribusikan oleh Warner Bros dengan studio rumah Legendary Pictures. Pada sekuel kedua ini masih menceritakan tentang seorang manusia setengah dewa bernama Perseus yang masih diperankan oleh Sam Worthington yang merupakan anak dari dewa Zeus. Ia harus berjuang untuk mengalahkan Cronos yang telah bangkit, monster raksasa yang ingin menghancurkan manusia. Namun Perseus berhasil mengalahkan Cronos dan menyelamatkan dunia. Di awal film, Perseus hanyalah seorang manusia biasa, namun pada suatu saat ia dihadapkan pada tanggung jawab besar yang dilimpahkan kepadanya, dimana ia harus menyelamatkan umat manusia dari monster. Dalam hal ini penulis menemukan karakter pola kepahlawanan yang ada pada diri seorang Perseus.

## **METODE**

Desain penelitian penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Creswell (2014) mengatakan, penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang dianggap berasal dari suatu sosial atau manusia oleh individu atau kelompok. Proses penelitian melibatkan pertanyaan dan prosedur yang muncul, data yang biasanya dikumpulkan di lingkungan partisipan, analisis data yang secara induktif dibangun dari tema khusus ke tema umum, dan penulis membuat interpretasi atas makna data.

Penelitian kualitatif sendiri memiliki dua cara penyelesaian. Pertama, penelitian ini menggunakan buku-buku dan tulisan-tulisan untuk mendapatkan beberapa informasi sebagai objek pendukung dalam penelitian ini. Kedua, penelitian ini juga layak disebut sebagai penelitian perpustakaan dimana penulis dapat melakukan penelitian dengan mengamati langsung buku-buku yang dibutuhkan. Dalam penelitian kualitatif, terdapat dua sumber data; data primer dan data sekunder, yang mana data primer berfungsi sebagai data utama atau pokok yang digunakan dalam penelitian sedangkan data sekunder merupakan data pendukung yang digunakan dalam penelitian ini. Namun data primer dan sekunder bisa berbeda antara penelitian yang satu dengan penelitian yang lain. Data primer penelitian ini adalah film *Wrath of the Titans* itu sendiri, dan data sekunder diambil dari, buku, jurnal, naskah, artikel, website untuk referensi dan segala informasi yang berhubungan dengan teori dan film *Wrath of the Titans* sebagai objeknya.

Dalam teknik pengumpulan data, penulis melakukan observasi. Film menjadi objek penelitian ini, sehingga penulis menontonnya film *Wrath of the Titans*. Metode pertama adalah dengan menonton film tersebut dengan cermat, dan setelah menonton penulis mengurutkan gambar-gambar yang representatif ke dalam beberapa kategori untuk dapat mendefinisikan unsur-unsur dan peristiwa. Penulis menyaring semua peristiwa penting yang menjadi perjalanan sang pahlawan. Kemudian penulis mengumpulkan seluruh data dari film tersebut sebagai objek kajian. Selain itu, penulis juga menggunakan data pendukung terkait penelitian ini yang ditemukan berupa beberapa buku, artikel dan internet. Setelah mengumpulkan seluruh data dari sumber-sumber yang disebutkan sebelumnya, penulis mencoba membaca dan memahami karakter Perseus sebagai fokus penelitian ini, dan kemudian menjelaskan bagaimana peristiwa-peristiwa tersebut berhubungan satu sama lain berdasarkan sebab dan akibat dalam perjalanan pahlawan di dalamnya. unsur intrinsik. Kemudian, penulis mengklasifikasikan data berdasarkan teori yang meliputi peristiwa, tindakan tokoh dan objek beserta unsur intrinsiknya. Setelah itu, penulis menganalisis data dan menarasikan data tersebut. Kemudian penulis akan mendeskripsikan data yang diperoleh, dan yang terakhir membuat kesimpulan untuk penelitian ini. Untuk mendukung analisis, penulis juga mengambil beberapa dialog dari naskah film tersebut.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Refleksi Perjalanan Pahlawan Perseus**

Penulis menggunakan teori perjalanan pahlawan untuk menganalisis tokoh utama film *Wrath of the Titans*. Ada dua tahapan perjalanan pahlawan yang muncul dari sebuah cerita; yaitu keberangkatan dan inisiasi.

#### ***Keberangkatan***

Ini adalah tahap pertama dari pola perjalanan pahlawan dua bagian yang dikemukakan oleh Joseph Campbell. Tahapan ini memiliki lima pola tahapan seperti yang terungkap dalam refleksi perjalanan Perseus dalam petualangannya. Pola-pola tersebut diikuti dengan alur-alur sebagaimana adanya dalam cerita sehingga dapat diurutkan ke dalam pola masing-masing. Pola pertama tahap ini adalah seruan untuk berpetualang. Pada pola pertama ini tokoh utama akan mendapat panggilan untuk keluar dari zona nyamannya dan menjalankan takdirnya sebagai orang pilihan. Pola ini juga termasuk dalam pola pertama mendengar panggilan yang mengatakan bahwa dengan panggilan tersebut, kita datang ke dunia, dan dunia menghadirkan situasi kepada kita yang memanggil atau melepaskan kekuatan hidup kita yang unik atau vital atau kata lain- kata memanggil selalu merupakan panggilan untuk tumbuh, berkontribusi, membawa lebih banyak vitalitas atau energi kehidupan ke dunia atau kembali ke dunia. Pola pertama terlihat pada alur pertama yaitu eksposisi dimana terdapat pengenalan terhadap tokoh setiap cerita khususnya Perseus sendiri. Di sini ditemukan pola ajakan berpetualang, dimana ayah dari Perseus yaitu Zeus, dewa langit dan petir, raja para dewa dan salah satu tokoh protagonis bertemu dengan putranya Perseus, tokoh utama film ini. Zeus mengatakan bahwa para dewa lebih lemah karena manusia tidak pernah berdoa kepada mereka lagi, sementara monster raksasa akan bangkit dan menghancurkan umat manusia. Pola ini terlihat pada momen ketika Zeus menemui Perseus untuk meminta bantuan. Zeus memberi tahu Perseus "Saya membutuhkan bantuan Anda" ("I need your help"), ini adalah bentuk panggilan petualangan artinya Perseus telah menerima panggilan untuk memasuki takdirnya menyelamatkan dunia. Dalam pola ini Zeus menjadi mentor yang memberikan kepercayaan kepada Perseus, Zeus memanggil Perseus untuk ikut serta menyelamatkan umat manusia dari apa yang akan terjadi, para dewa membutuhkannya. Pilihan Perseus sendiri mulai dari panggilan hingga petualangan sebenarnya belum terjawab apakah ia menerima panggilan tersebut atau tidak. Hal inilah yang kemudian dapat ditemukan pada pola perjalanan hero kedua.

Pola kedua tahap ini adalah penolakan terhadap panggilan, suatu perspektif penolakan seseorang terhadap suatu tanggung jawab yang dibebankan kepadanya. Penolakan terhadap panggilan biasanya terjadi karena sang pahlawan tidak dapat meyakinkan dirinya sendiri tentang apa yang dialaminya, merasa semakin lemah, dan kehabisan waktu. Pola ini juga terdapat pada pola melakukan panggilan (mengatasi penolakan) yang berbunyi pada tahap ini, justru karena panggilan tersebut terasa sangat menantang, sering kali disertai dengan apa yang disebut Campbell sebagai "penolakan", sang pahlawan ingin menghindari semua ketidaknyamanan yang akan terjadi. Dalam film ini refleksi tersebut terlihat dari adegan-adegan yang erat kaitannya dengan pola pertama, dimana pada malam hari Zeus menemui Perseus untuk meminta bantuannya. Perseus yang tanpa pikir panjang langsung memutuskan jalannya sendiri. Dari ucapan Perseus "Saya tidak akan pernah meninggalkan anak saya" ("I will never leave my son"). Terlihat hatinya lebih memilih menolak panggilan tersebut karena tak ingin meninggalkan putranya, namun hal tersebut bukanlah hal yang membuat Perseus menolak panggilan tersebut. Seiring berjalannya waktu, ia benar-benar menyadari bahwa hati kecilnya tidak bisa menolak panggilan tersebut. Penolakan terhadap ajakan berpetualang, jawaban darinya mungkin masih agak ambigu namun ia tidak bisa menolak takdir, Perseus menerimanya secara tidak langsung, ia tidak menerimanya secara lisan seperti yang ia ucapkan, namun ia membalasnya melalui tindakan yang ia lakukan setelahnya. malam dia bermimpi tentang monster raksasa yang menyerang manusia dan menghancurkan mereka semua, dia menyadari putranya di tengah serangan kemudian dia bangun dan menyadari apa yang akan terjadi di masa depan.

Pola ketiga tahap pertama ini adalah bantuan supranatural, pola ini menyatakan bahwa bagi yang tidak menolak panggilan, pahlawan yang pertama kali ditemui adalah sosok pelindung yang akan memberikan kekuatan dan semangat kepada pasukan musuh. Itu adalah bentuk bantuan yang diberikan kepada sang pahlawan dalam perjalanannya nanti. Pertolongan tidak hanya berupa manusia saja tetapi juga dari benda-benda yang mempunyai kesaktian dan makhluk lainnya. Pola ini juga tercermin dalam pola pencarian wali yang mengatakan ketika

Anda memulai perjalanan sepanjang perjalanan Pahlawan Anda, Anda harus mencari wali. Anda tidak bisa egois dalam hal ini, Anda pasti akan menemukan dan membutuhkan orang lain di setiap perjalanan Anda sehingga tidak menjadi beban berat yang harus Anda tanggung.

Dalam hal ini Perseus yang telah memiliki tekad kuat untuk memulai perjalanannya bertemu dan mendapat dukungan penuh dari para mentornya. Pola ini sudah masuk pada tahap aksi rasing dimana proses masalah yang muncul perlahan muncul dan sang pahlawan harus siap menghadapinya. , tapi begitu dia mendapat bantuan untuk segera mempersiapkannya. Yang pertama adalah pemberian trisula dari Poseidon, saudara laki-laki Zeus dan tokoh protagonis di film ini yang memberikan trisula kepada Perseus di kuil para dewa, ketika ia sedang sekarat dan mati lalu diberikan kepada putra Poseidon, Agenor, untuk membantu Perseus menemukan tempat pengasingan. Poseidon berkata "Ambil ini, gunakan itu" ("Take this, use it") yang artinya Poseidon secara tidak langsung menjadi mentor yang membantu Perseus dalam menjalankan tanggung jawabnya. Meski hanya mewariskan trisula kepada Perseus, namun pengaruhnya sangat besar terhadap perjalanan Perseus. Kemudian Perseus berangkat menemui Agenor, setelah bersiap berangkat dengan bantuan putranya Heliuss, sesuatu datang dari langit, ia mendapat bantuan perjalanannya dari seekor kuda terbang bernama Pegasus, yang datang membawanya ke tempat Ratu Andromeda. untuk bertemu Agenor. Ucapannya "Dia menyukaimu ("He likes you") Perseus telah menjelaskan bahwa Pegasus adalah seekor kuda yang ramah dan merupakan salah satu mentornya yang berupa makhluk lain selain mentor manusia. Pegasus merupakan salah satu bentuk Bantuan Supernatural yang berkontribusi membantu Perseus dalam petualangannya. Mentor bantuan supernatural berikutnya adalah ratu Andromeda, dia adalah putri Cepheus dan Cassiopeia, raja dan ratu Ethiopia. Dia adalah protagonis dalam tindakannya yang membantu Perseus mengalahkan Cronos, dan kemudian Agenor, putra Poseidon yang dikurung di penjara oleh ratu Andromeda selama kejahatannya dan dia adalah salah satu protagonis yang berkontribusi membantu Perseus dalam menemukan Hephaestus dan mengalahkan Cronos. Kedua orang ini ikut andil dalam membantu Perseus dalam menjalankan takdirnya untuk menyelamatkan dunia. Di suatu hari yang cerah ketika Perseus mencapai kerajaan Ratu Andromeda Ratu telah kehilangan banyak prajurit melawan Chimera oleh karena itu dia mempunyai keinginan yang kuat untuk membantu Perseus, kata Andromeda."Perseus, apa strategimu?" ("Perseus, what's your strategy?"), yang artinya Andromeda ingin membantu Perseus dalam menjalani takdirnya. Andromeda menjadi satu-satunya mentor wanita bantuan supranatural di film ini, ia juga merasakan dampak dari kebangkitan Cronos untuk itu Andromeda ingin berharap bersama Perseus untuk mengakhiri kekacauan yang sedang terjadi. Setelah bertemu Andromeda, giliran mereka bertemu Agenor yang ditahan di penjara Andromeda. Agenor adalah orang yang keras kepala, dia tidak ingin informasinya tentang orang yang jatuh diberikan begitu saja. Setelah berbagai tawaran, Agenor akhirnya membantu Perseus dalam perjalanannya. kata Agenor" Saya akan membutuhkan perahu, perahu tercepat Anda" ("I'm going to need a boat, your fastest boat") yang artinya Agenor siap membantu Perseus menuju ke tempat dewa yang diasingkan berada. Agenor sendiri memiliki keinginan yang kuat terhadap lautan asal dan ia juga ingin membalas kematian ayahnya, Poseidon. Setelah mendapat beberapa tawaran, Agenor bersedia membawa Perseus ke tempat pembuangan sampah dengan kapal melintasi lautan. Agenor dan Andromeda menjadi mentor bantuan supernatural yang lebih signifikan pada tahap ini karena mereka ikut andil dalam menentukan takdir Perseus dari awal hingga akhir perjalanan.

Lalu pola keempat adalah persilangan threshold. Pada tahap ini, sang pahlawan harus secara mandiri menghadapi daratan yang tidak terduga dan berbahaya. "Dunia baru atau tidak dikenal" ini tidak hanya mengacu pada suatu tempat, tetapi juga situasi atau kondisi. Kondisi atau situasi berbeda dengan kehidupan pertama dan potensi kegagalannya tinggi. Perseus dalam perjalanannya bersama para mentornya harus berjuang mencari tempat pembuangan para dewa, untuk pertama kalinya hal ini menjadi kendala pertama dalam perjalanannya Perseus. Setelah memasuki sebuah hutan, Agenor terjebak dalam sebuah jebakan dan ternyata itu adalah jebakan Cyclops atau manusia raksasa yang tinggal di area tersebut. Dengan segala keterbatasannya mereka melawan monster tersebut hingga akhirnya Perseus dengan segenap kekuatan setengah dewa berhasil mengalahkan para Cyclops. Ucapan "Oh, kamu pasti bercanda. Tetap di bawah!!" ("Oh, you got to be kidding me. Stay down !!") Perkataan Perseus yang menandakan bahwa ia telah menemui tantangan pertamanya, mereka harus melawan Cyclops, seorang manusia raksasa

di dalam hutan, dan itu menjadi salah satu penanda bahwa petualangannya baru saja dimulai. Setelah pertarungan yang cukup sengit, Perseus dan kawan-kawan berhasil menyelesaikannya. mengalahkan Cyclops. Setelah itu datanglah salah satu Cyclops tua lalu melihat trisula yang dipegang oleh Perseus, monster tersebut ternyata mengenali Poseidon lalu mereka membungkukkan badannya kepada Perseus. Itu adalah bentuk penembusan ambang batas yang diwakili oleh Perseus, dimana dia telah keluar dari zona nyamannya dan berhasil melewati rintangan pertamanya. Hal ini juga sudah masuk dalam pola Gilligan dan Dillts dengan pola melintasi ambang batas yang mengatakan bahwa sang pahlawan harus berani keluar dari zona nyamannya dan bersiap mengambil resiko besar ke depannya.

Pola yang terakhir adalah perut ikan paus yang pada tahap ini sang pahlawan akan mengalami transformasi, ia berubah dari manusia biasa yang menjelma menjadi pahlawan baru. Bisa dikatakan pada tahap ini perjalanan sang pahlawan masih koheren sepenuhnya. Namun, ini adalah cara yang baik untuk menunjukkan kepada orang lain bahwa sang pahlawan telah memutuskan hubungannya dengan dunia biasa atau dapat dikatakan dengan cara lain, bahwa kepribadian lamanya telah mati dan terlahir kembali sebagai seorang pahlawan. Kemudian sebagai perbandingan, pola pengembangan diri batin, dikatakan bahwa tahap ini adalah menemukan kembali sumber daya pikiran yang meliputi peningkatan dan penguatan kesadaran diri yang diperlukan untuk mengatasi ketidakpastian dan melepaskan diri dari demonstrasi yang menghambat melalui godaan dan ketakutan yang mendalam. dalam perjalanan. Perseus dalam karakternya menyangkal tidak terlibat dalam masalah besar acara tersebut, namun semangat kepahlawanannya meyakinkannya bahwa ia harus berani melawan rasa takut dan harus rela menyerahkan ruang apinya untuk memajukan takdirnya. Dia bangkit dan meninggalkan putranya serta kehidupan normalnya, beralih ke orang baru dengan keberanian luar biasa untuk siap menghadapi takdirnya. Pada pertemuan awal, Perseus hanyalah seorang yang hanya bisa berbicara tentang kemauannya sendiri, dia sangat keras kepala untuk bisa masuk ke urusan lain namun dia tidak bisa lari dari takdirnya. Yang awalnya hanya memancing kini telah menjelma menjadi pahlawan semua orang.

#### Inisiasi

Ini adalah tahap kedua dari pola perjalanan pahlawan dua bagian yang dikemukakan oleh Joseph Campbell. Bagian ini sendiri memiliki 7 tahapan pola seperti yang terdapat pada refleksi perjalanan Perseus dalam petualangannya. Pola-pola tersebut sendiri diikuti dengan alur-alur sebagaimana adanya dalam cerita sehingga dapat diurutkan ke dalam pola masing-masing. Pola tahap pertama ini adalah jalan uji coba, tahap ini merupakan rangkaian ujian, tugas, permasalahan, atau cobaan yang harus dihadapi oleh sang pahlawan dalam transformasinya. Pada tahap pertama ini, hero terkadang gagal dalam tes ini sehingga sering terjadi pergolakan. Pahlawan bergambar ini berpetualang, bertemu teman dan musuh, mengembangkan keterampilannya, dan menjadi dewasa dalam peran seorang pahlawan. Setelah mereka meninggalkan dunia biasa, sang pahlawan akan menjalani serangkaian petualangan di mana mereka akan bertemu teman-teman yang mendukung mereka, bertarung melawan musuh yang menantang mereka, dan mengembangkan keterampilan yang mereka butuhkan untuk menyelesaikan perjalanan mereka.

Dalam perjalanannya, Perseus menghadapi beberapa rangkaian tantangan sekaligus. Tantangan-tantangan tersebut merupakan bagian dari klimaks dimana sang pahlawan harus menghadapi segala tantangan sebagai puncak dari segala permasalahan yang ada. Transformasinya dari manusia biasa menjadi pahlawan membuat jiwanya membara dengan keberanian. Kendala pertama yang dihadapinya adalah ketika mereka melewati hutan untuk menuju ke "tempat pembuangan" tempat dewa yang dasingkan itu berada. Di hutan Perseus dan para mentornya diharuskan bertarung melawan Cyclops, manusia raksasa penghuni tempat tersebut. Ucapan "Besar. Andromeda, pelankan dia" ("Big. Andromeda, slow him down"), Perseus menjelaskan kepada yang lain bahwa tantangan pertama mereka telah tiba. Mereka harus bersiap untuk mengalahkan Cyclops sang manusia raksasa yang datang, dan itulah tantangan pertama mereka di jalan cobaan dimana Perseus harus bertarung melawan para raksasa untuk mencapai Fallen One. Setelah pertarungan yang cukup sengit, Perseus dan kawan-kawan berhasil mengalahkan para Cyclops. Setelah itu datanglah salah satu Cyclops tua lalu melihat trisula yang dipegang oleh Perseus, monster itu ternyata mengenali Poseidon lalu mereka membungkukkan badannya kepada Perseus. Seorang Cyclops tua berkata

"Poseidon yang artinya para Cyclops mengenali Poseidon sehingga mereka menunduk setelah melihat trisula dipegang oleh Perseus, trisula tersebut menjadi bantuan tak terduga yang datang untuk melemahkan musuh dengan itu juga akhirnya rintangan pertama dilewati oleh Perseus dan para mentornya. tantangan awal yang harus dihadapi Perseus, tidak begitu spektakuler namun sangat berbahaya baginya dan ia berhasil melewati tantangan pertama. Kemudian tantangan kedua adalah ketika mereka ingin memasuki penjara bawah tanah "Tartarus" tempat Zeus ditahan. Setelah bertemu dengan Hephaestus, dewa buangan yang tinggal di pulau Kail. Dia adalah dewa yang membuat senjata Zeus, Poseidon dan Hades. Hephaestus adalah protagonis karena dia ikut membantu Perseus dan mentornya memasuki gerbang neraka untuk menyelamatkan Zeus dan dia adalah perancang Tartarus. Ketika mereka digiring ke pintu masuk penjara, namun masalah datang. Ares datang, dia adalah dewa perang, putra Zeus dan saudara laki-laki Perseus. Dia adalah karakter antagonis yang merancang dan mengkhianati ayahnya sendiri untuk bergabung dengan Hades dalam membangkitkan Cronos. Ia datang karena mendengar doa dari salah satu prajurit Andromeda. Dan kemudian terjadilah pertempuran sengit di tempat itu. kata Ares "Dia mengkhianatiku, dengan memilihmu ("He betrayed me, by choosing you") yang mengacu pada kecemburuan Ares terhadap Perseus yang merasa bahwa ayah mereka Zeus lebih mementingkan Perseus sehingga Ares lebih memilih untuk menentang Perseus dan Zeus serta membantu Cronos untuk bangkit. Dia ingin cita rasa manusia dihancurkan dan dijadikan budak dari Perseus. para dewa yang berkuasa. Penyelesaian konflik pada tantangan kedua ini adalah ketika Hephaestus berani menantang Ares untuk memberikan kesempatan kepada Perseus. Kata Hephaestus "Pergi ke pintu" ("Get to the door") yang artinya Perseus dan para mentornya harus segera masuk untuk mengelabui Hades, agar pada ujian jalan kedua bisa mereka lewati. Namun sayang, Hephaestus menjadi korban dalam pertarungan tersebut, ia dibunuh oleh Ares karena berusaha menghentikannya. Tantangan kedua pun dilewati Perseus berkat bantuan para mentor khususnya Hephaestus yang rela mengorbankan nyawanya.

Jalan ujian yang ketiga adalah ketika Perseus harus berjuang untuk membebaskan Zeus yang ditangkap oleh Ares dan Hades di penjara Tartarus. Hades menjadi satu-satunya deutronist yang memiliki dua ciri sekaligus di film ini. Dia adalah saudara laki-laki Zeus dan Poseidon yang merencanakan bencana besar bersama keponakannya Ares. Meskipun Hades awalnya adalah seorang antagonis, kata-kata tulus Zeus melemahkan jiwa jahatnya. Dia kembali dibebaskan Zeus dan dalam pertarungan melawan Cronos Hades bertarung bersama Zeus dan Perseus. Di sana mereka kembali harus bertarung dengan Ares untuk membebaskan Zeus. Di sisi lain, Hades sadar akan kesalahannya setelah Zeus meminta maaf padanya atas perbuatan Zeus padanya di masa lalu dan dia turut andil dalam membebaskan Zeus dengan bertarung melawan Ares. Zeus berkata pada Perseus "Gunakan kekuatan di dalam diri Anda" ("Use the power inside you") yang artinya Perseus harus menggunakan kekuatan yang ada pada dirinya untuk bisa menyelamatkan Zeus dan bisa menghindari Ares yang berusaha mengalahkan mereka. Zeus meyakinkan Perseus bahwa kekuatan sejati Perseus terletak pada dirinya sendiri, bukan dari dewa. Hingga akhirnya Perseus berhasil mengeluarkan kekuatannya dan membebaskan Zeus. Meski terkena pelepasan Ares, Zeus dan Perseus serta mentornya berhasil melarikan diri dari Ares dengan menggabungkan trisula Poseidon dan garpu Hades. Mereka sampai di tempat kerja Ratu Andromeda dan Zeus langsung dirawat. Perseus memang harus berjuang keras menyelamatkan umat manusia karena Cronos telah bangkit.

Perjuangan Perseus terus berlanjut, di jalan ujian berikutnya, Perseus harus mengalahkan sepupunya Ares dalam duel satu lawan satu di kuil tempat berdoa kepada para dewa. Ia harus mengalahkan Ares untuk mengambil petir Zeus yang ada pada Ares untuk digabungkan dengan dua senjata lainnya agar bisa digabungkan menjadi trium lembing. Setibanya di kuil Ares sudah menunggunya, disini Ares mulai mengeluarkan seluruh isi perutnya untuk menantang Perseus. kata Ares "aku akan menyakitimu" ("I am going to hurt you") yang artinya Ares siap menghadapi Perseus, dia ingin Heliuss menceritakan apa yang dia rasakan ketika ayah mereka Zeus lebih menyukai Perseus, dan kemudian mencegahnya mengambil petir milik Zeus. Dia kemudian menggabungkan mereka ke dalam Javelin Trium, senjata pembunuh Cronos. Dan puncak dari jalan cobaan tersebut adalah ketika Perseus harus mengalahkan Cronos yang telah bangkit. Dengan mendarai Pegasus. Di sisi lain, Zeus dan Hades berusaha sekuat tenaga untuk menahan Cronos agar tidak sedekat mungkin dengan mereka dan juga memberikan

kesempatan kepada Perseus untuk memasuki tubuh Cronos dan melemparkan trium lembing ke tubuh Cronos. Perseus akhirnya berhasil, tubuh Cronos hancur berkeping-keping. Para prajurit merayakannya dengan gembira. Namun kesuksesan mereka harus dibayar mahal dengan kematian Zeus. Meski hanya seorang manusia setengah dewa, namun Perseus berhasil membuktikan bahwa ia mampu menyelesaikan beban yang diberikan kepadanya. Ia berhasil melewati semua rintangan yang ada di perjalanannya. Semangatnya yang membara serta tekad dan pengorbanan yang kuat membuatnya sukses menjadi pahlawan sejati. Pola ini juga sama dengan yang diajukan yaitu melewati ambang batas (inisiasi) yang menjelaskan bahwa pada tahap ini setelah Anda melewati ambang batas, Anda berada di luar zona nyaman sehingga menjadi sulit, menantang, berisiko, seringkali menyakitkan, dan bahkan mungkin fatal.

Kemudian pola kedua adalah pertemuan dengan para dewi, yang konon merupakan ujian terakhir bakat sang pahlawan untuk memenangkan hadiah cinta, yaitu hidup itu sendiri yang dinikmati sebagai kedok keabadian. Wanita adalah lambang dewi yang memiliki sifat, kasih sayang, kecantikan, dan kerinduan. Ia menawan, membimbing, mempengaruhi dan juga membantu sang pahlawan untuk terbebas dari perbudakan. Dewi tidak hanya diperhitungkan oleh wanita, tetapi juga orang lain yang dapat membimbing sang pahlawan menemukan jalan yang benar. Pertemuan dengan para dewi ditandai sebagai akhir dari rintangan, dan kemenangan serta apa yang telah diperoleh sebelumnya tidak akan sebanding dengan ini. Bertemu dengan dewi harus selalu menjadi ujian kelayakan. Sekalipun para pahlawan menjadi kuat, cerdas, dan menawan saat melewati rintangan, bantuan para dewi hanya dapat dicapai dengan membuktikan kebajikan mereka. Dalam sekuel pertamanya yang berjudul *Clash of the Titans*, Perseus sudah memiliki istri yang sempurna baginya, namun sayangnya istrinya harus meninggalkan dunia terlebih dahulu. Lalu masuk film *Wrath of the Titans*, Perseus ditemukan kembali kecintaannya yang baru terhadap senjata, Ratu Andromeda adalah sosok para dewi, menjadi pemandu yang selalu berjuang bersama Perseus untuk menyelamatkan dunia. Andromeda menjadi puncak kemenangan Perseus, ia berhasil menaklukkan dan mendapatkan anugerah tersendiri dengan memiliki Andromeda. Meski awal pertemuan tidak menunjukkan perasaan saling menguntungkan dan monoton, namun perjuangan bersama membuat Andromeda menjadi "piala" Perseus atas segala kerja kerasnya. Bantuan para dewi hanya dapat dicapai dengan membuktikan kebajikan mereka, dan Perseus telah lulus ujian kelayakannya sendiri. Suatu sore ketika Perseus tiba di kastil Andromeda, mereka berada di tenda dan mengobrol. Andromeda berkata "Aku tahu. Saya ingin bertemu dengannya" ("I know. I like to meet him") yang mana perkataan Andromeda membawa makna terselubung bahwa ia menginginkan lebih bersama Perseus dan putranya. Perasaan terpendam masih belum dirasakan Perseus. Pada pertemuan awal, Perseus bahkan Andromeda terlihat masih sedikit kaku untuk pengenalan kepribadian secara mendalam, mereka lebih memilih berbasa-basi dengan permasalahan yang sedang dihadapi. Perseus sendiri belum menyadari telah bertemu dengan sosok Dewi, karena masih melalui tantangan dan ujian kelayakan untuk mendapatkan hadiah tersebut.

Kemudian setelah perang usai, Perseus yang sedang duduk melihat Andromeda sedang berbicara dengan putranya. Menyadari hal tersebut, Agenor yang sedang dirawat menyuruh Perseus untuk segera mendekati Andromeda. Ucapannya "Pergi kesana" ("Go over there") dari Agenor memperjelas bahwa Perseus harus benar-benar berani demi dewinya, dia sudah berada di puncak untuk mendapatkan dewi tersebut. Mendengar hal itu, Perseus dengan sedikit gugup menghampiri Andromeda yang sedang sibuk dengan pekerjaannya. Helios yang pernah bersama Andromeda dipanggil Agenor. Agenor sengaja memanggil Helios untuk memberi kesempatan Perseus mendekati Andromeda. Usai bertemu Perseus tanpa pamrih langsung mencium Agenor yang menjelaskan bahwa ia telah memenangkan trofinya. Usai berciuman, keduanya sempat terpana beberapa saat lalu Perseus meninggalkan Andromeda yang tampak bahagia karenanya. Perseus telah menyadari bahwa Dewi telah ada di hadapannya, yang telah membimbing, membimbing dan ikut serta dalam perjuangan bersamanya. Ia pantas mendapatkan "piala" tersebut karena berhasil melewati ujiannya dengan bijak.

Pola selanjutnya adalah perempuan sebagai penggoda, pola ini menjelaskan munculnya godaan utama yang menyebabkan sang pahlawan meninggalkan atau menyimpang dari petualangannya. Pemikat bisa muncul dari berbagai aspek, meski tidak harus diwakili oleh perempuan. Segala sesuatu yang dapat menunjukkan atau mengecualikan seorang pahlawan untuk mengambil jalan yang salah disebut teaser. Selain itu teasernya bisa berasal dari internal



maupun eksternal. Di dalam film *Wrath of the Titans*, tidak ada godaan utama yang membuat Perseus melenceng dari jalannya. Namun meski begitu, Perseus mendapat godaan yang berakhir dengan sedikit kendala. Ketika mereka sudah memasuki penjara Tartarus, mereka harus melewati labirin yang luas dan membingungkan. Perseus harus dipisahkan dari teman-temannya karena pergerakan labirin selalu bergerak. Setelah berpisah, Perseus bertemu dengan Helius dan dia tercengang. Tahap ini menjelaskan munculnya godaan utama yang menyebabkan sang pahlawan meninggalkan atau menyimpang dari petualangannya. Umpan bisa muncul dari berbagai aspek. Meski tidak harus diwakili oleh perempuan. Segala sesuatu yang dapat menunjukkan atau mengecualikan seorang pahlawan untuk mengambil jalan yang salah disebut teaser. Selain itu teasernya bisa berasal dari internal maupun eksternal. Dalam perjalanannya, tidak ada godaan utama yang membuat Perseus melenceng dari jalannya. Namun meski begitu, Perseus mendapat godaan yang berakhir dengan sedikit kendala. Ketika mereka sudah memasuki penjara Tartarus, mereka harus melewati labirin yang luas dan membingungkan. Perseus harus dipisahkan dari teman-temannya karena pergerakan labirin selalu bergerak. Setelah berpisah, Perseus bertemu dengan Helius dan dia tercengang. Helius palsu mencoba mengelabui Perseus dengan berkata "Di sini dingin, bukan?" ("It's cold here, isn't it?") yang artinya Perseus tertipu oleh sosok Helius palsu sehingga Perseus gagal dalam menjalankan takdirnya. Kemudian ketika dia hendak mengikuti Helius, sesuatu datang dari belakangnya dan langsung menyerangnya. Makhluk tersebut berwujud manusia namun kepalanya bertanduk seperti banteng, itulah Minotaur, makhluk penghuni labirin. Seketika terjadilah pertarungan antara Perseus dan Minotaur. Ketika Perseus hendak membunuh makhluk tersebut, maka godaan kembali datang dari mulut makhluk tersebut. Ucapannya "Mengapa kau melakukan ini ?. Tolong ayah, jangan bunuh aku" ("Why are you doing this ? Please dad, don't kill me") di atas kembali terungkap Helius palsu untuk menipu Perseus. Sosok Helius yang ditemui Perseus hanyalah khayalan Perseus saja. Sosok Helius dengan lag yang terkesan sedih seakan meyakinkan Perseus untuk kembali dan berhenti menjalani takdirnya. Namun tekad Perseus yang begitu kuat mampu mengalahkan imajinasinya hingga ia terpaksa diserang oleh Minotaur. Selebihnya Perseus tidak banyak mendapat godaan untuk menyimpang dari takdirnya.

Pola selanjutnya adalah penebusan dosa dengan ayah, pola ini merupakan puncak dari petualangan sang pahlawan. Pada tahap penebusan dosa dengan sang ayah, sang pahlawan akan bertemu dengan musuh-musuhnya yang tentunya harus ia lawan dan kalahkan, yang diwakili oleh "figur Ayah". Penebusan berarti menawarkan pembayaran atas kesalahan. Seringkali, sang pahlawan harus membalas dendam kepada ayahnya atau menebus kejahatan ayahnya. Perseus yang telah menyadari bahwa ia tidak punya pilihan selain membalas perbuatan Ares dan Cronos atas apa yang telah mereka lakukan terhadap ayahnya Zeus. Hal itu juga terjadi tanpa mengabaikan tugas utama membunuh Cronos yang telah bangkit. Selain itu, kesalahan keserakahan ayahnya di masa lalu dengan mengutuk dewa lain menjadi hal yang harus ditebus Perseus untuk mengakhiri dosa ayahnya terlebih dahulu. Dosa Zeus dijelaskan kembali oleh Hephaestus saat bertemu Perseus. Ucapannya "Itu adalah ayahmu yang mabuk kekuasaan" ("It were your daddy become drunk on power"), Hephaestus mencoba menjelaskan aib tersembunyi dari Zeus yang membuat semua bencana datang, para dewa terpecah belah dan melemah karena keserakahan Zeus. Zeus sendiri sadar bahwa kesalahan yang dilakukannya terhadap dewa lain seperti Hades dan Hephaestus membuat umatnya berkurang dan kekuatan para dewa melemah, ia tidak mampu meminta bantuan orang lain selain putranya yang setengah dewa, Perseus. Perseus harus memikul tanggung jawab besar yang harus menjadi tanggung jawab ayahnya Zeus dan dewa lainnya untuk menyelamatkan dunia dari Cronos. Pola keberangkatan yang kelima adalah apotheosis, tahap ini merupakan peristiwa klimaks setelah pahlawan melewati puncak perjalanannya menuju *Atonement With The Father*. Setelah melewati rintangan, ini menjadi situasi dimana sang pahlawan telah melewati semua ketakutannya. Kemudian penjelasan serupa mengatakan bahwa pada tahap ini, para pahlawan akan naik ke versi tertinggi dari dirinya. Ini adalah tahap terakhir dari petualangan pribadi Perseus dimana ini adalah transformasi terakhir yang ia capai dengan puncak kekuatan, kebijaksanaan, dan kemurnian mereka. Perseus mungkin masih memiliki tantangan dan pekerjaan yang harus dilakukan di dunia, namun pendewaan adalah akhir dari perjuangan internalnya. Kepuasan tersendiri telah ia terima atas puncak perjuangannya. Di akhir cerita setelah perang usai, Perseus memang sempat menang, namun ia tidak bebas bertransformasi sesuka hatinya. Dia tetap pribadi dengan hal-hal

yang tidak pernah berubah. Ia tetap menjaga jati dirinya meski tahu dirinya hanya dewa, Perseus tetap pada pendiriannya sebagai manusia yang rapuh namun memiliki harapan dan tekad yang kuat.

Pola selanjutnya adalah *ultimate boon*, pada pola ini pencapaian seorang pahlawan dalam petualangannya sudah menandakan bahwa pahlawan tersebut adalah manusia yang unggul ketika mencapai tujuannya dan mendapatkan hadiah tertinggi. Pahlawan bisa mendapatkan keuntungan baik dengan kekuatan atau hadiah licik atas tindakannya dan ini akan mempengaruhi sifat pengembaliannya. Hadiah pertama adalah kemenangan atas dirinya yang selalu memikirkan dirinya sendiri, ia berubah menjadi pribadi yang penuh tanggung jawab dan berkepribadian halus. Kemudian hadiah kedua adalah pertemuannya dengan Dewi Agenor yang tidak ia sadari adalah cinta sejatinya, yang baru setelah istrinya meninggal, ia telah menemukan sosok ibu untuk putranya Helius. Dan pola keberangkatan yang terakhir adalah penolakan untuk kembali. Pada tahap dimana sang pahlawan menolak untuk kembali ke tempat asalnya karena sudah merasa nyaman dan akrab dengan dunia barunya, serta terbawa oleh gelar pahlawan yang didapatnya di dunia baru. Sang pahlawan mungkin menolak untuk kembali ke dunia biasa, dibandingkan memilih hidup di negeri petualangan karena lebih menikmati hidupnya di sana.

Di dalam film *Wrath of the Titans*, pola ini sepertinya tidak tercermin pada Perseus. Dia sepertinya mengikuti kata-kata ayahnya Zeus sebelum dia meninggal. Pola ini merupakan bagian dari aksi jatuh dimana semua masalah perlahan mereda dan situasi menjadi lebih kondusif. Setelah melewati semua tantangan dan mengalahkan Cronos, Perseus sampai di puncak menentukan nasibnya sendiri. Saat itu Zeus sedang sekarat akibat serangan Cronos dan Perseus mendekatinya. Zeus kemudian mulai mencoba mengungkap apa yang seharusnya dilakukan Perseus setelah ia meninggal, hal ini merupakan hal penting yang sangat mempengaruhi kehidupan Perseus yaitu pulang atau tetap berjalan. kata Zeus "Tidak akan ada lagi pengorbanan. Tidak ada lagi dewa" ("There will be no more sacrifices. No more gods") Artinya Perseus tidak perlu kemana-mana, ke dunia para dewa atau tempat lain, ia hanya harus tinggal bersama putranya dan tetap menjadi manusia biasa. Hal ini seolah menjadi pertanda bahwa kerajaan para dewa telah mati dan keberadaan para dewa telah berakhir setelah Zeus meninggal dan Perseus harus hidup sebagaimana mestinya, menjadi manusia namun dengan tanggung jawab yang besar. Kata-kata Zeus membuka jalan bagi Perseus untuk tetap berdiri dan tetap berada di jalurnya untuk melanjutkan putranya Helius. Penolakan untuk kembali tidak tercermin dalam Perseus. Pola ini justru dibandingkan dengan apa yang dikatakan Gilligan dan Dilts dengan pola kepulangan ke rumah Pola ini justru sejalan dengan apa yang dikatakan Perseus bahwa perjalanan seorang pahlawan bukan sekadar perjalanan ego seseorang, melainkan sebuah proses transformasi yang tuntas baik bagi pribadi maupun masyarakat luas. Jadi ketika sang pahlawan kembali, dia harus menemukan cara untuk membagikan kesadarannya kepada orang lain.

## SIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk melihat representasi perjalanan pahlawan Campbell dan pengaruh pola perjalanan pahlawan terakhir terhadap Perseus dalam film tersebut, kemudian berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan maka dapat disimpulkan bahwa tokoh utama Perseus dalam film *Wrath of the Titans* telah mengalami pola perjalanan sesuai dengan pola kepahlawanan sesuai dengan teori perjalanan pahlawan Joseph Campbell. Perseus menghadirkan sosok pahlawan karena ia telah mengalami hampir semua pola yang ada pada tahap tersebut dimana pada tahap tersebut ia banyak menghadapi tantangan berbahaya selama perjalanannya. Perseus harus berjuang untuk bertahan hidup, menemukan kembali jati dirinya, dan menghadapi berbagai rintangan. Dalam cerita kepahlawanan sendiri, pola perjalanan pahlawan baik klasik maupun modern sangat sering muncul dan jika diambil secara garis besar sederhana, seseorang dapat dikatakan pahlawan apabila ia pernah mengalami suatu peristiwa besar yang mengubah hidupnya, menuju dunia baru. kalahkan penjahat, temukan mitra dan teman. sobat, temuilah kekasih atau orang yang dicintainya lalu kalahkan musuh terbesarnya dan dapatkan gelar pahlawan dari orang-orang disekitarnya karena telah membawa kembali kedamaian.

Kisah ini bisa menjadi salah satu pedoman dalam kehidupan sehari-hari, pembaca bisa merenungkan setiap poin yang ada dalam teori dan cerita ini, intinya kita tidak perlu melakukan

sesuatu yang sangat besar seperti yang dilakukan Perseus, seperti menyelamatkan umat manusia. dari monster, Intinya bagaimana kita bisa berguna bagi orang-orang yang berguna bagi masyarakat, dimulai dari hal kecil seperti berbuat kebaikan, saling membantu, rela berkorban dan yang paling utama adalah mendahulukan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi karena pengorbanan seperti itu telah menjadikan kita pahlawan. tidak terlihat dalam hidup tanpa harus menunjukkan siapa diri kita.

## SARAN

Berdasarkan uraian yang dikemukakan dalam kesimpulan dan keterbatasan penelitian di atas, maka saran-saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut: Pertama, kepada para pembaca; Penelitian ini menunjukkan bahwa konsep kepahlawanan bukan sekedar suatu hal yang sederhana atau terbentuk tanpa proses apapun. Untuk disebut sebagai pahlawan, karakter harus melalui setiap pola sebagai langkah menuju proses yang lebih besar. Dalam penelitian ini, perjalanan pahlawan yang dikemukakan oleh Campbell menunjukkan bahwa masing-masing pola mempunyai peranan tersendiri yang saling mempengaruhi. Jika beberapa pola terlewatkan, perjalanan pahlawan tidak akan lengkap dan kepahlawanan tidak akan tercermin pada karakternya. Selanjutnya, bagi penulis selanjutnya yang tertarik untuk menyelidiki kepahlawanan yang tercermin dari karakter dalam film-film tersebut, diharapkan dapat melakukan studi komparatif untuk menganalisis kemungkinan pola berbeda yang dialami oleh dua karakter berbeda. Selain itu, analisis perjalanan pahlawan ke depan akan dilakukan secara ilmiah jika penulis menggunakan dua teori berbeda untuk melihat pola perjalanan pahlawan apa yang terlewatkan oleh tokoh film A dan dialami oleh tokoh film B.

Film ini sangat bagus untuk ditonton, selain itu film ini mempunyai nilai edukasi juga dapat menambah wawasan kita tentang dunia khususnya tentang sejarah mitologi Yunani. Selain itu, bagi mahasiswa Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Flores akan lebih mudah jika memiliki banyak referensi untuk penulisan skripsi. Sedangkan jika ingin menganalisis kepahlawanan dalam bidang kajian perfilman, mahasiswa dapat menentukan objek kajian yang dipilih seperti film bertema keluarga dan genre film lainnya karena kepahlawanan tidak hanya tercermin dalam aksi tetapi dalam genre apa pun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alhabsyi, N (2013). Nilai-Nilai Kepahlawanan dalam Novel Twilight karya Stephanie Meyer. Tesis yang Tidak Diterbitkan. Universitas Negri Gorontalo.
- Arp, Thomas & Johnson, G. 2006. Sastra Perrine. Fiksi. London. Grup Barat.
- Burto, William & Kain, W. 2005. Pengantar Sastra: Fiksi, Puisi, dan Drama. New York. orang panjang.
- Campbell, Joseph dan Estec, C.P. 2004. Pahlawan dengan Seribu Wajah. Jersey baru. Pers Universitas Princeton.
- Creswell, John W. 2014. Desain Penelitian: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Metode Campuran – edisi ke-4. Los Angeles. Sage Publikasi Inc.
- DiYanni, Robert. 2001. Bacaan Sastra Fiksi, Puisi, dan Drama. Singapura. Perusahaan Buku Mc.Graw-Hill, Inc.
- Gilligan, Steven dan Dillts, R. 2009. Perjalanan Pahlawan: Perjalanan Penemuan Diri. New York. Rumah Mahkota.
- Henderson, Nelson dan Mason, G. 2006. Sastra dan Diri Kita Pengantar Tematik bagi Pembaca dan Penulis. New York. Longman, Inc.
- Lowry, A. 2018. Pahlawan dengan Seribu Wajah – Keberangkatan Bagian 2: Sekarang Kita Mencapai Hal-Hal Baik. <https://byaaronlowry.com/2018/03/27/joseph-campbell-the-departure-part-2/> Diakses pada 8 Juni 2020.
- Monako, James. 2000. Cara Membaca Film. New York. Pers Universitas Oxford.
- Villarejo, Amy. 2007. Film Mempelajari Dasar-dasarnya: New York. Routledge.
- Vogler, C. 2000. Kecuali dari Mitos dan Film, Stuart Voytilla Diakses pada 8 Juni 2020. <https://www.tlu.ee/~rajaleid/montaazh/Hero%27s%20Journey%20Arch.pdf>.
- Film Murka Para Titan (2012).