

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan salah satu bentuk karya seni audio-visual yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana penyampaian pesan, nilai, dan ideologi kepada khalayak luas. Bordwell dan Thompson (2019) menyatakan bahwa film dipahami sebagai teks naratif yang dibangun melalui struktur cerita, tokoh, konflik, serta simbol visual dan audio yang membentuk makna tertentu bagi penontonnya. Di antara berbagai genre film, film animasi menempati posisi yang semakin strategis dalam industri perfilman global. Berdasarkan laporan Zion Market Research (2024), nilai pasar animasi global mencapai sekitar USD 371,21 miliar pada tahun 2023 dan diproyeksikan tumbuh hingga USD 580,82 miliar pada tahun 2032 dengan *compound annual growth rate* (CAGR) sebesar 5,1%. Pertumbuhan pasar ini mencerminkan betapa film animasi telah bergeser jauh dari posisinya sebagai tontonan anak-anak semata. Wells (2002) menegaskan bahwa film animasi kini berkembang menjadi medium naratif yang serius dan mampu menyampaikan pesan moral, filosofi, serta psikologi yang kompleks kepada berbagai lapisan audiens.

Dalam kajian sastra dan film, tokoh utama memegang peran paling sentral dalam menggerakkan narasi. Perjalanan tokoh utama merepresentasikan proses perubahan dan perkembangan karakter yang menjadi inti sebuah cerita. Chatman (1980) menyatakan bahwa narasi tidak hanya menyampaikan rangkaian peristiwa, tetapi juga memperlihatkan transformasi tokoh sebagai pembawa makna utama cerita. Dalam konteks film animasi, transformasi tokoh utama menjadi elemen yang sangat penting karena dihadirkan secara visual, dialogis, dan simbolik dalam satu kesatuan naratif yang utuh. Transformasi ini bukan sekadar perubahan fisik atau kemampuan, melainkan mencakup dimensi psikologis dan spiritual yang membentuk identitas tokoh secara menyeluruh dari satu babak ke babak berikutnya (Chatman, 1980). Oleh karena itu, analisis terhadap perjalanan transformasi tokoh utama menjadi aspek yang sangat penting dalam memahami pesan dan nilai yang ingin disampaikan oleh sebuah film animasi.

Tema kepahlawanan merupakan salah satu tema paling universal dalam narasi manusia di seluruh peradaban. Azri dan Agung (2017) menyatakan bahwa

konsep kepahlawanan tidak dapat dilepaskan dari pengaruh budaya dan konteks zamannya, karena setiap era dan peradaban mendefinisikan pahlawan berdasarkan nilai-nilai yang paling dihargai oleh masyarakatnya. Seiring perkembangan zaman, definisi pahlawan telah meluas jauh dari konsep mitologis Yunani kuno yang merujuk pada keturunan dewa seperti Hercules dan Athena, menuju konsep pahlawan modern yang lebih menekankan pada transformasi batin seorang individu biasa yang melampaui keterbatasan dirinya. Dalam ranah film animasi kontemporer, pergeseran konsep ini sangat terasa karena tokoh-tokoh heroik kini hadir bukan sebagai sosok sempurna yang sudah dilahirkan istimewa, melainkan sebagai individu yang tumbuh dan berubah melalui proses panjang penuh ujian dan pengalaman hidup..

Dalam rangka menganalisis narasi kepahlawanan secara sistematis dan ilmiah, Joseph Campbell, seorang profesor sastra di Sarah Lawrence College, melalui karyanya *The Hero with a Thousand Faces* mengungkapkan teorinya bahwa semua narasi mitologis dari berbagai penjuru dunia memiliki struktur dasar yang sama (Campbell, 2004). Ia menyebut struktur ini sebagai "*monomyth*" atau *Hero's Journey* dan merangkumnya dalam pernyataan bahwa seorang pahlawan menjelajah dari dunia sehari-hari menuju wilayah penuh keajaiban, menghadapi kekuatan luar biasa, meraih kemenangan, lalu kembali membawa berkah bagi sesamanya (Fatihatulaily, 2017). Campbell menjabarkan tujuh belas tahapan yang terbagi dalam tiga fase besar yaitu *Departure* (keberangkatan), *Initiation* (inisiasi), dan *Return* (kembali) (Hajrah et al., 2022). Teori ini kemudian menjadi salah satu kerangka analisis naratif yang paling banyak digunakan dalam kajian sastra dan film di seluruh dunia karena sifatnya yang lintas budaya dan lintas genre.

Relevansi teori *Hero's Journey* dalam menganalisis transformasi karakter pada film animasi telah dibuktikan oleh berbagai penelitian terdahulu. Awwalina (2018) dalam penelitiannya terhadap film *Moana* menemukan bahwa tahapan *monomyth* Campbell dapat diidentifikasi secara jelas mulai dari *The Call to Adventure* hingga *Return*, dan menegaskan bahwa film animasi kontemporer masih mengadopsi pola naratif klasik dalam membangun perjalanan tokoh. Wulandari (2018) dalam kajiannya terhadap film *Mythica: A Quest for Heroes* juga menunjukkan bahwa struktur *monomyth* dapat digunakan secara efektif untuk mengidentifikasi perjalanan kepahlawanan dalam film fantasi, meskipun terdapat variasi dalam penyajiannya. Sementara itu, Hidayat dan Putri (2022) dalam penelitiannya terhadap film *Gundala* menegaskan bahwa pola perjalanan hero tetap menjadi kerangka

utama dalam membangun narasi meskipun dikontekstualisasikan dalam budaya lokal Indonesia. Hyogardani dan Andari (2025) yang meneliti film *Big Man Japan* turut memperkuat temuan ini dengan menyimpulkan bahwa teori *Hero's Journey* bersifat fleksibel dan dapat diterapkan pada berbagai genre, bahkan pada film yang mendekonstruksi konsep kepahlawanan itu sendiri.

Penelitian ini memilih film *Kung Fu Panda* seri 1-4 sebagai objek material penelitian atas dasar beberapa pertimbangan yang kuat dan saling menguatkan. Pertama, secara historis, seri film *Kung Fu Panda* adalah satu-satunya seri film animasi bertema kung fu yang sejak awal proses produksinya dirancang secara sadar untuk mengintegrasikan narasi kepahlawanan sebagai inti cerita. Film pertama yang mulai dikembangkan sejak Oktober 2004 pada awalnya dikonsepkan sebagai parodi film bela diri, namun sutradara John Stevenson memilih untuk mengubah arahnya menjadi sebuah film aksi komedi *wuxia* yang menginkorporasikan arketipe naratif *Hero's Journey* sebagai pondasi pengembangan karakter utamanya. Keputusan kreatif yang disengaja ini menjadikan *Kung Fu Panda* berbeda secara fundamental dari film kung fu lain yang lebih berfokus pada aksi fisik atau konflik eksternal semata, karena di sini transformasi batin tokoh utama adalah tujuan naratif yang paling utama.

Kedua, seri film *Kung Fu Panda* menawarkan objek analisis yang unik karena menghadirkan perjalanan kepahlawanan secara berkesinambungan dalam empat film dengan arc transformasi yang berbeda namun saling terhubung. Keempat film ini seluruhnya meraih kesuksesan komersial sekaligus penerimaan kritis yang positif, dengan *Kung Fu Panda* (2008) meraup USD 632,09 juta, *Kung Fu Panda 2* (2011) meraup USD 665,69 juta, *Kung Fu Panda 3* (2016) meraup USD 521,17 juta, dan *Kung Fu Panda 4* (2024) meraup USD 548,05 juta di seluruh dunia. Kesinambungan naratif selama lebih dari satu dekade ini memungkinkan dilakukannya analisis longitudinal terhadap transformasi karakter Po, mulai dari pembuktian diri pada seri pertama, pencarian identitas pada seri kedua, integrasi diri pada seri ketiga, hingga transmisi kepemimpinan pada seri keempat. Analisis semacam ini belum pernah dilakukan secara menyeluruh oleh penelitian-penelitian terdahulu yang hampir seluruhnya hanya mengkaji satu film secara terpisah, seperti penelitian Awwalina (2018), Wulandari (2018), Juanda et al. (2023), dan Hidayat & Putri (2022).

Ketiga, pemilihan seri film *Kung Fu Panda* sangat relevan dalam konteks Program Studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok karena film ini secara

eksplisit mengintegrasikan nilai-nilai filosofis Tiongkok sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari perjalanan transformasi karakter Po. Film ini secara mendalam mengeksplorasi landasan filosofis Konfusianisme dan Taoisme, termasuk konsep *wuwei* dan nilai-nilai Konfusian tentang kebajikan (*ren*) dan ritual (*li*), yang diintegrasikan langsung ke dalam arsitektur naratif film sebagai kekuatan yang mendorong pertumbuhan tokoh utamanya. Konsep-konsep seperti *chi* (气), hubungan *shifu-tudi* (师父-徒弟), dan *inner peace* bukan sekadar ornamen budaya, melainkan merupakan elemen naratif yang secara langsung membentuk setiap tahapan transformasi Po dari satu seri ke seri berikutnya. Oleh karena itu, kajian terhadap seri film ini tidak hanya relevan secara sastra, tetapi juga memberikan kontribusi nyata bagi pemahaman tentang transmisi nilai budaya Tiongkok dalam medium film animasi global.

Teori *Hero's Journey* Joseph Campbell dipilih sebagai objek formal penelitian ini atas beberapa pertimbangan akademik yang mendasar. Pertama, teori ini merupakan kerangka naratif yang paling komprehensif untuk menganalisis transformasi karakter yang bersifat progresif dan berkesinambungan karena menyediakan peta tahapan yang sistematis dari kondisi awal tokoh hingga perubahannya yang final. Berbeda dengan pendekatan semiotika yang lebih berfokus pada sistem tanda atau analisis wacana yang menitikberatkan konteks kekuasaan, teori *monomyth* Campbell mampu menangkap secara holistik dimensi fisik, psikologis, dan spiritual tokoh utama dalam satu kerangka yang kohesif (Hajrah et al., 2022). Kedua, teori ini terbukti bersifat lintas budaya dan adaptif sehingga sangat tepat diterapkan pada objek yang memadukan tradisi naratif Barat dengan nilai filosofis Tiongkok. Meskipun kerangka ini berasal dari sistem mitologis Barat, struktur dasarnya memiliki signifikansi universal yang dapat beresonansi dengan tema-tema budaya Timur seperti *cultivation* (pengolahan diri), *awakening* (pencerahan), dan *returning* (kepulangan), sehingga memiliki potensi adaptasi lintas budaya yang sangat kuat.

Belum ada penelitian yang secara komprehensif dan longitudinal menganalisis tahapan *monomyth* Campbell pada tokoh Po Ping dalam seri film *Kung Fu Panda* secara menyeluruh dari seri pertama hingga keempat. Sebagian besar kajian yang ada hanya menjangkau satu atau dua film dan tidak mencakup seri keempat yang

baru dirilis pada tahun 2024 serta membawa babak baru yang krusial dalam arc transformasi Po sebagai mentor dan pemimpin spiritual. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan menganalisis secara sistematis bagaimana tahapan *Departure*, *Initiation*, dan *Return* berkembang, berulang, dan semakin matang dalam diri tokoh Po dari seri pertama hingga keempat. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan memberikan kontribusi akademik dalam kajian naratif film animasi berbasis budaya Tiongkok, sekaligus memperkaya ilmu pengetahuan studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok di Indonesia yang masih sangat jarang menjadikan film animasi sebagai objek analisis utama.

1.2 Landasan Teori

Landasan teori dalam penelitian ini menggunakan teori *Hero's Journey* atau *monomyth* yang dikemukakan oleh Joseph Campbell. Campbell adalah seorang mitolog dan profesor sastra komparatif di Sarah Lawrence College yang menghabiskan sebagian besar hidupnya mempelajari mitos-mitos dari berbagai peradaban di seluruh dunia. Hasil penelusurannya yang panjang dituangkan dalam karya monumental berjudul *The Hero with a Thousand Faces* yang pertama kali diterbitkan pada tahun 1949. Dalam buku tersebut, Campbell mengungkapkan bahwa meskipun mitos-mitos dari berbagai budaya tampak berbeda secara permukaan, semuanya sesungguhnya berbagi satu struktur naratif dasar yang sama. Ia menyebut struktur universal ini sebagai *monomyth*, yang kemudian lebih dikenal luas dengan istilah *Hero's Journey* atau perjalanan sang pahlawan (Campbell, 2004). Campbell merumuskan inti dari perjalanan ini dalam satu kalimat ringkas: seorang pahlawan menjelajah dari dunia sehari-hari ke wilayah keajaiban supranatural, di sana ia bertemu dengan kekuatan-kekuatan luar biasa dan sebuah kemenangan mutlak diraih, kemudian sang pahlawan kembali dari petualangan misterius itu dengan kekuatan untuk memberikan berkah kepada sesamanya.

Teori *Hero's Journey* menjadi landasan yang paling tepat dalam penelitian ini karena kemampuannya menangkap proses transformasi tokoh secara menyeluruh, mencakup dimensi fisik, psikologis, dan spiritual sekaligus dalam satu kerangka yang sistematis. Berbeda dengan pendekatan lain yang cenderung hanya menyoroti satu dimensi karakter, teori *monomyth* Campbell memungkinkan peneliti untuk melihat bagaimana seorang tokoh berubah tidak hanya dari sisi kemampuan atau tindakan,

tetapi juga dari sisi identitas, keyakinan, dan kebijaksannya dari awal hingga akhir cerita (Hajrah et al., 2022). Sifat teori ini yang bersifat lintas budaya dan adaptif juga menjadikannya sangat relevan untuk diterapkan pada objek yang memadukan tradisi naratif Barat dengan nilai filosofis budaya Tiongkok seperti seri film *Kung Fu Panda* (Hyogardani & Andari, 2025).

Campbell membagi perjalanan kepahlawanan ke dalam tujuh belas tahapan yang secara keseluruhan terbagi dalam tiga fase besar, yaitu *Departure* (keberangkatan), *Initiation* (inisiasi), dan *Return* (kembali) (Campbell, 2004). Perlu dipahami bahwa tidak setiap narasi menampilkan semua tujuh belas tahapan secara lengkap dan berurutan. Hero's Journey merupakan pola dasar naratif yang bersifat fleksibel, sehingga dalam penerapannya pada berbagai karya, beberapa tahapan dapat tampil secara implisit, bergabung dengan tahapan lain, atau bahkan tidak muncul sama sekali tergantung pada konteks naratif yang dibangun oleh karya tersebut (Hajrah et al., 2022).

1. *Departure* (keberangkatan)

Fase *Departure* merupakan fase pertama dalam struktur *monomyth* Campbell yang menggambarkan kondisi awal tokoh utama sebelum perjalanannya dimulai, serta proses transisinya dari dunia lama menuju dunia petualangan yang baru. Pada fase ini, pahlawan masih berada dalam zona nyaman kehidupan sehari-harinya sebelum sebuah kejadian atau panggilan mendorongnya untuk meninggalkan kenyamanan itu (Campbell, 2004).

Tahapan dalam fase *Departure* meliputi:

- ***The Call to Adventure* (Panggilan Petualangan)**

Tahapan pertama ini merupakan momen pemicu yang mengubah kehidupan normal tokoh utama. Panggilan petualangan hadir sebagai peristiwa, tantangan, informasi, atau pertemuan yang mengganggu keseimbangan dunia sang pahlawan dan mendorongnya untuk bergerak melampaui batas-batas yang selama ini dikenalnya (Campbell, 2004). Panggilan ini tidak selalu hadir dalam bentuk yang menyenangkan. Ia bisa berupa ancaman, kehilangan, atau sebuah tantangan yang tampak mustahil. Dalam konteks *Kung Fu Panda*, panggilan petualangan Po terwujud dalam berbagai bentuk di setiap seri, mulai dari terpilihnya ia secara tak terduga sebagai Dragon

Warrior pada seri pertama, hingga panggilan untuk menemukan penerus Dragon Warrior baru pada seri keempat. Setiap panggilan tersebut memaksa Po untuk meninggalkan zona nyamannya dan mengambil tanggung jawab yang lebih besar dari sebelumnya.

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

Setelah menerima panggilan, tokoh utama hampir selalu menunjukkan keraguan, ketakutan, atau bahkan penolakan secara eksplisit terhadap petualangan yang ada di hadapannya. Campbell (2004) menjelaskan bahwa penolakan ini merupakan respons yang manusiawi karena meninggalkan dunia yang dikenal selalu membawa ketidakpastian dan rasa takut. Penolakan ini dapat bersifat verbal, seperti ketika Po secara eksplisit menyatakan bahwa ia bukan seorang guru di seri ketiga, maupun bersifat psikologis seperti keengganan batin yang ditunjukkan melalui perilaku dan emosi tokoh. Tahapan ini penting karena memperlihatkan bahwa sang pahlawan adalah individu biasa yang tidak langsung heroik, dan justru perjuangan melawan ketakutan itulah yang menjadi bagian terpenting dari transformasinya (Hajrah et al., 2022).

- ***Supernatural Aid (Bantuan Supernatural/Sosok Mentor)***

Ketika pahlawan bersedia melangkah maju, baik setelah mengatasi penolakannya maupun sebelumnya, ia hampir selalu menemukan sosok yang memberikan bantuan, arahan, atau perlindungan. Campbell (2004) menggambarkan sosok ini sebagai figur yang melambangkan kekuatan pelindung alam semesta yang memungkinkan pahlawan untuk menghadapi tantangan yang jauh melampaui kemampuan awalnya. Dalam banyak narasi modern, peran *Supernatural Aid* dijalankan oleh sosok mentor yang bijaksana. Dalam *Kung Fu Panda*, peran ini secara konsisten dijalankan oleh Master Shifu yang melalui berbagai pendekatan membimbing Po di setiap seri filmnya, serta oleh Master Oogway yang kehadirannya, bahkan setelah kematiannya, terus memberikan arahan spiritual bagi perjalanan Po.

- ***Crossing the First Threshold (Melewati Ambang Pertama)***

Tahapan ini merupakan titik tidak bisa kembali dalam perjalanan sang pahlawan. Ketika pahlawan melewati ambang pertama, ia secara resmi meninggalkan dunia lamanya dan memasuki dunia petualangan yang sepenuhnya baru, tidak dikenal, dan penuh dengan aturan serta tantangan yang berbeda dari kehidupan sebelumnya (Campbell, 2004). Ambang ini bisa berupa batas fisik, batas sosial, atau batas psikologis. Dalam konteks *Kung Fu Panda*, setiap seri menghadirkan versinya sendiri dari ambang ini, misalnya ketika Po memutuskan untuk tetap di Istana Jade dan menjalani pelatihan sebagai Dragon Warrior pada seri pertama, atau ketika Po memutuskan melanjutkan perjalanan menuju Kota Gongmen meski mengetahui hubungan Shen dengan kehancuran desanya pada seri kedua.

- ***The Belly of the Whale (Perut Paus)***

Tahapan terakhir dalam fase *Departure* ini melambangkan keterputusan total pahlawan dari identitas lamanya. Campbell (2004) menggunakan metafora perut paus, yang merujuk pada kisah Nabi Yunus, untuk menggambarkan momen ketika pahlawan seolah-olah "ditelan" oleh dunia baru dan mengalami semacam kematian simbolis dari dirinya yang lama. Pada tahapan ini, pahlawan belum berhasil, belum kuat, dan belum memiliki semua yang dibutuhkan, namun ia sudah tidak bisa kembali lagi menjadi dirinya yang dulu. Dalam *Kung Fu Panda*, tahapan ini tampil misalnya ketika Po mulai terlibat lebih jauh dalam kehidupan komunitas panda di seri ketiga dan perlahan mulai melepas identitas lamanya sebagai sekadar murid untuk membangun identitas baru sebagai pemimpin.

2. *Initiation* (inisiasi)

Fase *Initiation* merupakan inti dan bagian terpanjang dari perjalanan kepahlawanan. Pada fase ini, pahlawan menghadapi berbagai ujian, konflik, dan tantangan yang secara bertahap membentuk, mengubah, dan mendewasakan karakter serta jiwanya. Campbell (2004) menyatakan bahwa fase ini adalah tempat terjadinya transformasi sesungguhnya, karena pahlawan tidak hanya berjuang melawan musuh dari luar, tetapi terutama berjuang melawan ketakutan, keraguan, dan keterikatan dari dalam dirinya sendiri.

Tahapan dalam fase *Initiation* meliputi:

- ***The Road of Trial (Jalan Ujian)***

Tahapan ini merupakan serangkaian ujian, tes, dan rintangan yang harus dihadapi dan diatasi oleh pahlawan setelah memasuki dunia baru. Campbell (2004) menjelaskan bahwa setiap ujian dalam tahapan ini bukan sekadar hambatan fisik, melainkan juga merupakan kesempatan bagi pahlawan untuk belajar, tumbuh, dan membuktikan bahwa ia layak atas perjalanan yang sedang ia jalani. Ujian-ujian ini bisa bersifat eksternal berupa pertarungan, rintangan, dan ancaman, maupun internal berupa pergulatan batin, krisis identitas, dan konflik nilai. Dalam *Kung Fu Panda, The Road of Trials* hadir dengan intensitas dan dimensi yang berbeda di setiap seri, mulai dari ujian fisik dalam latihan kung fu di bawah bimbingan Shifu pada seri pertama, hingga ujian kepercayaan dan kepemimpinan dalam membimbing Zhen pada seri keempat.

- ***The Meeting with the Goddess (Pertemuan dengan Dewi)***

Campbell (2004) menggambarkan tahapan ini sebagai momen ketika pahlawan mengalami pertemuan dengan sebuah kekuatan, sosok, atau momen yang memberikan pemahaman, kebijaksanaan, atau sumber kekuatan baru yang bersifat dalam dan transformatif. Dalam interpretasi modern, "dewi" tidak selalu hadir sebagai sosok perempuan literal, melainkan dapat merepresentasikan momen pencerahan emosional, dukungan komunitas, atau pengalaman spiritual yang membuka pemahaman baru bagi pahlawan (Hajrah et al., 2022). Dalam *Kung Fu Panda*, momen ini tampil misalnya ketika Po mengingat kembali pengorbanan ayah kandungnya di seri kedua, sebuah momen yang memberikan kedalaman emosional yang menjadi kunci bagi pencapaian *inner peace*-nya.

- ***Woman as the Temptress (Godaan)***

Tahapan ini menggambarkan momen ketika pahlawan menghadapi godaan yang berpotensi mengalihkannya dari tujuan sejati perjalanannya. Campbell (2004) menjelaskan bahwa godaan ini bukan selalu berupa hal yang jahat atau negatif, melainkan bisa berupa kenyamanan, ketakutan untuk berubah, atau keterikatan pada identitas lama yang menghalangi transformasi lebih lanjut. Dalam konteks modern dan dalam film *Kung Fu Panda*, tahapan ini

lebih tepat dipahami sebagai momen ketika Po tergoda untuk tetap pada peran yang sudah dikenalnya, misalnya keengganannya untuk melepaskan gelar Dragon Warrior di seri keempat, karena gelar tersebut telah lama menjadi satu-satunya identitas yang ia kenal dan banggakan.

- ***Atonement with the father (Pendamaian dengan Figur Otoritas)***

Menurut Campbell (2004), tahapan ini merupakan konfrontasi terpenting dalam seluruh perjalanan kepahlawanan. Pahlawan harus menghadapi figur kekuasaan tertinggi yang sering kali merepresentasikan rasa takut terdalam, konflik batin yang belum terselesaikan, atau sumber luka lama yang selama ini dihindari. Proses "pendamaian" ini bukan berarti mengalahkan figur tersebut, melainkan berdamai dengan keberadaan dan realitasnya. Dalam *Kung Fu Panda*, tahapan ini terlihat paling jelas di seri kedua ketika Po akhirnya menghadapi dan berdamai dengan kenyataan pahit masa lalunya tentang kehancuran desa panda, sebuah rekonsiliasi batin yang menjadi pintu gerbang menuju *inner peace*-nya.

- ***Apotheosis (Pencerahan Tertinggi)***

Apotheosis merupakan momen ketika pahlawan mencapai tingkat pemahaman, kesadaran, atau kekuatan spiritual tertinggi yang belum pernah ia miliki sebelumnya. Campbell (2004) menggambarkan tahapan ini sebagai kematian simbolis dari ego lama sang pahlawan dan kelahiran kembali sebagai sosok yang lebih utuh, bijaksana, dan bebas. Pada momen ini, pahlawan memperoleh perspektif baru tentang dirinya, misinya, dan tempatnya di dalam dunia yang lebih luas. Dalam *Kung Fu Panda*, *apotheosis* Po hadir dalam bentuk yang berbeda di setiap seri, mulai dari pemahamannya tentang rahasia Dragon Scroll di seri pertama, pencapaian *inner peace* di seri kedua, penguasaan chi di seri ketiga, hingga kesadarannya tentang makna kepemimpinan dan pewarisan di seri keempat.

- ***The Ultimate Boon (Pencapaian Hadiah Utama)***

Tahapan ini merupakan puncak dari fase *Initiation*, yaitu momen ketika pahlawan berhasil memperoleh tujuan utama perjalanannya. Campbell (2004) menjelaskan bahwa *boon* atau "hadiah" dalam tahapan ini tidak selalu berupa benda atau kekuatan fisik, melainkan lebih sering berupa pengetahuan, transformasi batin, atau kemampuan baru yang berharga dan

akan dibawa pulang untuk memberikan manfaat bagi komunitasnya. Dalam *Kung Fu Panda*, hadiah utama Po terus berkembang dari satu seri ke seri berikutnya, dari kepercayaan diri dan identitas sebagai Dragon Warrior di seri pertama, *inner peace* di seri kedua, pemahaman tentang chi dan kepemimpinan kolektif di seri ketiga, hingga kebijaksanaan sebagai mentor dan pemimpin spiritual di seri keempat.

3. *Return* (kembali)

Fase *Return* merupakan fase terakhir dari *monomyth* Campbell yang menggambarkan perjalanan pahlawan kembali ke dunia asalnya setelah berhasil menyelesaikan petualangan dan memperoleh hadiah utamanya. Namun, kepulangan ini bukan sekadar proses kembali ke titik awal. Pada fase ini, pahlawan harus mengintegrasikan seluruh pengalaman, transformasi, dan pengetahuan yang diperoleh selama petualangan ke dalam kehidupan nyata dan komunitasnya (Campbell, 2004).

Tahapan dalam fase *Return* meliputi:

- ***Refusal of the Return* (Penolakan untuk Kembali)**

Fase *Return* merupakan fase terakhir dari *monomyth* Campbell yang menggambarkan perjalanan pahlawan kembali ke dunia asalnya setelah berhasil menyelesaikan petualangan dan memperoleh hadiah utamanya. Namun, kepulangan ini bukan sekadar proses kembali ke titik awal. Pada fase ini, pahlawan harus mengintegrasikan seluruh pengalaman, transformasi, dan pengetahuan yang diperoleh selama petualangan ke dalam kehidupan nyata dan komunitasnya (Campbell, 2004).

- ***The Magic Flight* (Pelarian Ajaib)**

Tahapan ini menggambarkan proses kepulangan pahlawan yang sering kali tidak mudah dan penuh dengan hambatan baru. Campbell (2004) menyebutnya sebagai "pelarian ajaib" karena pahlawan harus menggunakan semua kemampuan dan transformasi yang telah diperolehnya untuk berhasil membawa pulang hadiah dari petualangannya. Dalam *Kung Fu Panda*, tahapan ini tampil dalam berbagai bentuk di setiap seri, di antaranya adalah momen pertarungan terakhir yang menjadi jembatan antara dunia

petualangan dan dunia kembalinya Po sebagai pahlawan yang sudah berubah.

- ***Rescue from Without (Pertolongan dari Luar)***

Dalam beberapa narasi, pahlawan tidak dapat kembali sepenuhnya dengan kekuatannya sendiri dan membutuhkan bantuan dari pihak luar untuk menyelesaikan perjalanannya. Campbell (2004) menjelaskan bahwa tahapan ini menunjukkan bahwa kepahlawanan sejati tidak pernah sepenuhnya bersifat individual, melainkan selalu terhubung dengan komunitas dan hubungan yang telah dibangun sepanjang perjalanan. Dalam *Kung Fu Panda*, bantuan dari Furious Five, Mr. Ping, komunitas panda, maupun Zhen secara konsisten hadir di setiap seri sebagai perwujudan dari tahapan ini, menegaskan nilai kebersamaan yang menjadi salah satu pesan utama seri film ini.

- ***Crossing the Return Threshold (Melewati Ambang Kepulangan)***

Melewati ambang kepulangan merupakan tantangan tersendiri bagi pahlawan karena ia harus berhasil mengintegrasikan kebijaksanaan yang diperoleh di dunia luar ke dalam realitas kehidupan sehari-harinya (Campbell, 2004). Ini bukan hal yang mudah, karena dunia tempat ia kembali belum tentu siap menerima perubahan yang dibawa oleh sang pahlawan. Dalam *Kung Fu Panda*, tahapan ini tampil secara jelas ketika Po berhasil menerapkan pelajaran spiritualnya, misalnya *inner peace* di seri kedua, dalam situasi nyata dan konkret, atau ketika ia berhasil mewariskan nilai-nilai Dragon Warrior kepada Zhen di seri keempat.

- ***Master of Two Worlds (Menguasai Dua Dunia)***

Pada tahapan ini, pahlawan telah berhasil mencapai keseimbangan antara dua dunia yang dimilikinya yaitu dunia lama tempat ia berasal dan dunia baru yang ia temukan dalam petualangannya (Campbell, 2004). Ia tidak lagi terjebak di antara keduanya atau merasa harus memilih salah satu, melainkan mampu hidup dan bergerak di antara keduanya dengan penuh kesadaran dan kebijaksanaan. Dalam *Kung Fu Panda*, pencapaian tahapan ini terlihat paling jelas di seri ketiga ketika Po akhirnya berhasil menyatukan identitasnya sebagai panda dan sebagai Dragon Warrior tanpa harus mengorbankan salah satunya, dan di seri keempat ketika ia mampu

menjalankan peran sebagai pemimpin spiritual sekaligus mentor bagi generasi berikutnya.

- ***Freedom to Live* (Kebebasan untuk Hidup)**

Tahapan terakhir dalam *monomyth* Campbell ini merupakan kondisi final yang dicapai pahlawan setelah menyelesaikan seluruh perjalanannya. *Freedom to Live* menggambarkan keadaan ketika pahlawan telah terbebas dari ketakutan yang selama ini membelenggunya dan kini mampu menjalani hidupnya dengan penuh, autentik, dan tanpa keraguan tentang siapa dirinya (Campbell, 2004). Ini bukan berarti perjalanan hidupnya berhenti, melainkan bahwa ia kini menghadapi kehidupan dari tempat yang jauh lebih kuat, lebih bijaksana, dan lebih damai. Dalam *Kung Fu Panda*, *Freedom to Live* hadir secara bertahap dan semakin matang di setiap seri, di mana Po di seri keempat telah mencapai versi paling utuh dari kebebasan ini, yaitu kebebasan dari keterikatan pada gelar dan identitas lama, dan kebebasan untuk sepenuhnya menjadi dirinya sebagai pemimpin, guru, dan penerus nilai kepahlawanan.

Dengan demikian, struktur *monomyth* yang terdiri dari tiga kerangka utama tersebut menunjukkan bahwa perjalanan pahlawan tidak hanya menggambarkan petualangan luar, tetapi juga mencerminkan proses perubahan batin yang menghasilkan kedewasaan, kebijaksanaan, serta pemahaman baru bagi tokoh utama.

Selain teori Hero's Journey Campbell, penelitian ini juga menggunakan teori sastra bandingan yang dikemukakan oleh Suwardi Endraswara. Endraswara adalah salah satu pakar sastra terkemuka di Indonesia yang secara konsisten mengembangkan metodologi penelitian sastra, termasuk sastra bandingan. Dalam bukunya yang berjudul *Metodologi Penelitian Sastra Bandingan* (2014), Endraswara mendefinisikan sastra bandingan sebagai sebuah pendekatan ilmiah yang berupaya menelaah dan membandingkan karya-karya sastra dari berbagai dimensi untuk menemukan persamaan, perbedaan, serta pola-pola universal yang menghubungkan satu karya dengan karya lainnya (Endraswara, 2014).

Endraswara (2014) menegaskan bahwa kajian sastra bandingan tidak terbatas pada perbandingan antara karya dari dua budaya yang berbeda, melainkan juga dapat diterapkan untuk membandingkan karya-karya dari pengarang yang sama,

genre yang sama, atau bahkan seri karya yang memiliki kesinambungan naratif. Hal ini menjadikan teori sastra bandingan sangat relevan untuk diterapkan pada film *Kung Fu Panda* seri 1-4 yang merupakan satu kesatuan naratif yang berkesinambungan dan saling mempengaruhi satu sama lain dalam membangun arc transformasi tokoh utamanya. Endraswara (2014) mengidentifikasi tiga pendekatan utama dalam penelitian sastra bandingan, yaitu studi paralel, studi pengaruh, dan studi intertekstualitas.

Pertama, studi paralel (*parallel study*) adalah pendekatan yang membandingkan dua karya atau lebih yang memiliki kesamaan tema, struktur, atau pola naratif meskipun tidak terbukti saling mempengaruhi secara langsung (Endraswara, 2014). Dalam konteks penelitian ini, studi paralel digunakan untuk membandingkan pola transformasi tokoh Po di setiap film, mengidentifikasi kesamaan struktural dalam tahapan perjalanan kepahlawanan, dan menemukan tema-tema universal yang hadir secara konsisten di keempat film tersebut. Kedua, studi pengaruh (*influence study*) mengkaji bagaimana satu karya mempengaruhi karya lainnya secara langsung, baik dalam hal tema, karakter, maupun struktur naratif (Endraswara, 2014). Dalam seri *Kung Fu Panda*, studi pengaruh sangat relevan karena setiap film secara eksplisit membangun narasi di atas pondasi yang diletakkan oleh film sebelumnya. Kondisi Po pada akhir setiap film secara langsung menjadi titik awal transformasi di film berikutnya, menciptakan rantai pengaruh yang kohesif dan terstruktur.

Ketiga, studi intertekstualitas mengkaji hubungan antara teks satu dengan teks lainnya, termasuk bagaimana satu teks merujuk, merespons, atau melampaui teks sebelumnya (Endraswara, 2014). Dalam konteks keempat film *Kung Fu Panda*, intertekstualitas hadir dalam berbagai lapisan, mulai dari pengulangan motif naratif seperti hadirnya mentor, konfrontasi dengan bayangan diri, dan momen pencerahan, hingga pengembangan karakter antagonis yang secara simbolik merepresentasikan sisi gelap dari perjalanan batin Po yang berbeda di setiap film. Endraswara (2014) juga menekankan bahwa analisis komparatif yang baik tidak hanya berhenti pada identifikasi persamaan dan perbedaan, tetapi harus mampu memaknai mengapa persamaan dan perbedaan itu ada serta apa implikasinya terhadap pemahaman kita tentang karya tersebut secara keseluruhan.

Relevansi teori sastra bandingan Endraswara dalam penelitian ini terletak pada kemampuannya untuk membingkai keempat film *Kung Fu Panda* bukan

sebagai empat karya yang berdiri sendiri, melainkan sebagai satu arc naratif yang utuh di mana setiap film memberikan kontribusi unik terhadap keseluruhan perjalanan transformasi Po. Kombinasi antara teori *Hero's Journey* Campbell dan teori sastra bandingan Endraswara memungkinkan penelitian ini untuk tidak hanya mengidentifikasi tahapan kepahlawanan dalam setiap film secara individual, tetapi juga memahami bagaimana keempat film tersebut bersama-sama membentuk potret transformasi karakter yang paling komprehensif dan paling matang dalam sejarah film animasi modern berbasis budaya Tiongkok.

1.3 Identifikasi Masalah

1. Struktur perjalanan kepahlawanan tokoh utama Po dalam film *Kung Fu Panda* seri 1-4.
2. Perkembangan karakter Po dari individu biasa menjadi *Dragon Warrior* dan pemimpin spiritual.
3. Tahapan perjalanan kepahlawanan yang dialami Po dalam setiap film.
4. Transformasi psikologis dan spiritual Po dalam menghadapi konflik dan tantangan.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana tahapan alur perjalanan kepahlawanan tokoh utama Po dalam film *Kung Fu Panda* seri 1-4 berdasarkan teori *Hero's Journey* Joseph Campbell?
2. Bagaimana perbandingan transformasi tokoh utama Po dalam film *Kung Fu Panda* seri 1-4 berdasarkan teori sastra bandingan Suwardi Endraswara?

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis alur perjalanan kepahlawanan tokoh utama dalam film *Kung Fu Panda* seri 1-4 dengan menggunakan teori *Hero's Journey* Joseph Campbell sebagai landasan analisis. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi serta memetakan tahapan-tahapan *monomyth* yang muncul

dalam perkembangan Karakter Po, mulai dari fase panggilan petualangan, ujian, dan transformasi hingga ke fase kembalinya sebagai sosok yang telah mengalami perubahan. Melalui analisis tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menganalisis bagaimana struktur naratif kepahlawanan dalam film animasi modern merepresentasikan proses pembentukan identitas, kedewasaan, dan kepemimpinan tokoh utama secara sistematis dan komprehensif.

1.5.2 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian sastra dan film, khususnya dalam analisis struktur naratif menggunakan teori *Hero's Journey* Joseph Campbell. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya referensi akademik mengenai penerapan teori *monomyth* dalam film animasi modern, serta menjadi bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji struktur kepahlawanan dalam karya audio-visual.

B. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada pembaca mengenai struktur perjalanan kepahlawanan dalam film *Kung Fu Panda* seri 1-4. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa, peneliti, maupun pembuat karya kreatif dalam memahami pola pembentukan karakter dan pengembangan narasi kepahlawanan dalam film animasi.

1.6 Penelitian Relevan

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penerapan teori kepahlawanan dalam film, khususnya melalui pendekatan *Hero's Journey* yang dikemukakan oleh Joseph Campbell untuk memahami struktur naratif dan transformasi karakter. Salah satunya adalah penelitian Awwalina (2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahapan-tahapan seperti *The Call to Adventure*, *Initiation*, hingga *Return* dapat diidentifikasi secara jelas dalam alur cerita. Penelitian ini menunjukkan bahwa pola *monomyth* masih relevan dalam film animasi modern. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan teori Campbell serta objek kajian

berupa film animasi. Perbedaannya, penelitian Awwalina hanya berfokus pada satu film, sedangkan penelitian ini mengkaji perkembangan karakter dalam satu rangkaian film secara berkelanjutan.

Wulandari (2018) mengkaji Joseph Campbell's *Monomyth* dalam film *Mythica: A Quest for Heroes*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa struktur *monomyth* dapat digunakan untuk mengidentifikasi perjalanan kepahlawanan tokoh dalam film fantasi, meskipun terdapat variasi dalam penyajiannya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada penggunaan teori *monomyth* serta fokus pada genre fantasi. Perbedaannya, penelitian Wulandari hanya berfokus pada satu film, sedangkan penelitian ini mengkaji perkembangan karakter dalam satu seri film.

Juanda et al. (2023) meneliti perjalanan tokoh Arthur Curry dalam film *Aquaman* menggunakan teori *Hero's Journey*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tokoh utama mengalami transformasi signifikan melalui tahapan *monomyth* hingga mencapai identitas sebagai pahlawan sejati. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan teori Campbell untuk menganalisis perkembangan karakter utama. Perbedaannya, penelitian tersebut berfokus pada satu film superhero, sedangkan penelitian ini meneliti perkembangan karakter dalam beberapa film secara berkelanjutan.

Hidayat & Putri (2022) menganalisis mitos dalam film Gundala menggunakan konsep *monomyth*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa struktur perjalanan pahlawan tetap menjadi kerangka utama dalam membangun alur cerita serta perkembangan karakter utama, meskipun dikontekstualisasikan dalam budaya lokal Indonesia. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan teori *monomyth* sebagai dasar analisis struktur naratif film. Perbedaannya, penelitian Hidayat dan Putri berfokus pada satu film, sedangkan penelitian ini mengkaji satu rangkaian film secara komprehensif.

Hyogardani & Andari (2025) meneliti penerapan *Hero's Journey* dalam film *Big Man Japan*. Hasil kajiannya menunjukkan bahwa struktur *monomyth* dapat mengalami distorsi atau penyimpangan, terutama dalam film yang bersifat parodi. Penelitian ini menegaskan bahwa teori Campbell bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai genre. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan teori yang sama. Perbedaannya, film yang dikaji cenderung

mendekonstruksi konsep kepahlawanan, sedangkan penelitian ini menyoroti perkembangan hero yang progresif.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori *Hero's Journey* telah banyak digunakan untuk menganalisis berbagai jenis film, baik animasi, superhero, maupun fantasi. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada satu film secara terpisah. Belum banyak penelitian yang mengkaji perjalanan kepahlawanan tokoh utama secara berkelanjutan dalam satu rangkaian seri film. Oleh karena itu, penelitian mengenai perjalanan kepahlawanan tokoh utama dalam film *Kung Fu Panda* seri 1-4 memiliki kebaruan karena menganalisis perkembangan karakter secara longitudinal dari awal hingga mencapai kematangan dan kepemimpinan.

1.7 Definisi Oprasional

a. Film

Bordwell dan Thompson (2019) mendefinisikan film sebagai teks naratif yang dibangun melalui struktur cerita, tokoh, konflik, serta simbol visual dan audio yang membentuk makna tertentu bagi penontonnya, sekaligus sebagai bentuk media ekspresi artistik untuk menyampaikan gagasan, perasaan, dan ideologi kepada khalayak.

b. Film Animasi

Film animasi merupakan film yang menampilkan ilusi gerak dari rangkaian gambar statis yang disusun secara berurutan sehingga tampak hidup. Berbeda dengan film *live-action* yang merekam gerak nyata menggunakan kamera, film animasi dibuat melalui proses penggambaran, pemodelan, atau manipulasi objek secara bertahap, baik secara manual maupun digital. Menurut Bordwell & Thompson dalam *Film Art: An Introduction*, animasi merupakan teknik pembuatan film yang menciptakan gerak melalui gambar atau objek yang digerakkan frame demi frame. Selain itu, Wells, Paul dalam *Understanding Animation* menjelaskan bahwa animasi memungkinkan penciptaan dunia dan karakter yang tidak terbatas oleh realitas nyata. Dengan demikian, film animasi dapat dipahami sebagai media film yang menghadirkan gerak dan cerita melalui teknik visual buatan secara kreatif.

BAB II

METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk menganalisis perjalanan tokoh utama dalam film *Kung Fu Panda* seri 1-4 berdasarkan teori *Hero's Journey*. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek secara alamiah dan lebih menekankan makna daripada generalisasi.

2.2 Sumber Data

1. Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah film *Kung Fu Panda* seri 1-4 yang di produksi oleh *DreamWorks Animation*. Data yang dianalisis berupa adegan, dialog, alur cerita, serta perkembangan karakter tokoh utama yang berkaitan dengan tahapan *Hero's Journey*.



Gambar 1 Kung Fu Panda

Judul Film: Kung Fu Panda

Sutradara: Mark Osborne, John Stevenson

Durasi: 91 Menit

Tanggal Rilis: 6 Juni 2008



Gambar 2 Kung Fu Panda 2

Judul Film: Kung Fu Panda 2

Sutradara: Jennifer Yuh Nelson

Durasi: 86 Menit

Tanggal Rilis: 16 Agustus 2011



Gambar 3 Kung Fu Panda 3

Judul Film: Kung Fu Panda 3

Sutradara: Jennifer Yuh Nelson, Alessandro Carloni

Durasi: 95 Menit

Tanggal Rilis: 29 Januari 2016



Gambar 4 Kung Fu Panda 4

Judul Film: Kung Fu Panda 4

Sutradara: Mike Mitchell

Durasi: 94 Menit

Tanggal Rilis: 8 Maret 2024

2. Data Sekunder

Sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini ialah beberapa jurnal ilmiah, artikel, dan sumber daring yang berkaitan dengan teori *Hero's Journey* yang dikemukakan oleh Joseph Campbell, serta kajian analisis naratif dan film.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

1. Menonton film *Kung Fu Panda* seri 1-4 secara berulang untuk memahami alur dan perkembangan tokoh.
2. Memahami dialog yang berkaitan dengan tahapan *Hero's Journey*.
3. Mengelompokkan data sesuai dengan struktur perjalanan pahlawan.
4. Menangkap pesan dalam film dengan cara merekam adegan-adegan tertentu melalui tangkapan layar.

2.4 Teknik analisis Data

1. Menyaring data dari hasil transkripsi yang relevan dengan tahapan perjalanan pahlawan.

2. Mengklasifikasikan data berdasarkan struktur *Departure*, *Initiation*, dan *Return*.
3. Menafsirkan makna yang terkandung dalam dialog dan adegan berdasarkan teori *Hero's Journey*.
4. Menyusun kesimpulan mengenai alur perjalanan kepahlawanan tokoh utama dalam film *Kung Fu Panda* seri 1-4.