

**REPRESENTASI *HERO'S JOURNEY* PADA KARAKTER AWS BIN
JUBAIR DALAM FILM ANIME *THE JOURNEY***

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S1) dalam Program
Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

SKRIPSI



Oleh:

MUHAMMAD AZKA KURNIAWAN

NIM: 3421003

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULLUDIN, ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI KH. ABDURRAHMAN WAHID**

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : MUHAMMAD AZKA KURNIAWAN

NIM : 3421003

Program Studi : Komunikasi dan penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi dengan judul “**Representasi Hero’s Journey pada Karakter Aws Bin Jubair dalam Film Anime The Journey**” adalah benar hasil karya penulis berdasarkan hasil penelitian. Semua sumber yang digunakan dalam penelitian ini telah dicantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Apabila di kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Pekalongan, 1 Juli 2025

Yang Menyatakan,



MUHAMMAD AZKA KURNIAWAN
NIM. 3421003

NOTA PEMBIMBING

Firda Aulia Izzati, M.Pd

**Pagumengan Mas, Kec. Karangdadap Kab. Pekalongan, Jawa Tengah 51174
Indonesia**

Lamp : 5 (Lima)

Hal : Naskah Skripsi Sdr. Muhammad Azka Kurniawan

Kepaya Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

c.q Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam

di-

Pekalongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Muhammad Azka Kurniawan

NIM : 3421003

Judul : **Representasi *Hero's Journey* Pada Karakter Aws Bin Jubair dalam Film Anime *The Journey*.**

Dengan ini saya mohon agar skripsi saudara/I tersebut dapat segera dimonaqosyahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 1 Juni 2025

Pembimbing,



Firda Aulia Izzati, M.Pd
NIP. 199202012022032003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
Website: fuad.uingusdur.ac.id | Email : fuad@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara/i:

Nama : **MUHAMMAD AZKA KURNIAWAN**
NIM : **3421003**
Judul Skripsi : **REPRESENTASI *HERO'S JOURNEY* PADA
KARAKTER AWA BIN JUBAIR DALAM FILM ANIME
*THE JOURNEY***

yang telah diujikan pada Hari Rabu, 9 Juli 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta
diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II


H. Misbakhudin, Lc., M.Ag
NIP. 19790402 200604 1 003


Ahmad Hidayatullah, M.Sos
NIP. 199003102019031013

Pekalongan, 16 Juli 2025

Ditandatangani Oleh

Dekan



aryati, M.Ag.
NIP. 197411182000032001

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media film berkembang menjadi salah satu instrumen komunikasi massa yang kuat dan efektif dalam menyampaikan ide dan gagasan, termasuk pesan-pesan religius dan nilai-nilai moral.¹ Seiring dengan kemajuan teknologi digital dan globalisasi budaya populer, film tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga ruang strategis bagi penyampaian dakwah Islam, khususnya kepada generasi muda. Salah satunya pada jenis film animasi atau anime yang menjadi bentuk komunikasi visual yang semakin diminati karena kemampuannya dalam menghadirkan cerita yang kuat, visual yang menarik, dan kedalaman emosi yang menyentuh.

Namun, nilai-nilai dakwah dalam film ini tidak disampaikan secara eksplisit melalui ceramah agama yang kaku. Melainkan, pesan-pesan tersebut disampaikan secara implisit melalui sinematografi, alur cerita dan perkembangan karakter. Hal ini merujuk pada salah satu teknik naratif dalam film "*Show Don't Tell*" yang menampilkan perasaan, emosi, dan karakterisasi tokoh melalui sinematografi dan aksi bukan melalui narasi atau dialog yang secara terang-terangan.²

Nilai-nilai dakwah Islam yang disampaikan tidak terbatas pada aspek praktik ritual saja, melainkan meliputi nilai-nilai luhur seperti

¹ Efendi P., "*Dakwah Melalui Film*," Al-Tajdid 1, no. 2 (2009): 134–35.

² Raditya Putra Efendi, Salsa Solli Nafsika, dan Dedi Warsana, "*Show Don't Tell: Analisis Estetika Visual Storytelling Dalam Film The Batman [Show Don't Tell: Visual Aesthetic Storytelling Analysis from the Film The Batman]*". Hlm. 17, no. 2 (2023): 104, <http://journal.ubm.ac.id/>.

kepahlawanan dan spiritualitas Islam. Dalam hal ini, nilai kepahlawanan merupakan seperangkat nilai luhur yang mengajarkan keberanian, pengorbanan, kesetiaan, tanggung jawab dan kepemimpinan yang sangat esensial untuk membentuk karakter bangsa dan harus disampaikan kepada generasi muda melalui pendidikan, keteladanan dan juga dakwah.³

Sedangkan, spiritualitas menekankan pada hubungan batin secara individu dengan dirinya (intrapersonal), individu dengan individu (antarpersonal) dan Individu dengan Tuhan (transpersonal) melalui nilai-nilai keislaman seperti iman, sabar, Ikhlas, taubat dan tawakal.⁴ Nilai-nilai ini memiliki peran penting dalam dakwah karena menyentuh dari sisi emosional. Dakwah melalui karakter yang menunjukkan nilai-nilai ini secara nyata dapat lebih mudah diterima oleh audiens, terutama dalam media visual seperti film. Oleh karena itu, film yang menampilkan karakter dengan perjalanan spiritual dan moral dapat menjadi media dakwah yang kuat.

Film anime *The Journey* menjadi salah satu film yang mengandung representasi agama Islam didalam ceritanya. Film yang diproduksi oleh studio *Manga Production* (Arab Saudi) dan *Toei Animation* (Jepang) dengan durasi 1 jam 50 menit dan memiliki dua Bahasa yaitu bahasa Arab dan bahasa Jepang. Film ini rilis pada tanggal 25 Juni 2021 di Arab dan Jepang.

³ Agus Rahmat Mahmudi dan Andi Suryadi, "Penanaman Nilai-Nilai Kepahlawanan dalam Pembelajaran Sejarah," *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora* 7 (2024): 1–23.

⁴ M. NASIR AGUSTIAWAN, "Spiritualisme Dalam Islam M.," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., no. 236 (2020): Hlm. 91.

Shinzou Kobun sebagai *director* dan timnya memerlukan waktu hingga dua setengah tahun untuk menyelesaikan film anime ini. Film ini dapat dengan mudah diakses melalui *platform streaming* anime berbayar seperti *Bstation*, *Cruncyroll* dan *Netflix*. Selain itu, *The Journey* juga dapat diakses melalui *Youtube* secara gratis.

The Journey Taiko Arabia Hantō de no Kiseki to Tatakai no Monogatari bertema peradaban bangsa arab sebelum Islam dengan karakter Aws bin Jubair sebagai tokoh utama. Film anime ini bercerita tentang perjuangan tokoh utama bersama penduduk Mekkah dalam mempertahankan Ka'bah dari serangan pasukan gajah milik Raja Abrahah. Selain itu, terdapat kisah inspiratif Nabi Allah lain dalam film anime ini yang digambarkan sebagai motivasi dan keberanian karakter didalam film saat mereka merasa ketakutan dan putus asa. Kisah Nabi Allah tersebut antara lain Kisah Naram umat Nabi Nuh a.s, Kisah Raheel yang ikut bersama Nabi Musa a.s untuk memperjuangkan kebebasan dan Kisah Thawab pengikut Nabi Hud a.s yang melawan kepemimpinan otoriter Kaum Aad dan Kaum Raksasa.

Dari isi kisah film anime *The Journey* dapat diambil kesimpulan bahwa kisah tersebut menginterpretasikan salah satu surat dari kitab suci Al-Qur'an yaitu surat Al-Fiil yang berbunyi:

أَلَمْ تَرَ كَيْفَ فَعَلَ رَبُّكَ بِأَصْحَابِ الْفِيلِ ۚ ۱ أَلَمْ يَجْعَلْ لَهُمُ فِي

تَضَلُّ لَيْلٍ ۚ ۲ وَأَرْسَلَ عَلَيْهِمْ طَيْرًا أَبَابِيلَ ۚ ۳ تَرْمِيهِمْ بِحِجَارَةٍ مِّنْ

سِجِّيلٍ ۚ ۴ فَجَعَلَهُمْ كَعَصْفٍ مَّأْكُولٍ ۝

Artinya: “Apakah kamu tidak memperhatikan bagaimana Tuhanmu telah bertindak terhadap tentara bergajah? Bukankah Dia telah menjadikan tipu daya mereka (untuk menghancurkan Ka’bah) itu sia-sia? dan Dia mengirimkan kepada mereka burung yang berbondong-bondong, yang melempari mereka dengan batu (berasal) dari tanah yang terbakar, lalu Dia menjadikan mereka seperti daun-daun yang dimakan (ulat).”

Karakter utama dalam film digambarkan sebagai sosok yang menjalani transformasi dari pribadi biasa yang penuh trauma menjadi pemimpin yang pemberani, memiliki iman yang kuat dan menginspirasi. Hal tersebut digambarkan secara implisit melalui tindakan, alur cerita dan perkembangan karakter utama. Sayangnya, penelitian mengenai film dakwah Islam selama ini lebih banyak terfokus pada analisis pesan tematik dan simbolik, tanpa meneliti lebih jauh tentang struktur naratif dan peran karakter utama sebagai representasi nilai-nilai Islam. Padahal, karakter dalam film dapat menjadi “juru dakwah” yang menyampaikan pesan melalui tindakan, konflik, dan proses perkembangan dirinya.

Untuk itu, penelitian ini menggunakan teori Hero’s Journey dari Christopher Vogler, yang menjelaskan perjalanan seorang tokoh melalui dua belas tahap transformasi psikologis dan spiritual. Dengan teori ini, perjalanan karakter Aws akan dianalisis untuk melihat bagaimana ia merepresentasikan nilai-nilai dakwah Islam melalui narasi heroik. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif dan paradigma interpretatif, penelitian ini

bertujuan untuk menggali dan menjelaskan bagaimana perjalanan karakter Aws bin Jubair menjadi simbol dari perjuangan, keimanan, dan nilai dakwah Islam dalam konteks budaya populer global.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tahapan *Hero's Journey* direpresentasikan pada karakter Aws bin Jubair dalam film anime *The Journey*?
2. Bagaimana transformasi karakter Aws dalam konteks nilai pahlawan dan spiritualitas Islam?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tahapan *Hero's Journey* direpresentasikan pada karakter Aws bin Jubair dalam film anime *The Journey*.
2. Untuk mengetahui transformasi karakter Aws dalam konteks nilai pahlawan dan spiritualitas Islam.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi ilmiah dalam studi naratif karakter dan memperluas penerapan teori *Hero's Journey* pada media dakwah visual.
2. Manfaat Praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengkaji film, pendakwah, dan sineas muslim mengenai konstruksi karakter heroik dalam dakwah visual berbasis budaya populer.

E. Landasan Teori

1. Teori Utama

a. Teori Representasi

Representasi merupakan proses pemaknaan yang dipengaruhi oleh latar belakang, konteks budaya dan kondisi tertentu dari si penyerap makna.⁵ Menurut Stuart Hall, representasi merupakan pembentukan makna di dalam pikiran manusia melalui bahasa dan simbol yang mencerminkan realitas. Dalam konteks penelitian ini representasi dipahami sebagai cara untuk menafsirkan karakter Aws Bin Jubair yang menampilkan nilai-nilai kepahlawanan dan spiritualitas melalui tahapan naratif di dalam teori *Hero's Journey*.

Dalam penelitian ini, teori representasi digunakan untuk melihat bagaimana tokoh utama direpresentasikan melalui dua belas tahap *Hero's Journey* menurut Christopher Vogler. Representasi tokoh, nilai moral, dan dinamika sosial akan dianalisis sebagai bagian dari struktur naratif yang membentuk persepsi audiens terhadap karakter sebagai pahlawan.

b. Film

Menurut makna kata sebenarnya film adalah *cinematographie* yang terbentuk dari kata *cinema* (gerak) dan *tho* atau *phytos* (cahaya)

⁵ Rio Febriannur Rachman, "Representasi Dalam Film," *Jurnal Paradigma Madani Ilmu Sosial, Politik Dan Agama* 7, no. 2 (2020): 2.

yang dapat diartikan sebagai seni melukis sebuah gerakan dengan memanfaatkan cahaya.⁶ Sedangkan secara teknis dalam bidang sinematografi, film merupakan sebuah media sejenis selapis pita tipis dan peka terhadap cahaya yang disebut *celluloid*.⁷ Pada masanya *celluloid* digunakan sebagai media penyimpanan yang seiring perkembangan teknologi berubah menjadi pita analog dan yang terbaru media digital.

Pengertian film pada awalnya mengacu pada bahan yang digunakan untuk menyimpan karya sinematografi, namun pada perkembangannya sebuah karya film dapat diproduksi tanpa *celluloid*. Oleh karena itu, pengertian film lebih mengarah kepada sebuah karya seni berbasis audio visual yang ditayangkan kepada audiens melalui rangkaian gambar bergerak.⁸ Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual yang digunakan untuk menyampaikan ide, pesan, cerita dan gagasan kepada sekelompok orang.

Produksi film memiliki berbagai teknik pembuatan salah satunya *animation* atau animasi. Pada dasarnya film animasi merupakan kumpulan dari gambar yang disusun secara beraturan

⁶ Muhammad Ali Mursid Alfathoni dan Dani Manesah, *Pengantar Teori Film* (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020), Hlm. 2.

⁷ Ilham Zoebazary, *Kamus Istilah Televisi Dan Film* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010), Hlm. 104.

⁸ *Ibid.*, Hlm. 104.

sehingga menghasilkan gambar yang bergerak.⁹ Seorang *animator* atau pembuat animasi dituntut untuk dapat menggunakan logika berpikir yang tepat untuk menggerakkan suatu gambar atau objek dari kondisi awal hingga akhir. Pada awalnya, film animasi dibuat melalui berlembar-lembar gambar tangan lalu diputar sehingga menghasilkan efek bergerak pada gambar. Seiring berkembangnya teknologi, pembuatan film animasi lebih mudah dan cepat dengan menggunakan bantuan dari komputer grafis.¹⁰

c. Anime

Anime merupakan singkatan dari kata *animeshon* dalam bahasa Jepang yang memiliki makna animasi (*animation*). Kata anime sering digunakan oleh masyarakat global sebagai istilah untuk merujuk kepada animasi yang berasal dari Jepang. Namun, masyarakat Jepang sendiri menggunakan kata anime untuk merujuk kepada semua film animasi terlepas dari asal dan gayanya.¹¹

Anime memiliki penggambaran visual yang menarik dan penggunaan teknik narasi yang mendalam sebagai ciri khasnya. Manga (komik Jepang) atau novel ringan seringkali dijadikan sebagai adaptasi dari sebuah anime, sehingga ceritanya memiliki latar belakang yang kaya dan karakter yang terbangun dengan baik.

⁹ Ricky W Putra dan Ahmad Thabathaba'is, *Pengantar Dasar Perencanaan Dan Pembuatan Film Animasi* (Yogyakarta: ANDI, 2022), Hlm. 7.

¹⁰ Ilham Zoebazary, *Kamus Istilah Televisi Dan Film* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010), Hlm. Hlm. 106.

¹¹ Fitri Ifi Gama, "Pengenalan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)* 4, no. 1 (2024): Hlm. 22.

Anime juga dikenal karena kemampuannya untuk menyampaikan tema-tema yang beragam, termasuk isu sosial, psikologis, dan budaya.

Selain menjadi hiburan, anime juga dijadikan sebagai alat yang efektif untuk memperkenalkan budaya Jepang.¹² Anime seringkali menampilkan aspek budaya Jepang secara langsung maupun tidak di dalam cerita dan karakternya. Sehingga memberikan wawasan tentang nilai dan norma sosial masyarakat Jepang serta hiburan yang disajikan kepada audiens.

Dengan visual yang menarik, anime memiliki potensi sebagai media untuk memperkenalkan berbagai nilai-nilai dan budaya salah satunya nilai-nilai keIslaman. Menggunakan anime sebagai media untuk menyebarkan nilai-nilai agama Islam dapat menjangkau generasi muda yang sangat erat dengan budaya populer dan media visual. Selain memiliki visual yang menarik, alur cerita yang mendalam memungkinkan penyampaian pesan moral yang halus namun berkesan. Selain itu, anime memiliki peran dalam membentuk interaksi sosial dikalangan penggemar anime, seperti pemahaman yang mendalam terhadap suatu pesan moral dalam anime dapat mempengaruhi cara berinteraksi satu sama lain.¹³ Hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk menciptakan komunitas yang

¹² Fitri Ifi Gama, "Pengenalan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)* 4, no. 1 (2024): Hlm.13.

¹³ M. Alfin Fatikh and Irfan Ramadhani, "Anime Sebagai Komunikasi Dalam Membentuk Perilaku Interaksi Sosial," *J-KI: Jurnal Komunikasi Islam* 4, no. 2 (2023): Hlm. 215.

positif bagi generasi muda dengan menyampaikan pesan moral dari agama Islam melalui anime.

d. Teori *Hero's Journey* Christopher Vogler

Christopher Vogler merupakan seorang penulis dan ahli struktur naratif yang terkenal karena mengadaptasi teori *The Hero's Journey* oleh Joseph Campbell. *The Hero's Journey* merupakan penggambaran dari perjalanan transformasi batin seorang pahlawan yang menuntun mereka melalui keputusan besar, cobaan, perlawanan dan kebangkitan.¹⁴ Vogler mengadaptasi teori milik Campbell dan menyederhanakannya menjadi 12 tahapan perjalanan pahlawan yang dikenal sebagai teori *Hero's Journey*.

ke-12 tahap tersebut diantaranya yaitu: *The ordinary world*; *The call to adventure*; *Meeting the mentor*; *Crossing the threshold*; *Test, allies, enemies*; *Approach to the inmost cave*; *The ordeal*; *Reward*; *The road back*; *The resurrection*; dan *Return with the elixir*.¹⁵ Vogler mengklasifikasikan perjalanan pahlawan menjadi 12 tahap untuk merepresentasikan perjalanan pahlawan baik fisik maupun emosional yang melibatkan tindakan dan keputusan karakter dalam mencapai tujuannya.

¹⁴ Christopher Vogler, "The Stages of the Hero's Journey," *Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films 1999* (1999): Hlm. 1.

¹⁵ Christopher Vogler, "The Stages of the Hero's Journey," *Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films 1999* (1999): Hlm 3–6.

e. Nilai Kepahlawanan dan Spiritualitas Islam

Nilai kepahlawanan merupakan sebuah nilai atau prinsip yang tercermin dalam sikap, perilaku dan tindakan seseorang yang rela berjuang, berkorban dan memberikan manfaat kepada orang lain.¹⁶ Nilai tersebut tidak terbatas pada keberanian untuk berkelahi, melainkan keberanian yang mencakup pengabdian, keikhlasan, tanggung jawab, kepemimpinan, kesetiaan, serta semangat untuk memperjuangkan kebenaran dan keadilan.¹⁷

Spiritualitas merupakan bentuk karakteristik dari sistem pola pikir yang meyakini eksistensi realitas immaterial yang tidak dapat diserap oleh indra manusia.¹⁸ Spiritualitas dalam agama merupakan sebuah kepercayaan pada kepada hal-hal metafisik berdasarkan keyakinan pada ruh yang diangkat tetap dapat berhubungan dengan jasad melalui medium manusia yang masih hidup yang berupa hubungan emosional yang kuat baik penerimaan maupun penolakan terhadap spiritualisme.¹⁹ Dalam dimensi eksistensial spiritualitas berfokus pada pencarian makna tujuan hidup. Sedangkan, dalam

¹⁶ Muhbib Abdul Wahab, "Edukasi Nilai Kepahlawanan," *SindoNews*, 2017, <https://nasional.sindonews.com/berita/1256109/18/edukasi-nilai-kepahlawanan>.

¹⁷ Agus Rahmat Mahmudi dan Andi Suryadi, "Penanaman Nilai-Nilai Kepahlawanan dalam Pembelajaran Sejarah" *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora* 7 (2024): Hlm. 484.

¹⁸ M. Nasir Agustiawan, "Spiritualisme Dalam Islam M.," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., no. 236 (2020): 5–24, Hlm. 93.

¹⁹ M. Nasir Agustiawan, "Spiritualisme Dalam Islam M.," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., no. 236 (2020): 5–24, Hlm. 105.

dimensi agama spiritualitas berfokus pada hubungan antara seseorang dengan Tuhan.

Spiritualitas Islam banyak terwujud melalui ajaran tasawuf yang berfokus kepada pembersihan hati, penyucian jiwa dan jalan menuju *ma'rifatullah* melalui ibadah, dzikir dan mujahadah. Menurut Al-Ghazali, seorang tokoh sufi yang terkenal dengan metode tasawufnya *tarbiyah ruhiyah ahlus-sunnah wal jama'ah* dalam kitabnya *Ihya 'Ulumuddin* mengatakan salah satu aspek spiritualitas yang perlu disampaikan adalah 10 prinsip dasar *akhlaqul karimah* (akhlak mulia).²⁰ Yang diantaranya: taubat, rasa takut (*khauf*), zuhud, sabar, syukur, ikhlas dan jujur, tawakkal, cinta, *ridha* terhadap *qadha*, dan senantiasa mengingat hari pembalasan.

Melalui perjalanan pahlawan, transformasi karakter Aws dari sosok biasa yang traumatis menjadi sosok pahlawan yang dikagumi dari sikap dan keteladanannya sesuai dengan aspek nilai kepahlawanan seperti keberanian, kepemimpinan, kesetiaan dan memperjuangkan kebenaran dan keadilan. Selain itu, aspek spiritualitas juga termasuk kedalam konteks dewasa ini yang mencakup sikap Ikhlas, iman yang kuat dan tawakal.

²⁰ A Musta'inah, "Konsep Pendidikan Mental Spiritual Dalam Kitab *Ihya 'Ulumuddin Al-Ghazali*," *Doctoral Dissertation, Pendidikan Agama Islam PPS-IAIN Syekh Nurjati Cirebon*, 2021, 167.

2. Penelitian Relevan

Penelitian relevan dibutuhkan untuk menemukan perbedaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya supaya dapat mengetahui pembaharuan dalam penelitian ini. Maka akan dijabarkan penelitian terdahulu sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Naufal Aly Muhammad pada tahun 2024 dengan judul “Representasi Agama Islam pada Anime *The Journey (Journey: Taiko Arabia Hanto De No Kiseki To Tatakai No Monogatari)*”.²¹ Penelitian ini berusaha menjelaskan representasi agama Islam didalam film *The Journey* menggunakan teori representasi dan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Hasil temuan dari penelitian ini mengatakan bahwa simbol dalam film anime “*The Journey*” dapat diuraikan melalui teori semiotika Peirce dan memberikan pemahaman mendalam tentang pesan-pesan yang disampaikan visual. Persamaan penelitian ini dan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti terletak pada pendekatan kualitatif yang digunakan dan objek penelitian yang sama. Sedangkan perbedaannya terletak pada teori dan analisis data. Teori yang akan digunakan peneliti adalah teori *Hero's Journey* yang dikembangkan oleh Chirsotper Vogler.

²¹ Naufal A L Y Muhammad, “*Representasi Agama Islam Pada Anime the Journey (Journey: Taiko Arabia Hantō de No Kiseki to Tatakai No Monogatari)*,” 2024.

- 2) Penelitian Amanda Putri Ivana tahun 2023 dengan judul “Representasi Optimisme Film Anime *The Journey* dalam Perspektif Islam”.²² Pada penelitian ini berusaha untuk menjelaskan tentang gambaran sikap optimisme dan tidak mudah putus asa dalam film anime *The Journey*. Dengan menggunakan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce dan teori representasi Stuart Hall untuk menguraikan gambaran sikap optimisme dalam film. Penelitian ini menyimpulkan hasil bahwa anime “*The Journey*” terdapat bentuk tanda, interpretan dan objek yang menrepresentasikan sikap optimisme. Persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada objek dan pendekatan penelitian yang sama. Sementara perbedaannya terdapat pada penggunaan teori yang digunakan.
- 3) Penelitian oleh Luthfi Hidayah dan Teguh Setyo Budi Utomo pada tahun 2023 yang berjudul “Representasi Stereotip Islam dalam Anime *The Journey*”.²³ Penelitian tersebut berusaha menjelaskan representasi stereotip Islam pada film anime *The Journey*. Dengan menggunakan teori analisis wacana Teun A. Van Dijk. Pada penelitian ini menghasilkan bahwa anime “*The Journey*” telah menampilkan stereotipe negatif tentang agama Islam. Objek

²² Amanda Putri Ivana, “Representasi Optimisme Film Anime *the Journey* Dalam Perspektif Islam,” *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2023, 1–97.

²³ Luthfi Hidayah dan Teguh Setyo Budi Utomo, “Representasi Stereotip Islam Dalam Anime *the Journey*,” *AN-NASHIHA Journal of Broadcasting and Islamic Communication Studies* 3, no. 2 (2023): 38–42.

penelitian yang sama digunakan dalam penelitian ini. Sementara penggunaan teori yang digunakan berbeda dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

4) Penelitian oleh Henryco Syah Qohar pada tahun 2022 dengan judul “Makna Optimisme dalam Film Anime *The Journey* (Analisis Semiotika Roland Barthes)”.²⁴ Penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk menguraikan makna optimisme dalam film tersebut. Penelitian ini menyatakan bahwa makna optimisme yang ada pada film terkandung dalam sifat dan perilaku tokoh pasukan Makkah yang tidak putus asa dan berani dalam mengambil keputusan. Persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada pendekatan dan objek yang sama. Sementara penggunaan metode teori yang digunakan berbeda dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

5) Penelitian yang dilaksanakan oleh Fajria Noviana pada tahun 2019 dengan judul “Representasi *Hero's Journey* Pada Tokoh Chihiro dalam Anime *Spirited Away* Karya Miyazaki Hayao”.²⁵ Teori *Hero's Journey* dari Chirstoper Vogler digunakan untuk memahami perjalanan Chihiro sebagai karakter utama dalam film anime *Spirited Away* yang awalnya memiliki kepribadian yang manja,

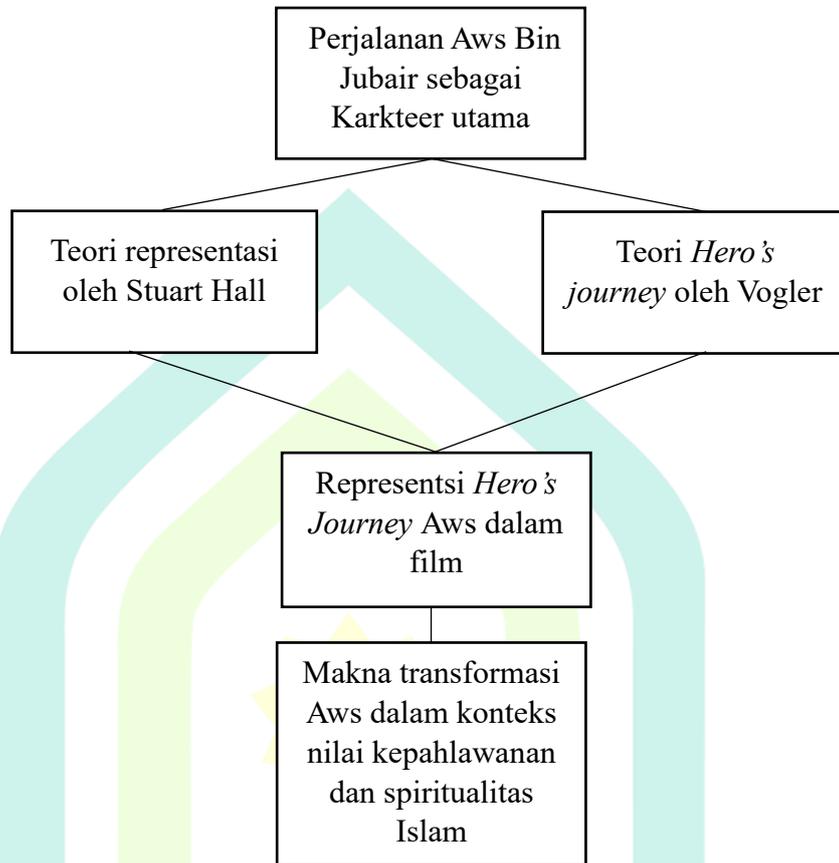
²⁴ H S Qohar, “Makna Optimisme Dalam Film Anime ‘the Journey’(Analisis Semiotika Roland Barthes),” 2022.

²⁵ Fajria Noviana, “Representasi *Hero's Journey* Pada Tokoh Chihiro Dalam Anime *Spirited Away* Karya Miyazaki Hayao,” *Izumi* 8, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.14710/izumi.8.1.52-64>.

cengeng dan penakut menjadi karakter dengan kepribadian yang tenang, mandiri dan pemberani. Hasil dari penelitian ini membuktikan definisi pahlawan menurut Vogler. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada pendekatan dan metode analisis yang digunakan untuk menganalisis karakter utama dalam film. Sementara objek penelitian yang digunakan berbeda dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan kelima penelitian relevan tersebut, kebaharuan dalam penelitian yang akan dilaksanakan berupa penggunaan teori *Hero's Journey* oleh Vogler untuk menganalisis Aws Bin Jubair sebagai karakter utama dalam film anime *The Journey*. Melalui teori Vogler, penelitian ini berusaha untuk menelaah secara mendalam transformasi karakter sebagai medium dakwah. Penelitian ini menawarkan fokus kajian pada transformasi karakter yang inspiratif dalam konteks dengan nilai-nilai pahlawan dan spiritualitas Islam. Dibandingkan dengan penelitian terhadap film anime *The Journey* sebelumnya yang fokus pada kajian tematik dan simbolik dakwah.

3. Kerangka Berpikir



Tabel 1. 1: Kerangka Berpikir

Penelitian yang akan dilaksanakan berusaha untuk menggali makna dari perjalanan Aws yang memiliki latar belakang sebagai budak yang dipaksa melakukan tindak kejahatan seperti mencuri, merampok dan membunuh yang kemudian bertransformasi menjadi pahlawan penyelamat ka'bah. Perjalanan tersebut akan dianalisis melalui 12 tahapan *Hero's Journey* oleh Vogler guna memahami makna perjalanan transformasi Aws dari seorang yang memiliki trauma dan pesimis menjadi karakter yang optimis dan pemberani sesuai dalam konteks

nilai-nilai agama Islam. Sehingga akan ditarik Kesimpulan nilai-nilai agama Islam apa saja yang ada dalam karakter Aws Bin Jubair yang dapat menjadi teladan bagi audiens.

F. Metode Penelitian

1. Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan sudut pandang yang digunakan peneliti dalam penelitian untuk melihat fakta, menganalisis fenomena dan metode yang digunakan dalam menginterpretasikan hasil.²⁶ Dengan kata lain, Paradigma penelitian menjadi asumsi dasar peneliti dalam mencari fakta dan sudut pandang dalam melihat suatu permasalahan.

Peneliti menggunakan paradigma interpretif yang melihat bahwa realitas sosial sebagai sesuatu yang menyeluruh dan tidak dapat dipisahkan, dinamis, penuh makna, kompleks dan memiliki hubungan timbal balik.²⁷ Paradigma interpretif memahami realitas yang subjektif dengan upaya untuk mengungkap makna yang sesungguhnya dari realitas yang diekspresikan melalui permukaan. Dalam konteks penelitian ini, paradigma interpretif bertujuan untuk menggali representasi nilai-nilai spiritual dan heroik dalam perjalanan Aws sebagai karakter utama dalam film.

2. Pendekatan, Metode dan Jenis Penelitian

²⁶ Muhammad Rizal Pahleviannur et al., "*Metodologi Penelitian Kualitatif*" (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022), Hlm. 5.

²⁷ Rahardjo Mudjia, "*Paradigma Interpretif*," *Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya* 4, no. 1 (2018): Hlm. 3.

Pendekatan analisis naratif digunakan untuk memahami makna dari alur cerita, struktur dan perubahan karakter. Analisis naratif merupakan sebuah cara berpikir dengan menggabungkan deskripsi peristiwa individu yang kemudian disusun secara logis dan sistematis menjadi cerita baru yang dapat diceritakan kembali.²⁸ Dengan analisis naratif, peneliti dapat menulis pengalaman karakter Aws Bin Jubair sebagai karakter pahlawan dan spiritual yang merepresentasikan nilai-nilai kepahlawanan dan spiritualitas Islam.

Metode analisis isi dipilih untuk mengidentifikasi tahapan-tahapan *Hero's Journey* yang dialami oleh karakter Aws. Analisis isi berperan dalam memvisualisasikan makna komunikasi baik tulis maupun lisan yang disajikan pada media cetak maupun elektronik.²⁹ Dengan analisis isi memungkinkan peneliti untuk menggali makna, tema dan pola yang muncul dari data kualitatif seperti teks, gambar atau media lainnya.

Selain itu, penelitian ini termasuk kedalam penelitian kualitatif deskriptif karena dalam hasil penelitian akan berupa kalimat deskripsi yang menjelaskan tentang makna pengalaman karakter Aws.³⁰ Dengan kualitatif deskriptif peneliti dapat dengan rinci menganalisis bagaimana representasi *Hero's Journey* terbentuk dan apa nilai-nilai dakwah yang terungkap dari karakter Aws.

²⁸ Irfan Taufan Asfar, "Analisis Naratif, Analisis Konten Dan Analisis Semiotik (Penelitian Kualitatif)," *No January*, 2019, Hlm. 14, <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21963.41767>.

²⁹ Sumarno, "Analisis Isi Dalam Penelitian Pembelajaran Bahasa Dan Sastra," *Edukasi Lingua Sastra* 18, no. 2 (2020): 40.

³⁰ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: KBM INDONESIA, 2021), Hlm. 6.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu permasalahan yang menjadi pusat dari penelitian yang dilaksanakan.³¹ Objek pada penelitian ini adalah karakter utama Aws Bin Jubair dalam film animasi yang berjudul *The Journey Taiko Arabia Hantō de no Kiseki to Tatakai no Monogatari* yang rilis pada 25 Juni 2021 dan diproduksi oleh *Toei Animation* (Jepang) dan *Manga Production* (Arab Saudi).

4. Sumber Data

Demi menunjang penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis data yang akan digunakan dalam penelitian ini:

a. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang diambil secara langsung dari objek penelitian yang akan digunakan sebagai landasan untuk memecahkan rumusan masalah.³² Data primer yang digunakan berasal dari narasi dalam film animasi *The Journey* yang diakses melalui *youtube*.

b. Sumber Data Sekunder

³¹ Surokim, *Riset Komunikasi : Strategi Praktis Bagi Peneliti Pemula*, Pusat Kajian Komunikasi Publik Prodi Ilmu Komunikasi FISIB-UTM & AspiKom Jawa Timur (Jawa Timur: Pusat Kajian Komunikasi Publik, 2016), Hlm. 132.

³² Abdul Fatah Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: CV. Harfa Creative, 2023), Hlm. 6.

Data sekunder merupakan data yang didapatkan selain dari data primer.³³ Dalam penelitian ini data sekunder berasal dari dokumen, jurnal, literatur atau penelitian terdahulu atau pendapat beberapa ahli yang memiliki kaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menjadi pelengkap dari penggunaan teknik observasi agar hasil penelitian menjadi lebih kredibel dengan didukung dokumentasi yang kredibel dalam bentuk dokumen internal, catatan peristiwa dan karya seni.³⁴ Dalam penelitian ini, dokumentasi yang digunakan peneliti untuk meningkatkan kredibilitas hasil penelitian dapat berupa data dari teks seperti transkrip dialog antar karakter yang mengandung nilai-nilai agama Islam.

b. Simak Catat

Simak catat terdiri dari dua proses yaitu simak dan catat. Simak merupakan teknik pengumpulan data yang dilaksanakan melalui proses melihat dan menyimak objek penelitian dalam bentuk teks,

³³ Abdul Fatah Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: CV. Harfa Creative, 2023), Hlm.6.

³⁴ Damera Sinaga, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: UKI PRESS, 2023), 42–43.

audio dan audio visual.³⁵ Sedangkan catat merupakan tahapan dimana peneliti melakukan penulisan terhadap data yang mengandung unsur-unsur tertentu yang memiliki kaitan dengan fokus penelitian.³⁶ Dalam penelitian ini, Teknik simak akan digunakan untuk melihat, memperhatikan dan menyimak film anime *The Journey*. Kemudian, Teknik catat digunakan untuk menulis data-data yang berkaitan dengan unsur-unsur naratif yang diperoleh dari menyimak film.

6. Metode Analisis Data

Metode analisis data merupakan sebuah proses dimana peneliti mengkategorikan, memilah, mengolah dan menganalisis data sehingga menemukan hasil yang penting dan dapat dipelajari kemudian diceritakan kepada orang lain.³⁷ Dalam penelitian ini digunakan metode analisis isi kualitatif terarah (*Directed Qualitative Content Analysis*). Menurut Hsieh dan Shannon, analisis isi kualitatif terarah merupakan salah satu pendekatan dalam analisis isi kualitatif di mana kerangka teori atau konsep sebelumnya digunakan untuk membimbing proses pengkodean, pengidentifikasian dan analisis data.³⁸

³⁵ Norma Khoirunnayah, Wahyu Widayati, dan Victor Maroli Tua L. Tobing, “Diksi Dan Gaya Bahasa Pada Iklan Di Akun Instagram Shopee,” *Jurnal Ilmiah Sarasvati* 5, no. 2 (2023): Hlm. 110.

³⁶ Sri Astuti dan Pindi, “Analisis Gaya Bahasa Dan Pesan-Pesan Pada Lirik Lagu Iwan Fals Dalam Album 1910,” *Jurnal Kansasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4, no. 2 (2019). Hlm. 149.

³⁷ Sofwatillah et al., “Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah,” *Journal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): Hlm. 87.

³⁸ Naupess K. Kibiswa, “Directed Qualitative Content Analysis (DQICA): A Tool for Conflict Analysis,” *Qualitative Report* 24, no. 8 (2019): 2060, <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2019.3778>.

Pendekatan ini digunakan ketika penelitian telah memiliki kerangka teori atau kategori konseptual yang telah ditentukan sebelumnya sebagai dasar untuk melakukan klasifikasi data. Teori tersebut digunakan untuk memandu proses identifikasi, kategorisasi, dan interpretasi data dalam konteks yang lebih mendalam dan sistematis.

Adapun teori utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Hero's Journey* yang dikembangkan oleh Christopher Vogler, yang memuat dua belas tahapan transformasi karakter pahlawan. Kedua belas tahap ini dijadikan sebagai kategori awal (*predetermined coding scheme*) dalam proses analisis. Setiap adegan, dialog, maupun elemen naratif yang ditampilkan dalam film *The Journey* dikategorikan ke dalam salah satu dari dua belas tahap tersebut.

Langkah-langkah dalam analisis dilakukan sebagai berikut:

- a. **Reduksi Data:** Peneliti mengamati dan mencatat adegan-adegan serta dialog yang relevan dari film *The Journey*, kemudian menyeleksi data yang sesuai dengan dua belas tahapan *Hero's Journey*.
- b. **Kategorisasi Berdasarkan Teori:** Data yang telah dikumpulkan diklasifikasikan ke dalam kategori yang telah ditentukan, yakni tahapan-tahapan *Hero's Journey* seperti *The Ordinary World*, *Call to Adventure*, dan seterusnya.

- c. **Interpretasi Tematik:** Setiap data yang telah dikategorikan kemudian dianalisis untuk menemukan makna naratif serta nilai-nilai dakwah Islam yang terkandung, terutama yang berkaitan dengan nilai kepahlawanan (seperti keberanian, pengorbanan, dan kepemimpinan) dan spiritualitas Islam (seperti taubat, ikhlas, dan tawakal).
- d. **Penyajian Data:** Hasil analisis disajikan dalam bentuk uraian naratif dan tabel untuk memudahkan pembacaan struktur perjalanan karakter dan transformasi nilai yang direpresentasikan dalam film.

Dengan metode ini, peneliti akan menarik Kesimpulan nilai-nilai kepahlawanan dan spiritual yang direpresentasikan dalam karakter Aws Bin Jubair. secara naratif dan visual melalui media populer seperti anime.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan digunakan untuk memudahkan pembaca dalam memahami tulisan ini. Maka dari itu, penulis menyusun sistematika pembahasan sebagai berikut:

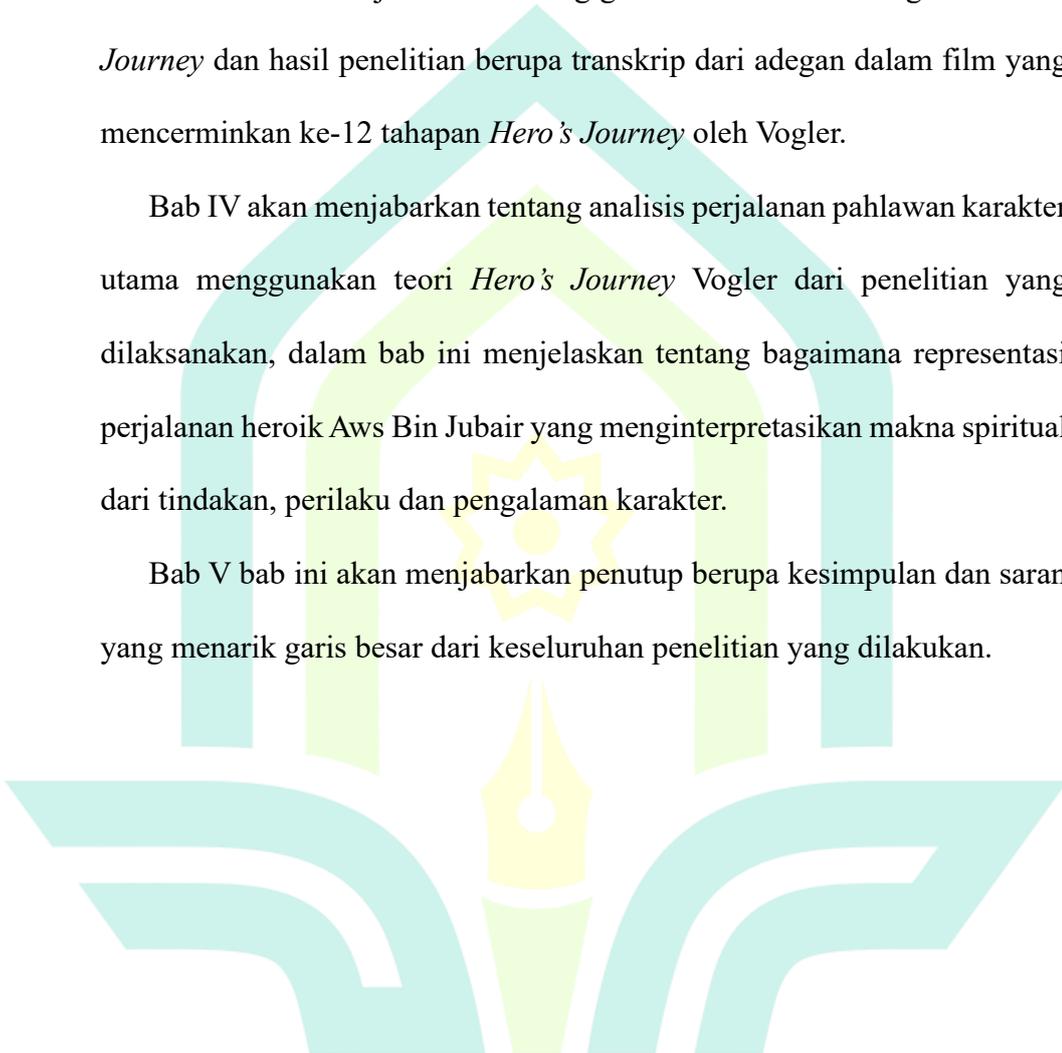
Bab I menjabarkan proposal skripsi yang didalamnya berupa latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian baik secara teoritis maupun, landasan teori (yang memuat teori utama, penelitian relevan dan kerangka berpikir), metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II akan menguraikan tentang landasan teori yang digunakan dalam penelitian yang berupa teori *Hero's Journey* oleh Vogler. Selain itu, dalam bab ini terdapat gambaran film anime *The Journey* dan Aws Bin Jubair sebagai karakter utama yang ada di dalamnya.

Bab III akan menjabarkan tentang gambaran umum tentang anime *The Journey* dan hasil penelitian berupa transkrip dari adegan dalam film yang mencerminkan ke-12 tahapan *Hero's Journey* oleh Vogler.

Bab IV akan menjabarkan tentang analisis perjalanan pahlawan karakter utama menggunakan teori *Hero's Journey* Vogler dari penelitian yang dilaksanakan, dalam bab ini menjelaskan tentang bagaimana representasi perjalanan heroik Aws Bin Jubair yang menginterpretasikan makna spiritual dari tindakan, perilaku dan pengalaman karakter.

Bab V bab ini akan menjabarkan penutup berupa kesimpulan dan saran yang menarik garis besar dari keseluruhan penelitian yang dilakukan.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. TEORI REPRESENTASI

Representasi adalah proses penggunaan bahasa (*language*) dalam menyampaikan sesuatu yang bermakna (*meaningfull*) kepada orang lain.³⁹ Menurut Stuart Hall (1997) Representasi merupakan bagian terpenting dimana sebuah makna diproduksi, ditukar dan dikomunikasikan melalui bahasa oleh anggota suatu budaya. Dalam hal ini, bahasa dapat dipahami sebagai sebuah sistem berupa simbol-simbol yang dapat berbentuk verbal dan non-verbal.⁴⁰

Dalam *Representation: Cultural Representations and signifying Practies* Stuart Hall memberikan pengertian representasi melalui *The Oxford English Dictionary* dengan dua pengertian, yaitu:

1. Merepresentasikan sesuatu berarti mendeskripsikannya, melalui deskripsi, penggambaran, atau imajinasi; menempatkan gambaran tentang sesuatu di hadapan kita dalam pikiran atau indra kita.
2. Merepresentasikan sesuatu juga berarti menyimbolkannya, mewakili, menjadi contoh atau menggantikannya

Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa, representasi merupakan sebuah jembatan penghubung antara imajinasi atau konsep yang kompleks dalam pikiran kita dengan penggunaan bahasa. Hal tersebut yang memungkinkan kita untuk memahami dan menafsirkan realita seperti objek, orang atau peristiwa. Dengan kata lain, melalui representasi kita dapat

³⁹ Stuart Hall, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practises* (London: SAGE Publications, 1997), Hlm.15, <https://doi.org/10.5040/9781474206013.0012>.

⁴⁰ Mochammad Nursalim, *Antologi Neurosains Dalam Pendidikan* (Surabaya: CV. Jakda Media Publishing, 2022), Hlm.33.

mendekspresikan sesuatu yang abstrak dalam pikiran kita dan mengkomunikasikannya kepada orang lain.

Proses representasi melibatkan dua proses. *Pertama*, representasi mental (*mental representation*) merupakan sebuah sistem dimana semua objek, orang atau peristiwa dikaitkan dengan konsep yang ada dalam benak masing-masing individu. Tanpa konsep, kita tidak dapat mengerti makna apa pun di dunia ini. Maka dari itu, sebuah makna (meaning) bergantung pada sistem konsep (*system of concepts*) yang terbentuk dalam pikiran kita. Dengan sistem konsep ini kita dapat merepresentasikan makna dan menginterpretasikan sebuah benda, baik dalam maupun diluar pikiran kita. *Kedua*, bahasa (*language*) merupakan sebuah sistem yang terlibat dalam keseluruhan proses pembentukan makna. Dengan bahasa, kita dapat saling berbagi makna, konsep dan interpretasi tentang dunia.

Stuart Hall mengemukakan bahwa terdapat tiga pendekatan untuk mendeskripsikan bagaimana representasi makna disampaikan melalui bahasa, yaitu:

1. *the reflective approach* (pendekatan reflektif), dalam teori ini bahasa dianggap sebagai cermin yang merefleksikan atau mencerminkan makna sebenar-benarnya dari setiap objek, orang, ide atau peristiwa di dunia nyata. Pada abad ke-4 SM bangsa Yunani menyebutnya dengan istilah "*mimetic*". Hal tersebut dikarenakan sebuah bahasa

mencerminkan atau meniru kebenaran yang sudah ada di dunia. Misalnya, buku ya berarti buku, tidak ada makna lain.

2. *the intentional approach* (pendekatan intensional), dalam teori ini bahasa dianggap sebagai sistem yang menyampaikan makna unik dari seorang komunikator, penulis atau pelukis. Makna yang dimaksud adalah makna yang sesuai kehendak komunikator dan bukan makna yang sebenarnya dari sebuah kata. Pendekatan ini berangkat dari bagaimana seorang individu menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dan menyampaikan makna-makna unik sesuai dengan bagaimana dia memandang dunia. Namun, pendekatan ini memiliki kelemahan karena menganggap bahasa sebagai sistem atau permainan pribadi (*private game*), sementara di lain sisi bahasa digunakan untuk berkomunikasi dengan individu lain, dimana sebuah makna bergantung pada konvensi linguistik dan kode-kode yang ada pada masyarakat.
3. *the constructionist approach* (pendekatan konstruktif), dalam teori ini bahasa dianggap sebagai sistem yang merepresentasikan konsep (*concept*) yang ada dalam pikiran atau benak kita. Pendekatan ini menganggap benda dan individu tidak dapat menentukan makna sendiri. Sebuah makna dibangun menggunakan sistem representasi (konsep dan tanda). Menurut pendekatan ini, keberadaan dunia material dimana manusia ada merupakan sebuah sistem yang mewakili konsep yang ada dalam pikiran. Bahasa menjadi sebuah sistem yang mengkomunikasikan

makna melalui bahasa, simbol, gambar dan lain-lain serta untuk membangun dunia yang penuh makna.

Dalam konteks film, representasi menyangkut bagaimana tokoh, konflik, dan nilai ditampilkan untuk menyampaikan pesan tertentu kepada penonton. Aws bin Jubair tidak hanya digambarkan sebagai tokoh utama, tetapi juga sebagai simbol dari nilai-nilai kepahlawanan dan spiritualitas Islam. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, representasi dipahami sebagai cara karakter Aws bin Jubair menggambarkan nilai-nilai kepahlawanan dan spiritualitas Islam melalui perjalanan hidupnya.

B. FILM

Menurut KBBI film merupakan gambar atau cerita yang hidup. Film juga memiliki berbagai pengertian, mulai dari sebuah kata yang diartikan sebagai selaput tipis dari seluloid yang berfungsi untuk tempat gambar negatif atau positif hingga bagian dari komunikasi yang digunakan oleh individu maupun kelompok untuk mengirim dan menerima pesan.⁴¹ Pengertian lain mengatakan bahwa film merupakan serangkaian gambar fotografi yang diam lalu diproyeksikan secara kontinyu melalui proyektor ke layar lebar di dalam ruangan gelap.⁴² Dengan demikian, kita akan melihat sebuah fenomena gambar bergerak yang sebenarnya diam.

⁴¹ Muhammad Ali Mursid Alfathoni dan Dani Manesah, *Pengantar Teori Film* (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020), 2.

⁴² Mohamad Ariansah, "Film Dan Estetika," *Imaji* 4 (2008): 42–43.

Menurut makna kata sebenarnya film adalah *cinematographie* yang terbentuk dari kata *cinema* (gerak) dan *tho* atau *phytos* (cahaya) yang dapat diartikan sebagai seni melukis sebuah gerakan dengan memanfaatkan cahaya.⁴³ Menurut Ali Mursid, film sebagai media audio visual terdiri dari potongan gambar-gambar yang disusun memiliki kemampuan untuk menangkap realitas sosial budaya, membentuk sebuah cerita dan menyampaikan pesan yang terkandung didalamnya dalam bentuk media visual.

Secara umum film memiliki 2 unsur yaitu unsur naratif dan unsur sinematik.⁴⁴ Dalam sebuah film kedua unsur tersebut akan saling mengikat satu sama lain. Keduanya tidak dapat membentuk sebuah film jika dipisahkan. Menurut Himawan Pratista, unsur naratif merupakan aspek yang berhubungan dengan cerita dalam film. Setiap film tidak dapat lepas dari unsur naratif karena setiap cerita pasti memiliki aspek tokoh, konflik, latar tempat dan waktu. Aspek-aspek tersebut berhubungan satu sama lain untuk membentuk sebuah peristiwa dalam cerita.

Sedangkan unsur sinematik merupakan elemen-elemen teknis yang terdapat dalam produksi sebuah film. Terdapat 4 elemen dalam unsur sinematik, yaitu: *mise en scene*, sinematografi, editing dan audio. *Mise en scene* merupakan segala elemen yang direkam didepan kamera, seperti:

⁴³ Muhammad Ali Mursid Alfathoni dan Dani Manesah, *Pengantar Teori Film* (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020), Hlm. 2.

⁴⁴ Himawan Pratista, *Memahami Film: Pengantar Naratif*, 3rd ed. (Yogyakarta: Montase Press, n.d.), 1.

aktor, kostum, tata cahaya dan set latar tempat. Sinematografi merupakan aspek pengambilan visual melalui kamera dengan mengatur pencahayaan, komposisi gambar hingga pergerakan kamera. Editing merupakan elemen pasca produksi yang menggabungkan, memotong dan memilih setiap gambar (*shot*) yang telah diambil oleh kamera. Audio merupakan elemen dari film yang dapat kita tangkap melalui indra pendengaran. Biasanya elemen audio ditambahkan kedalam film pada saat proses editing dengan Teknik *audio design*.

Film sebagai teks budaya mengandung representasi ideologi, identitas, dan sistem nilai. Oleh karena itu, film dapat menjadi medium dakwah kontemporer ketika nilai-nilai keislaman dikemas secara naratif dan visual yang relevan dengan konteks sosial penonton. Film *The Journey* menjadi contoh menarik karena memadukan estetika anime dengan pesan-pesan moral dan spiritual Islam, menjadikannya sarana dakwah yang komunikatif dan kontekstual.

C. ANIME

Anime merupakan singkatan dari kata "*animeshon*" dalam bahasa Jepang yang memiliki makna animasi (*animation*). Kata anime sering digunakan oleh masyarakat global sebagai istilah untuk merujuk kepada animasi yang berasal dari Jepang. Namun, masyarakat Jepang sendiri

menggunakan kata anime untuk merujuk kepada semua film animasi terlepas dari asal dan gayanya.⁴⁵

Anime memiliki penggambaran visual yang menarik dan penggunaan teknik narasi yang mendalam sebagai ciri khasnya. Manga (komik Jepang) atau novel ringan seringkali dijadikan sebagai adaptasi dari sebuah anime, sehingga ceritanya memiliki latar belakang yang kaya dan karakter yang terbangun dengan baik. Anime juga dikenal karena kemampuannya untuk menyampaikan tema-tema yang beragam, termasuk isu sosial, psikologis, dan budaya.

Selain menjadi hiburan, anime juga dijadikan sebagai alat yang efektif untuk memperkenalkan budaya Jepang. Anime seringkali menampilkan aspek budaya Jepang secara langsung maupun tidak di dalam cerita dan karakternya. Sehingga memberikan wawasan tentang nilai dan norma sosial masyarakat Jepang serta hiburan yang disajikan kepada audiens.

Dengan visual yang menarik, anime memiliki potensi sebagai media untuk memperkenalkan berbagai nilai-nilai dan budaya salah satunya nilai-nilai keIslaman. Menggunakan anime sebagai media untuk menyebarkan nilai-nilai agama Islam dapat menjangkau generasi muda yang sangat erat dengan budaya populer dan media visual. Selain memiliki visual yang menarik, alur cerita yang mendalam memungkinkan penyampaian pesan

⁴⁵ Gama, "Pengenalan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang," Hlm.22.

moral yang halus namun berkesan. Selain itu, anime memiliki peran dalam membentuk interaksi sosial dikalangan penggemar anime, seperti pemahaman yang mendalam terhadap suatu pesan moral dalam anime dapat mempengaruhi cara berinteraksi satu sama lain. Hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk menciptakan komunitas yang positif bagi generasi muda dengan menyampaikan pesan moral dari agama Islam melalui anime.

Dalam konteks film *The Journey*, anime menjadi wadah yang strategis untuk menyampaikan nilai-nilai keislaman kepada khalayak luas, khususnya generasi muda. Film ini merupakan hasil kerja sama antara *Manga Productions* (Arab Saudi) dan *Toei Animation* (Jepang), yang menggabungkan tradisi visual Jepang dengan narasi Islam klasik. Dengan menggunakan anime, nilai-nilai dakwah dapat dikemas secara estetik, simbolis, dan emosional sehingga lebih mudah diterima dan dipahami.

D. TEORI *HERO'S JOURNEY* CHRISTOPHER VOGLER

Christopher Vogler merupakan seorang penulis, konsultan dan analis naskah film *Hollywood* dan telah bekerja untuk studio film seperti *Disney*, *Fox 2000* dan *Warner Bros*. Ia terkenal karena berhasil menyumbangkan ilmu dalam penulisan skenario film dengan mengadaptasi teori *monomyth* oleh Joseph Campbell ke dalam kerangka naratif praktis yang bisa digunakan oleh penulis skenario dan kreator film. Vogler menyatakan bahwa teori Campbell ini sejalan dengan pemikiran Carl G. Jung tentang arktipe (*archtype*) pahlawan yang mencerminkan aspek pemikiran manusia yang berasal dari alam bawah, dimana kepribadian kita membagi dirinya

sendiri ke dalam karakter-karakter untuk memainkan drama dalam kehidupan kita.⁴⁶

Teori *Hero's Journey* atau perjalanan pahlawan merupakan model naratif yang menjelaskan struktur umum dari perjalanan transformasional seorang tokoh utama.⁴⁷ Christopher Vogler, dalam bukunya *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, menyederhanakan konsep Joseph Campbell tentang *The Hero's Journey* dari tujuh belas tahap menjadi dua belas tahap yang mencerminkan proses perubahan psikologis, emosional, dan spiritual sang tokoh.

Kedua belas tahap tersebut meliputi:

1. *The Ordinary World* – Dunia awal.
2. *Call to Adventure* – Panggilan untuk Bertualang.
3. *Refusal of the Call* – Menolak Panggilan.
4. *Meeting with the Mentor* – Bertemu Mentor.
5. *Crossing the First Threshold* – Melewati Ambang Batas Pertama.
6. *Tests, Allies, Enemies* – Ujian, pertemanan, dan konflik muncul.
7. *Approach to the Inmost Cave* – Pendekatan ke Gua Terdalam.
8. *The Supreme Ordeal* – Ujian.
9. *Reward* – Hadiah.
10. *The Road Back* – Jalan Kembali.
11. *The Resurrection* – Kebangkitan.

⁴⁶ Christopher Vogler, "*The Writers Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*," 1992, Hlm. 14.

⁴⁷ Christopher Vogler, "*The Stages of the Hero's Journey*," *Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films* 1999 (1999): Hlm. 9.

12. *Return with the Elixir* – Kembali dengan Obat/Penawar.

Ke-12 tahapan diatas menunjukkan perubahan seorang karakter utama dari yang diremehkan menjadi seorang yang dipertimbangkan dan diakui keberadaannya. Selain tahap perjalanan pahlawan, Dalam buku *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* Vogler juga membahas tahapan alur cerita yang dikaitkan dengan perjalanan dan dibagi menjadi 3 bagian yaitu *Act 1* (Aksi 1), *Act 2* (Aksi 2) dan *Act 3* (Aksi 3).



Gambar 2.1: Model Teori *The Hero's Journey*

1. **Act 1 (Aksi 1)**, merupakan bagian awal dari sebuah cerita dimana karakter utama menjalani kehidupan yang tenang, damai dan harmonis sebelum ia melakukan perjalanan pahlawan. Pada *act 1* terdapat 5 dari 12 tahap perjalanan menurut Vogler, yaitu:

a. ***The Ordinary World (Dunia Awal)***

Merupakan situasi awal dari seorang karakter utama yang menunjukkan latar belakang kehidupannya, Dimana ia menjalani

kehidupan normal sebelum menjalani perjalanan kepahlawanannya yang mengubah psikologis karakter utama.

b. *Call to Adventure* (Panggilan untuk Berpetualang)

Merupakan tahap dimana karakter utama dihadapkan pada masalah atau tantangan yang harus diselesaikan. Panggilan untuk berpetualang ini berasal dari masalah yang mengancam kehidupan sehari-hari karakter utama sehingga ia tidak dapat menolak untuk bertindak dan harus menerima panggilan tersebut.

c. *Refusal of The Call* (Menolak Panggilan)

Pada tahap ini karakter utama menunjukkan reaksi awal berupa rasa takut, bimbang dan kecil hati sehingga ia menolak panggilan berpetualang. Pada titik ini, karakter utama masih belum sepenuhnya berkomitmen untuk melakukan perjalanan pahlawan.

d. *Meeting with the Mentor* (Bertemu Mentor)

Pada tahap ini karakter utama bertemu dengan seseorang yang akan membantunya sebelum melakukan perjalanan pahlawan yang disebut Mentor. Bantuan yang diberikan dapat berupa nasihat, bimbingan dan motivasi. Fungsi mentor hanya membantu mempersiapkan pahlawan dalam perjalanannya, pada akhirnya sang karakter utama harus menghadapi masalahnya sendirian.

e. ***Crossing the First Threshold (Melewati Ambang Batas Pertama)***

Tahap ini menunjukkan karakter utama telah sepenuhnya berkomitmen untuk berpetualang. Tahap ini menjadi momen yang krusial pada aksi 1 karena komitmen karakter utama seringkali tidak hanya dari nasihat atau motivasi mentor, melainkan dari ancaman penjahat yang mengganggu karakter utama seperti membunuh keluarga terdekat atau menghancurkan tempat tinggalnya. Hal tersebut membuat karakter utama harus mengambil keputusan yang sulit dan tidak ada jalan untuk kembali.

2. ***Act 2 (Aksi 2)***, merupakan bagian tengah dari cerita yang menunjukkan pertemuan pahlawan dengan musuh yang mengancamnya untuk melihat apakah karakter utama dapat melewatinya. Pada *act 2* terdapat 4 tahap dari 12 tahap perjalanan oleh Vogler, yaitu:

f. ***Test, Allies and Enemies (Ujian, Sekutu dan Musuh)***

Tahap awal dari *act 2* yang memberikan ujian baru untuk karakter utama. Dalam tahap ini, karakter utama akan bertemu dengan karakter yang membantu karakter utama dalam perjalanannya yang disebut sekutu, serta karakter yang akan menyulitkan perjalanan karakter utama yang disebut musuh. Pada tahap ini memungkinkan pengembangan karakter utama dan sekutunya saat bereaksi dibawah tekanan.

g. *Approach to The Inmost Cave (Pendekatan ke Gua Terdalam)*

Merupakan tahap karakter utama bersiap-siap bersama sekutunya untuk masuk kedalam gua terdalam. Gua terdalam yang dimaksud merupakan tantangan utama atau permasalahan terbesar yang harus dihadapi karakter utama.

h. *The Supreme Ordeal (Ujian)*

Dalam tahap ini karakter utama mengalami momen kritis dimana ia harus menghadapi ancaman dan ketakutan terbesarnya. Ancaman untuk karakter utama yang mengharuskan ia untuk gagal dan putus asa. Vogler menyatakan bahwa, tahap ini merupakan momen kelam bagi para penonton karena mereka dibuat tegang dan tidak tahu apakah karakter utama akan berhasil atau tidak.⁴⁸ Setelah itu, pahlawan akan bangkit dan kebangkitannya memberikan perasaan gembira kepada penonton.

i. *Reward (Hadiah)*

Tahap yang menunjukkan karakter utama memperoleh hadiah yang berharga setelah ia berhasil mengalahkan musuh dan melewati ujian didalam perjalanannya. Hadiah yang dimaksud dapat berupa barang atau hikmah yang membuat karakter utama menjadi lebih bijak.

⁴⁸ Christopher Vogler, “*The Writers Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*,” 1992, Hlm. 25–26.

3. **Act 3 (Aksi 3)**, merupakan bagian akhir dari sebuah cerita yang menunjukkan keberhasilan pahlawan dalam menghadapi tantangan utama. Pada *act 3* terdapat 3 tahap dari 12 tahap perjalanan oleh Vogler, yaitu:

j. *The Road Back* (Jalan Kembali)

Pada tahap ini pahlawan telah menyelesaikan petualangannya dan memutuskan untuk kembali ke dunia biasa (*Ordinary World*). Namun, tahap ini seringkali menunjukkan bencana terjadi secara tiba-tiba. Menurut Vogler, tahap ini merupakan tahap konsekuensi yang diperoleh karakter utama karena menghadapi kekuatan tertinggi.⁴⁹

k. *The Resurrection* (Kebangkitan)

Merupakan tahap kegagalan dan kebangkitan kedua setelah tahap ujian (*The Supreme Ordeal*). Tahap ini semacam ujian terakhir bagi karakter utama untuk melihat apakah ia mempelajari hikmah dari momen-momen sebelumnya. Pada tahap ini biasanya transformasi perkembangan karakter utama akan terlihat jelas.

l. *Return with The Elixir* (Kembali dengan Obat/Penawar)

Tahap ini menunjukkan kembalinya karakter utama ke tempat asalnya dengan membawa obat atau Penawar (*Elixir*). Obat yang dibawa oleh karakter utama dapat berupa harta, pasangan,

⁴⁹ Christopher Vogler, "*The Writers Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*," 1992, Hlm. 27–28.

teman baru, kepribadian yang lebih bijaksana, tanggung jawab dan perubahan terhadap kehidupan normalnya.

Selain 12 tahap perjalanan pahlawan, dalam *The Stages of The Hero's Journey* Vogler juga mengemukakan arktipe (*archetypes*) yang diperankan setiap tokoh dalam cerita. Pada dasarnya, *archetypes* merupakan pola dasar yang menggambarkan fungsi atau peran yang dimainkan oleh karakter dalam sebuah cerita.⁵⁰ Vogler menyatakan terdapat 7 *archetypes* yang menjelaskan pola dasar dan fungsi utama karakter, yaitu:

1. Hero “to serve and sacrifice” (Pahlawan “untuk melayani dan berkorban”)

Pahlawan merupakan seorang protagonis dalam sebuah cerita, ia memiliki fungsi mengorbankan kebutuhan dirinya untuk melakukan perjalanan demi mengembalikan keseimbangan dunia awal (*ordinary world*). Perjalanan yang dilakukan pahlawan dapat berupa tantangan untuk pengembangan diri, memenangkan kompetisi, menyembuhkan luka atau menemukan belahan jiwa.

2. Mentor “to guide” (Mentor/Guru “untuk membimbing”)

Mentor memiliki peran penting untuk memberikan motivasi wawasan dan membimbing untuk membantu pahlawan dalam mengatasi keraguan dan ketakutannya serta mempersiapkannya sebelum melakukan perjalanan.

⁵⁰ Christopher Vogler, “*The Stages of the Hero's Journey*,” *Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films* 1999 (1999): Hlm.79.

3. *Threshold Guardian “to test”* (Penjaga Ambang Batas “untuk menguji”)

Penjaga ambang batas berfungsi untuk melindungi rasa takut, trauma dan fobia yang dimiliki pahlawan dari pahlawan itu sendiri. Sehingga sebelum melakukan perjalanan, ia harus berkomitmen dan mengatasi segala keraguan yang ada dalam benaknya

4. *Herald “to warn and challenge”* (Pengiyar “untuk memperingatkan dan menantang”)

Karakter herald berfungsi untuk memberikan tantangan dan mengumumkan datangnya sebuah ancaman. Karakter herald biasanya muncul pada bagian awal cerita untuk memberikan *call to adventure* (panggilan untuk berpetualang) kepada pahlawan. Karakter yang dapat memerankan peran ini dapat berupa seseorang yang membuat pengumuman atau keputusan.

5. *Shapeshifter “to question and deceive”* (Pengubah Bentuk “untuk mempertanyakan dan menipu”)

Peran *shapeshifter* berfungsi untuk menyesatkan pahlawan dengan membuat ketakutan dan memunculkan trauma sehingga timbul keraguan dan berbagai pertanyaan dalam benak pahlawan. Peran ini sangat efektif untuk menimbulkan ketegangan dalam sebuah cerita.

6. *Shadow “to destroy”* (Bayangan “untuk menghancurkan”)

Bayangan dapat mewakili keinginan tergelap karakter, ketakutan atau fobia terbesarnya. Musuh utama pahlawan seringkali memainkan peran ini dengan segala kemampuannya bertekad untuk menghancurkan, menghentikan dan membunuh pahlawan beserta perjuangannya.

7. *Trickster “to disrupt”* (Penipu “untuk mengganggu”)

Peran penipu berfungsi sebagai karakter yang menggiring sudut pandang karakter lain menjadi absurd dan memungkinkan perubahan situasi.

Model ini tidak hanya menggambarkan struktur cerita, tetapi juga mengandung makna simbolik dari pertumbuhan batin dan perjuangan nilai. Vogler menekankan bahwa setiap tahap adalah refleksi dari konflik internal dan eksternal yang dihadapi tokoh, menjadikan perjalanan tersebut sebagai cerminan proses spiritual dan ideologis.

Dalam penelitian ini, teori *Hero's Journey* digunakan untuk menganalisis representasi karakter Aws bin Jubair sebagai pahlawan spiritual dalam konteks dakwah Islam. Melalui setiap tahap perjalanannya, Aws memperlihatkan nilai-nilai seperti keberanian, keikhlasan, jihad, dan tawakal. Analisis berdasarkan Vogler akan mengungkap bagaimana struktur naratif dalam anime ini membentuk figur heroik yang merepresentasikan nilai-nilai keislaman secara kontemporer.

E. NILAI KEPAHLAWANAN DAN SPIRITUALITAS ISLAM

1. Nilai Kepahlawanan

Kepahlawanan identik dengan perjuangan melawan penjajah, berperang membela bangsa dan negara, pengertian tersebut sangat melekat pada benak kita saat ini.⁵¹ Namun, kepahlawanan sebenarnya sangat berkaitan dengan kualitas etis dan moral seseorang seperti pengetahuan yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan kebaikan dan tanggung jawab sosial.⁵² Nilai kepahlawanan merupakan konstruksi etis dan moral yang tidak hanya hadir dalam narasi perjuangan fisik, tetapi juga dalam pengorbanan batin dan komitmen terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan keagamaan. Dalam konteks Islam dan budaya Indonesia, nilai kepahlawanan memiliki posisi sentral dalam membentuk karakter individu yang tidak hanya bertanggung jawab secara sosial, tetapi juga spiritual.

Menurut ahli, terdapat beberapa indikator nilai-nilai kepahlawanan yaitu: rela berkorban, mengutamakan kepentingan golongan dibandingkan kepentingan pribadi, tanpa pamrih, optimis, cinta tanah air dan tindakan yang didasari oleh ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.⁵³ Nilai-nilai kepahlawanan sudah seharusnya

⁵¹ M S Arief, "Menggalikan Nilai-Nilai Kepahlawanan Ki Hajar Dewantara Dari Sumber Delpher Sebagai Pembelajaran Karakter Dalam Pelajaran Ips," *Jurnal Cahaya Mandalika* ISSN 2721-4796 ..., 2024, Hlm. 1181,

⁵² Vironika Diya Andina, "Nilai Kepahlawanan Dalam Serat Kridhawasita (Kajian Filologi)," *ALFABETA : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya* 3 (2020): Hlm. 57.

⁵³ Vironika Diya Andina, "Nilai Kepahlawanan Dalam Serat Kridhawasita (Kajian Filologi)," *ALFABETA : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya* 3 (2020): Hlm. 59

diaktualisasikan oleh setiap individu sebagai nilai-nilai spirit dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Oleh karenanya, Nilai-nilai kepahlwanan tidak bersifat eksklusif militeristik, melainkan menyangkut kualitas moral dan spiritual yang ditunjukkan dalam tindakan nyata maupun dalam sikap batin sehari-hari.

Dalam konteks dakwah, nilai-nilai kepahlwanan harus menyentuh tiga ranah: kognitif (pengetahuan), afektif (rasa), dan psikomotorik (tindakan). Sikap seperti berani, peduli, dan siap berkorban harus ditanamkan melalui keteladanan, bukan sekadar pengajaran verbal. Nilai yang disampaikan sudah seharusnya menunjukkan nilai-nilai seperti jujur, disiplin, tanggung jawab, dan pantang menyerah adalah inti dari pendidikan karakter yang dapat disampaikan melalui media visual, termasuk film.

Nilai-nilai kepahlwanan tersebut dapat dianalisis dalam film *The Journey* melalui representasi karakter Aws bin Jubair. Karakter ini menunjukkan transformasi dari pribadi pasif menjadi sosok pemberani, ikhlas, dan bertanggung jawab. Setiap tindakan heroik yang dilakukan Aws tidak hanya bermuatan simbolik tetapi juga menjadi bagian dari nilai dakwah Islam yang ditampilkan secara visual dan naratif.

2. Spiritualitas Islam

Kata spiritualitas berasal dari bahasa latin “spiritus” yang memiliki arti jiwa, ruh, sukma, batin, kesadaran diri, wujud gaib dan nyawa

hidup.⁵⁴ Spirit memberikan makna penting ke dalam kehidupan seseorang seperti memberikan tujuan dalam hidup seseorang. Filsuf menganalogikan spiritualitas sebagai makhluk immaterial yang menjadi wujud ideal bagi akal, pikiran dan batin manusia seperti intelektualitas, rasionalitas dan kesucian.⁵⁵ Spiritualitas memiliki kemampuan untuk menghadirkan perasaan cinta, kepercayaan dan harapan untuk melihat makna dan tujuan hidup.

Spiritualitas dalam Islam merupakan bentuk kesadaran yang lahir dari kedekatan manusia dengan Tuhan yang mempengaruhi seluruh dimensi kehidupan.⁵⁶ Spiritualitas bukanlah dimensi yang terpisah dari kehidupan duniawi, melainkan bersatu dan hadir dalam setiap aktivitas kehidupan, seperti bekerja, bermasyarakat, bahkan dalam politik dan hukum. Dalam dimensi spiritual Islam, terdapat dua arah hubungan yang disebut dimensi vertikal dan horizontal. Dimensi vertikal merujuk pada hubungan individu dengan Allah (tawakal, ridha, taqwa), sementara dimensi horizontal mencakup hubungan dengan sesama manusia dan lingkungan yang dibingkai dengan akhlak, empati, dan keadilan.

Tujuan utama spiritualitas Islam sebagaimana dijelaskan oleh Nasr dan Ibn ‘Arabi Spiritualitasme dalam Islam, adalah untuk meningkatkan

⁵⁴ M. Nasir Agustiawan “*Spiritualisme Dalam Islam M.,*” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., no. 236 (2020): 91.

⁵⁵ M. Nasir Agustiawan, “*Spiritualisme Dalam Islam M.,*” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., no. 236 (2020): Hlm. 91.

⁵⁶ M. Nasir Agustiawan, “*Spiritualisme Dalam Islam M.,*” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., no. 236 (2020): Hlm. 92–93.

kualitas iman, ibadah, dan akhlak menuju kehidupan yang damai dan mendapatkan ridha Ilahi.⁵⁷

Pada zaman modern, spiritualitas Islam tidak seharusnya bersifat eksklusif atau hanya berkuat dalam ritual ibadah.⁵⁸ Justru, ia harus menjadi pedoman praktis dalam menghadapi perubahan sosial, globalisasi, dan tantangan moral di tengah masyarakat multikultural. Praktik-praktik seperti shalat, puasa, membaca Al-Qur'an, dan terlibat dalam kegiatan keagamaan menjadi media integrasi antara spiritualitas dan identitas sosial-keagamaan. Kegiatan spiritual ini memperkuat hubungan sosial, serta memperdalam makna hidup dalam perspektif Islam.

Imam Al-Ghazali, dalam kitab monumental *Ihya Ulumuddin*, menempatkan spiritualitas sebagai inti dari ajaran Islam dan fondasi bagi pembentukan akhlak mulia. Menurut Al-Ghazali, akhlak (*khuluq*) adalah sifat yang tertanam dalam jiwa, dari mana lahir perbuatan-perbuatan dengan mudah tanpa perlu pertimbangan panjang. Jika sifat itu melahirkan perbuatan baik menurut akal dan syariat, maka disebut akhlak mulia; sebaliknya jika melahirkan perbuatan tercela, itu disebut akhlak buruk.⁵⁹ Al-Ghazali menekankan bahwa akhlak mulia tidak hanya hasil dari latihan lahiriah, tetapi juga buah dari penyucian jiwa

⁵⁷ M. Nasir Agustiawan, "Spiritualisme Dalam Islam M.," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., no. 236 (2020): Hlm. 95.

⁵⁸ Mauza Dwi Yoharsa et al., "Islam Dalam Konteks Modern: Praktik-Praktik Spiritualitas Dalam Zaman Modern," *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 2024, 3537–41.

⁵⁹ Erfan Habibi et al., "Pemikiran Pendidikan Imam Al Ghazali Dalam Kitab *Ihya ' Ulumiddin*" 2, no. 1 (2025): Hlm.92–93.

(*tazkiyat an-nafs*) dan upaya mendekatkan diri kepada Allah. Ia mengintegrasikan dimensi rasional, religius, dan sufistik dalam membangun konsep akhlak: akhlak yang baik adalah yang membawa manusia pada *ma'rifatullah* (pengenalan dan kedekatan dengan Allah) dan kebahagiaan abadi di akhirat.

Dalam konteks film *The Journey*, karakter Aws bin Jubair merepresentasikan dimensi spiritual Islam melalui proses transformasi yang mencakup: (1) Kesadaran akan keterbatasan diri dan kebutuhan akan pertolongan Ilahi. (2) Ikhlas dalam perjuangan tanpa pamrih. (3) Perjuangan batin dalam menerima trauma masa lalu sebagai bagian dari qadarullah. (4) Keteladanan dalam amal perbuatan sebagai wujud iman yang hidup. Aws tidak hanya mengalami perubahan psikologis, tetapi juga membentuk identitas spiritual yang kokoh. Ia menjadi contoh nyata bahwa spiritualitas Islam dapat hadir dan berkembang dalam medan perjuangan, konflik, dan pengabdian sosial.

BAB III

GAMBARAN UMUM ANIME *THE JOURNEY* DAN TRANSKRIP

A. Profil Anime *The Journey*



Gambar 3.1: Poster *The Journey*

The Journey merupakan sebuah film anime bergenre *action* yang mengadopsi dari salah satu kisah dalam Al-Qur'an yaitu surat Al-Fil. Film animasi ini merupakan hasil kolaborasi antara dua studio dari negara yang berbeda, yaitu *Toei Animation* dari Jepang dengan studio *Manga Production* dari Arab Saudi yang merupakan perusahaan yang dimiliki oleh *Prince Mohammad Bin Salman Foundation* atau biasa dikenal dengan *MISK*.⁶⁰ Shizuni Kobun menjadi sutradara dari film yang dirilis pada tahun 2021 ini dan membutuhkan proses selama dua setengah tahun untuk menyelesaikannya dan memiliki durasi 1 jam 49 menit. Dengan judul dalam bahasa Inggris "*The Journey: A Tale of Miracles and Battles on the Ancient Arabian Peninsula*", dalam bahasa Arab dikenal dengan judul "*Ar-Rihlah*"

⁶⁰ Siti Masitoh, "*Film Anime The Journey Bukti Nyata Kebesaran Allah*," 2021, <https://decode.uai.ac.id/film-anime-the-journey-bukti-nyata-kebesaran-allah/>.

(الرحلة) dan dalam bahasa Jepang berjudul “*The Journey: Taiko Arabia Hantō de no Kiseki to Tatakai no Monogatari*”

Film hasil karya antara studio *Toei Animation* dan *Manga Production* ini telah resmi yang perdana di Indonesia pada 1 September 2022 di CGV, serta dapat diakses melalui *platform streaming* seperti Maxstream, kanal budaya dan saluran televisi TVRI.⁶¹ Sebelumnya, pihak *Manga Productions* telah menayangkan trailer film pada November 2017 dalam *The Woodcutter’s Treasure*.⁶²

Film anime ini masuk kedalam serial pertama *Manga Productions* yaitu “*Future Folktales*”.⁶³ Film dengan cerita masyarakat timur tengah yang disajikan dengan gaya animasi Jepang memberikan pengalaman yang baru untuk penonton. Dengan menghadirkan karakter utama bernama *Aws* sebagai medium untuk merangkai kerangka naratif dalam menyampaikan kisah-kisah inspiratif Nabi Allah yang diadopsi dari kisah dalam Al-Qur’an. Sebuah cerita yang dikemas dengan unik ini telah memenangkan Film Eksperimental Terbaik dalam Festival Film “*Septimus*” di Amsterdam, Belanda.⁶⁴ Prestasi tersebut membuat *The Journey* menjadi karya film kolaborasi antara Jepang-Arab Saudi pertama dalam sejarah yang

⁶¹ Redaksi6, “*Lama Dinanti, Anime ‘The Journey’ Akhirnya Tayang Di Indonesia,*” 2022, <https://prokabar.com/lama-dinanti-anime-the-journey-akhirnya-tayang-di-indonesia/>.

⁶² Alex Mateo, “*Saudi Arabia’s Manga Productions, Toei Preview The Journey Film’s Japanese Cast in Trailer,*” 2021, <https://www.animenewsnetwork.com/news/2021-03-01/saudi-arabia-manga-productions-toei-preview-the-journey-film-japanese-cast-in-trailer/.170120>.

⁶³ Nick Vivarelli, “*Saudi Animation Feature ‘The Journey’ Secures Distribution in MENA and Japan,*” 2020, <https://variety.com/2020/film/festivals/saudi-animation-feature-the-journey-secures-distribution-in-mena-japan-1203512210/>.

⁶⁴ Rochimawati, “*Film The Journey, Anime Kolaborasi Jepang Dan Arab,*” 2022.

memenangkan penghargaan Film Eksperimental Terbaik dalam festival internasional.

Profil Film Anime *The Journey*



Sutradara:	Shizuo Kobun
Produser:	Nao Hirasawa
Penulis:	Amr Almaddah Essam Bukhary Petter Cooper
Perusahaan Produksi:	Manga Production Toei Animation
Tanggal Rilis:	25 Juni 2021
Durasi:	150 Menit
Bahasa:	Arab Jepang
Tokoh & Pengisi Suara:	Aws/Toru Furuya Zurara/Hiroshi Kamiya Abrahah/Takaya Kuroda Nizar/Yuuichi Nakamura Hind/Kotono Mitsuishi Musab/Kazuya Nakai

1. Karakter dalam Film *The Journey*

a. Aws



Gambar 3.2: Aws

Aws merupakan karakter utama dalam film *The Journey*, Ia bekerja sebagai pembuat tembikar yang memiliki masa lalu kelam sebagai budak dari kelompok bandit. Namun, setelah ia mendengar kisah Inspiratif, Aws mulai mendapatkan hidayah dan mengalami proses transformasi dari pribadi biasa yang penuh penyesalan menjadi seorang pemimpin perlawanan yang heroik, berani dan bijaksana

b. Zurara



Gambar 3.3: Zurara

Zurara merupakan seorang teman masa kecil Aws yang menjadi budak bersama dengannya. Sebagai sesama mantan budak, Zurara memilih jalan hidup sebagai pembunuh bayaran dan hanya tertarik kepada harta. Namun, setelah bertemu kembali dengan Aws

dan diceritakan kisah Nabi Allah, pikiran dan hati Zurara mulai terbuka dan akhirnya memutuskan untuk bergabung dengan pihak pasukan Mekkah dengan sukarela.

c. Abrahah



Gambar 3.4: Abrahah

Abrahah merupakan seorang raja yang penuh ambisi dan kesombongan dalam film *The Journey*. Abrahah menjadi musuh utama Aws dan pasukan Mekkah yang berusaha untuk menghancurkan Ka'bah, menaklukan Mekkah dan menjadikan rakyat Kota Mekkah sebagai budaknya. Dengan sifat sombong dan kejayaan pemerintahannya, ia sering mengagungkan dirinya sebagai Tuhan dan sering menindas kaum lemah yang ada dibawahnya.

d. Nizar



Gambar 3.5: Nizar

Nizar merupakan salah satu komandan pasukan Makkah. Meskipun ia digambarkan sebagai seseorang yang kasar dan tidak suka basa-basi, ia menjadi pendukung tekad Aws dengan memberikan motivasi dan inspirasi. Selain itu, ia dapat membangkitkan semangat juang pasukan Makkah untuk melawan pasukan gajah Abrahah.

e. Musab



Gambar 3.6: Musab

Musab merupakan salah satu komandan pasukan Makkah. Berbeda dengan Nizar, ia digambarkan sebagai seseorang yang bijaksana dalam memberikan motivasi. Selain itu, ia sangat terampil

dalam Menyusun strategi perang berkat pengalamannya dalam medan perang.

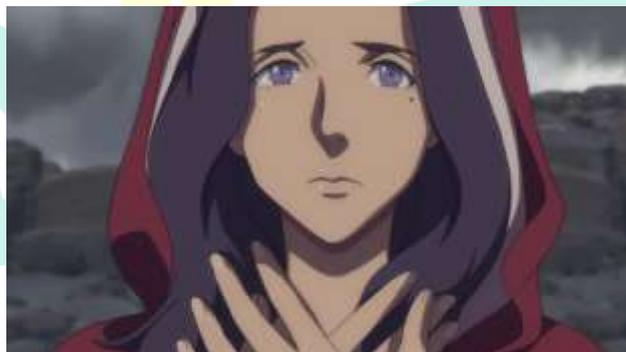
f. Abdul Muthalib



Gambar 3.7: Abdul Muthalib

Abdul Muthalib merupakan salah satu pemimpin Makkah yang dihormati oleh masyarakat. Sebelumnya ia telah berunding dengan Abrahah. Namun, Abrahah tetap berambisi untuk menguasai Makkah dan menghancurkan Ka'bah serta iman masyarakat sehingga perang pun tidak terelakkan.

g. Hind



Gambar 3.8: Hind

Hind merupakan istri dari Aws. Ia digambarkan sebagai Wanita yang setia dan penyayang. Hind menjadi salah satu motivasi

besar Aws dalam melindungi Kota Mekkah dari pasukan gajak milik Abrahah.

h. Hisyam



Gambar 3.9: Hisyam

Hisyam merupakan teman Aws. Ia digambarkan sebagai seseorang yang jenaka dan mampu menghilangkan ketegangan diantara pasukan Mekkah. Hisyam menjadi perantara yang memberikan kabar bahwa Musab sedang merencanakan perlawanan dan merekrut sukarelawan untuk melawan Abrahah.

4. Sinopsis The Journey

Kisah *The Journey* ini berlatar di kota Mekah, di mana penduduknya hidup dalam kedamaian hingga pasukan Abrahah dari Yaman datang dengan tujuan menghancurkan Ka'bah. Di tengah konflik ini, muncul Aws bin Jubair seorang mantan budak yang kini bekerja sebagai pembuat tembikar. Awalnya, ia memutuskan untuk tidak ikut campur karena terganggu oleh masa lalunya yang meyakinkan dan penuh trauma. Namun, keadaan

memaksanya untuk menghadapi ketakutannya. Dengan dukungan teman-temannya serta refleksi diri, Aws mulai menyadari bahwa ia memiliki tanggung jawab moral dan spiritual terhadap kotanya. Ia akhirnya memimpin penduduk Makkah dalam perjuangan yang gagah berani, meskipun jumlah dan kekuatan mereka jauh lebih kecil dibandingkan pasukan musuh.

Dalam perjalanan ini, Aws mengalami transformasi pribadi yang signifikan dari seorang individu biasa menjadi pahlawan berani yang dipenuhi iman dan keberanian. Film ini berakhir dengan kemenangan moral dan spiritual masyarakat Makkah, beserta dengan penguatan prinsip-prinsip tauhid, pengorbanan, dan solidaritas sosial.

B. Transkrip Anime *The Journey*

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil penelitian dideskripsikan berdasarkan aspek-aspek tahapan perjalanan pahlawan. Penelitian ini menggunakan Teori *Hero's Journey* Christopher Vogler untuk mengkaji aspek-aspek yang mempengaruhi perkembangan kepribadian Aws Bin Jubair sesuai dengan 12 tahapan *Hero's Journey*. Berikut ke-12 tahapan yang dimaksud:

Tabel 3.1 Tahapan *Hero's Journey*

Tahap <i>Hero's Journey</i>	Menit	Visual	Adegan
<i>The Ordinary World</i>	11:28 - 14:52	 <p data-bbox="834 741 1070 813">Gambar 3.10: <i>The Ordinary World</i></p>	Kehidupan harmonis Aws dan keluarganya sebelum ia berangkat ke medan pertempuran melawan pasukan Abrahah
<i>Call to Adventure</i>	6:10 - 6:33	 <p data-bbox="815 1554 1090 1664">Gambar 3.11: <i>Call to Adventure</i></p>	Musab mengajak masyarakat Mekkah untuk melawan pasukan Abrahah

<p><i>Refusal of the Call</i></p>	<p>6:46 - 7:52</p>	 <p>Gambar 3.12: <i>Refusal of the Call</i></p>	<p>Aws sempat ragu untuk melawan pasukan Abrahah setelah mendengar pidato Abdul Muthalib tentang besar dan kuatnya pasukan Abrahah dan berpikir lebih baik melarikan diri agar tidak musnah.</p>
<p><i>Meeting with the Mentor</i></p>	<p>10:13 - 10:40</p>	 <p>Gambar 3.13: <i>Meeting with the Mentor</i></p>	<p>Nizar sebagai komandan pasukan yang memimpin Aws memberikan</p>

			nasihat dan motivasi untuk menerima masa lalunya.
<i>Crossing the First Threshold</i>	11:03 - 11:20	 <p>Gambar 3.14: <i>Crossing the First Threshold</i></p>	Aws bertekad untuk menerima masa lalunya dan memilih untuk menjalankan misi mulia melindungi Ka'bah
<i>Test, Allies, Enemies</i>	23:15 - 36:58	 <p>Gambar 3.15: <i>Test, Allies, Enemies</i></p>	Pertemuan antara Zurara dan Aws menjadi ujian bagi Aws karena membuatnya mengingat kembali masa

			lalunya yang kelam sebagai seorang budak. Menjadikan Zurara sebagai sekutu menjadi ujian pertama bagi Aws.
<i>Approach to the Inmost Cave</i>	1:04:36 - 1:18:38	 <p>Gambar 3.16: <i>Approach to the Inmost Cave</i></p>	Pejalanan Aws memasuki ke cobaan terdalam (<i>inmost cave</i>) dimulai ketika awal hingga akhir peperangan melawan pasukan Abrahah.

<p><i>The Supreme Ordeal</i></p>	<p>1:19:00 - 1:34:35</p>	 <p>Gambar 3.17: <i>The Supreme Ordeal</i></p>	<p>Aws melewati ujian terberatnya ketika seluruh pasukan Mekkah dikalahkan dan sisanya akan dieksekusi oleh pasukan gajah Abrahah.</p>
<p><i>Reward</i></p>	<p>1:34:35 - 1:36:44</p>	 <p>Gambar 3.18: <i>Reward</i></p>	<p>Allah Ta'ala memberikan rahmat kepada masyarakat Mekkah berupa tunduknya pasukan gajah Abrahah dan kawanannya.</p>

			<p>burung ababil yang membunuh seluruh pasukan Abrahah.</p>
<p><i>The Road Back</i></p>	<p>1:36:45 - 1:38:07</p>	 <p>Gambar 3.19: <i>The Road Back</i></p>	<p>Mundurinya Aws dan pasukan Mekkah yang masih tersisa kebenteng pertahanan.</p>
<p><i>The Resurrection</i></p>	<p>1:38:07 - 1:40:00</p>	 <p>Gambar 3.20: <i>The Resurrection</i></p>	<p>Aws menghadapi pertarungan terakhir melawan Abrahah. Namun dengan kekuasaan Allah Ta'ala</p>

			Abraham terkubur oleh bebatuan tebing.
<i>Return with The Elixir</i>	1:41:22 - 1:43:57	 <p>Gambar 3.21: <i>Return with the Elixir</i></p>	Kembalinya keharmonisan dalam kehidupan Aws dan Masyarakat Mekkah dengan membawa obat/Penawar berupa sikap yang bijaksana, menerima masa lalunya dan iman yang kuat

C. Transformasi karakter Aws Bin Jubair

Aws bin Jubair dalam film *The Journey* mengalami transformasi yang tidak hanya bersifat naratif dan psikologis, tetapi juga merepresentasikan nilai-nilai kepahlawanan dan s-piritualitas Islam. Perubahan ini dapat dianalisis melalui 12 tahap *Hero's Journey* yang diklasifikasikan menjadi 3 aksi (*act*), di mana setiap tahapan menjadi medium bagi Aws untuk memperlihatkan perkembangan moral, keberanian, serta kedekatan spiritual dengan nilai-nilai keislaman. Diantaranya:

1. *The Ordinary World - Call to Adventure - Refusal to the Call - Meeting with the Mentor - Crossing the First Threshold (Act 1)*

Pada *act 1* tahap *The Ordinary World* menggambarkan kehidupan Aws bersama keluarganya yang damai dan harmonis. Dalam tahap ini Aws menunjukkan sikap terhina, tidak layak mendapat pengampunan Tuhan dan dipenuhi rasa bersalah. Sikap tersebut merupakan fase awal spiritualitas yang belum tumbuh serta gambaran seseorang individu yang belum memiliki nilai kepahlawanan karena terbelenggu oleh trauma.

Masa lalunya yang kelam dan trauma yang mendalam membuatnya berpikir untuk menolak panggilan untuk berperang (*Refusal of the Call*) dan memilih untuk kabur bersama keluarganya. Meskipun demikian, Aws tetap pergi berperang untuk melindungi ka'bah dan keluarganya, sebagai rasa terima kasih karena sudah menerima dan memaafkannya.

Setelah bertemu dan mendapatkan nasihat oleh Nizar salah satu komandan pasukan Makkah, Aws memutuskan untuk bangkit dan melawan rasa traumanya dengan mengambil sikap untuk menerima masa lalunya (*Crossing the First Threshold*). Hal tersebut menunjukkan transformasi batin Aws yang menggambarkan aspek taubat dan tawakal (berserah diri) sebagai bentuk awal spiritualitas.

2. *Test, Allies, Enemies - Approach to the Inmost Cave - The Supreme Ordeal – Reward (Act 2)*

Pada *act 2* tahap *Test, Allies, Enemies*, Aws berkumpul dengan teman yang selalu mendukungnya seperti Hisyam. Selain itu, Aws bertemu dengan Zurara teman masa kecil Aws yang memiliki masa lalu yang sama sebagai seorang budak. Zurara tumbuh dengan kehidupan yang keras tidak menyukai motivasi yang diberikan tentang ideologi dan keimanan karena tidak akan bisa mengisi perut. Pada tahap ini Aws harus menghadapi ujian dalam bentuk mengajak Zurara untuk ikut serta dalam melindungi kota Makkah. Aws menghadapi ujian ini dengan menceritakan kisah Rasul yang dulu memberikan hidayah kepadanya dengan harapan dapat membuka hati Zurara.

Selain itu, Aws harus menghadapi ujian lain seperti membantu Musab dan Nizar menjaga mental pasukan Makkah saat gentar melihat pasukan gajah Abrahah hingga berduel melawan anggota pasukan terbaik milik Abrahah bersama Zurara dan Nizar. Pada tahap Aws telah mencerminkan nilai kepemimpinan, pengorbanan dan keikhlasan.

Menuju tahap *Approach to the Inmost Cave* Aws berhasil mengalahkan satu gajah dan hampir mengalahkan Abrahah. Namun, ia gagal dan berakhir dieksekusi dengan diinjak oleh gajah (*The Supreme Ordeal*).

Meskipun gagal dan hampir dieksekusi, Aws tidak menyerah dan tetap menjaga imannya. Tepat sebelum Aws dieksekusi, Allah Ta'ala memberikan *reward* (rahmat) berupa kawanan burung wallet (ababil) yang meratakan pasukan Abraha beserta gajah-gajahnya. Tahap ini menunjukkan bahwa perjuangan yang dilandasi iman akan mendapatkan pertolongan. Dalam *Act 2* Aws menunjukkan nilai tawakal sabar, iman yang kuat dan perjuangan di jalan Allah (jihad).

3. *The Road Back - The Resurrection - Return with the Elixir (Act 3)*

Pada *act 3* setelah mendapatkan *reward* perjalanan Aws belum sepenuhnya selesai. Aws harus berusaha mundur kembali (*The Road Back*) kebaris pertahanan kota Mekkah untuk menolong teman yang masih hidup. Tahap *The Resurrection* dipenuhi momen menegangkan yang menunjukkan perlawanan terakhir Aws menghadapi Abrahah yang berakhir Abrahah terkubur oleh tebing.

Pada tahap *Return with The Elixir* menunjukkan kemenangan Aws dan momen puncak transformasinya dari sosok hina menjadi sosok terhormat yang memancarkan nilai kepahlawanan. *Elixir*/obat dalam film tidak dalam bentuk fisik melainkan dalam bentuk sikap kebijaksanaan yang dimiliki oleh Aws.

Dengan demikian, transformasi karakter Aws merupakan representasi dari perjalanan spiritual dan moral menuju sosok pahlawan sejati dalam perspektif Islam. Nilai-nilai seperti keberanian, pengorbanan, keimanan, tawakal, dan ikhlas terwujud melalui setiap tahapan dalam *Hero's Journey* yang ia alami. Ini menjadikan karakter Aws bukan hanya sebagai protagonis fiktif, tetapi juga simbol penting dalam dakwah visual yang mengajarkan makna kepahlawanan Islami secara mendalam.

BAB IV

REPRESENTASI *HERO'S JOURNEY* PADA KARAKTER AWS DAN NILAI DAKWAH ISLAM DALAM PERJALANAN HEROIK

A. Analisis Representasi *Hero's Journey* Pada Karakter Aws Bin Jubair

Analisis ini berfokus pada bagaimana karakter Aws Bin Jubair merepresentasikan dua belas tahapan *Hero's Journey* menurut Christopher Vogler dalam film *The Journey*. Representasi ini tidak hanya menjadi kerangka struktural naratif, tetapi juga menjadi cerminan perjalanan transformasi karakter yang kompleks dan penuh nilai kepahlawanan.

1. *The Ordinary World*



Gambar 4.1: *Scene The Ordinary World*

Aws : “Rumor itu benar, tentara Abrahah sedang menuju kesini dari Thoif”

Jubair: “Bersiaplah untuk pergi, itu tugasmu untuk melindungi keluarga kita”

Aws : “Ayah berencana tinggal dan ikut berperang? Tuan Muthalib menyuruh kita semua mengungsi”

Jubair: “Aku tidak bisa membiarkan seseorang menodai Tuhan kita”

Aws : “Jika begitu biarkan aku yang pergi berperang, Ayah. Tubuhku masih ingat cara untuk bertarung. Dan juga, aku tidak layak menerima pengampunan Tuhan”

Ummu Ayman: “Sesungguhnya Allah maha mengetahui seberapa dalam kamu menyesali dosa-dosamu. Tidak ada alasan bagimu untuk merendahkan dirimu sendiri.”

Aws : “Bukan begitu, Ibu. Selama aku memiliki tanda ini, aku tidak bisa lepas dari dosa dosa masa lalu. Aku rusak karena dosa dosaku sendiri”

Hind: “Itu tidak benar, Aku yakin Allah sudah memaafkanmu. Bukankah kehidupan yang damai ini adalah buktinya wahai Aws?”

Aws : “Terima kasih wahai ibu Wahab, kata-katamu selalu membangkitkan semangat dan keberanianku. Aku akan melindungi Mekkah dan keluarga kita yang berharga”

Pada *scene The Ordinary World* merupakan tahap awal dari perjalanan Aws yang menunjukkan kehidupannya sebelum berangkat untuk berperang melawan tantara Abrahah. Sebelumnya ia mendapatkan kabar dari Hisyam tentang Musab yang mengumpulkan masyarakat untuk mempertahankan Mekkah dan Ka’bah. Kemudian, Aws pulang untuk memberi kabar kepada keluarganya. Jubair berencana untuk berperang melindungi Mekkah, namun Aws menolaknya dan mengajukan diri untuk berperang.

Dalam dialog *scene* tersebut, Aws ditampilkan sebagai sosok yang penuh trauma akibat masa lalunya sebagai budak yang melakukan perbuatan penuh dosa. *The Ordinary World* yang digambarkan pada film memperlihatkan Aws yang sudah bertaubat dan menyesali perbuatannya, namun masih terdapat rasa bersalah, trauma mendalam dan kehampaan spiritual.

2. *Call to Adventure*



Gambar 4.2: *Scene Call to Adventure*

Musab: “Dengarkan semuanya! Jika kalian ingin bertarung, Ambillah senjata ini, ini milik kalian!”

Aws: “Jadi, perang akan benar-benar terjadi”

Musab: “Musuh kita Abrahah menyatakan bahwa dia akan menghancurkan Ka’bah yang suci. Kita tidak boleh membiarkannya-”

Abdul Muthalib: “sudah cukup wahai Musab! Kukira sudah mengatakan padamu untuk tidak melawan”

Musab: “Maafkan aku, pemuka Abdul Muthalib, tapi-”

Abdul Muthalib: “Aku telah bertemu dengan Jendral Abrahah dan menegaskan tekadnya yang kuat”

Musab: “kita takkan bisa-”

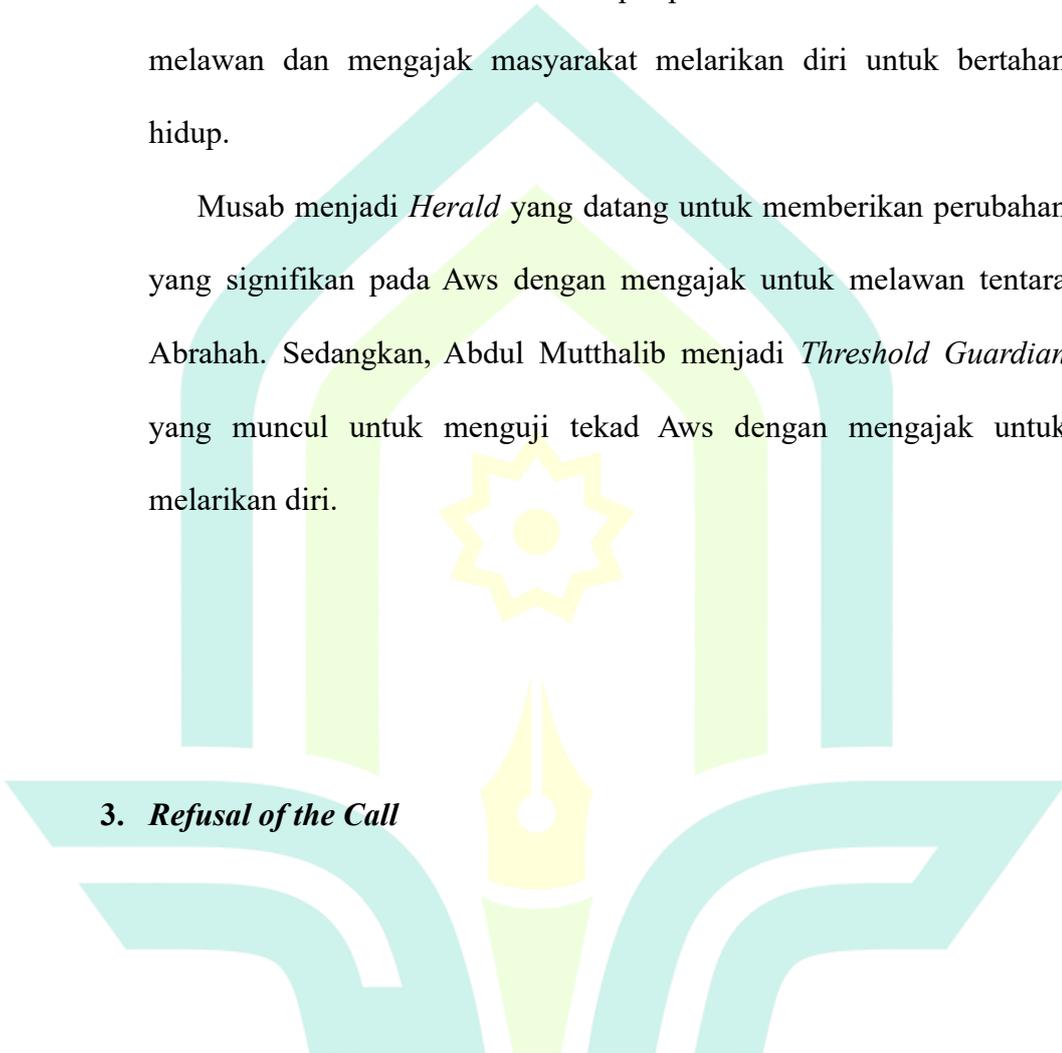
Abdul Muthalib: “Pasukan musuh jauh lebih kuat dari apa yang kita bayangkan. Oleh karena itu, kita hanya memiliki dua pilihan, kita harus segera menyerahkan kota Mekkah atau menjadi budak Abrahah”

Aws: “Bagaimanapun, itu sungguh mengerikan”

Call to Adventure untuk Aws adalah ketika Musab mengumpulkan masyarakat Mekkah dan mengajak untuk melawan tentara Abrahah. Seruan tersebut menjadi pendorong awal untuk perubahan signifikan pada diri Aws dan awal keterlibatannya dalam konflik besar. Namun, Abdul Mutthalib selaku salah satu pimpinan Mekkah menolak untuk melawan dan mengajak masyarakat melarikan diri untuk bertahan hidup.

Musab menjadi *Herald* yang datang untuk memberikan perubahan yang signifikan pada Aws dengan mengajak untuk melawan tentara Abrahah. Sedangkan, Abdul Mutthalib menjadi *Threshold Guardian* yang muncul untuk menguji tekad Aws dengan mengajak untuk melarikan diri.

3. Refusal of the Call





Gambar 4.3: *Scene Refusal of the Call*

Abdul Muthalib: “Maka untuk melindungi warga Mekkah, aku memutuskan untuk meninggalkan kota. Aku memohon tinggalkan kota Mekkah ini bersamaku sebelum pasukan mengertikan itu tiba. Melarikan diri bukanlah kekalahan, ini adalah cara kita bertahan hidup”

Aws: “Dia benar, selama kita bertahan, sejarah kita akan terus berlanjut. Tapi...”

Tahap ini merupakan momen saat Aws menolak panggilan pahlawan. Dalam dialog, Aws terbesit untuk melarikan diri karena merasa tidak layak. Namun, ia merasa memiliki tanggung jawab melindungi kota. Penolakan Aws terhadap panggilan ini berasal dari konflik batin antara keinginan untuk berubah dan rasa tidak pantas. Ini menandai fase penolakannya.

Alur cerita dalam film tidaklah selalu maju, melainkan maju mundur yang disampaikan secara naratif oleh Aws. Alur cerita secara urut, setelah Aws menolak panggilan ia pulang kerumah untuk memberi kabar kepada keluarganya yang ditunjukkan pada tahap *The Ordinary World*.

Kemudian ia memutuskan untuk ikut terlibat dalam perang setelah Hind membangkitkan semangat dalam diri Aws.

4. *Meeting with the Mentor*



Gambar 4.4: *Scene Meeting with the Mentor*

Nizar: “Orang baik sepertimu akan dibutuhkan di masa depan kelak.

Kau harus hidup sampai nanti”

Aws: “Aku bukan orang baik”

Nizar: “Tidak ada orang yang sebaik dirimu sekarang. Jangan biarkan masa lalu menghantuimu. Sebaliknya, kau harus mempelajari keterampilan yang kau pelajari saat itu. Kau mungkin ingin melupkannya, tetapi bakar seperti itu akan membantumu dalam pertempuran. Percayalah, Aku mengandalkamu, wahai Aws”

Aws: “Baik”

Scene diatas merupakan tahap *Meeting with the Mentor* dari Aws.

Pada *scene* dan dialog diatas Nizar mengajarkan kepada Aws bagaimana ia seharusnya menyikapi masa lalunya dan menyakinkannya bahwa ia sudah menjadi orang yang jauh lebih baik dari sebelumnya.

Dalam perjalanan kepahlawanannya, Aws bertemu dengan tiga mentor yaitu Jubair, Hind dan Nizar. Mentor pertama, Jubair merupakan seorang pembuat tembikar yang rumahnya dirampok oleh Aws bertahun-tahun lalu. Jubair memaafkan Aws tanpa hukuman dan menerimanya sebagai keluarga. Selama menjadi anggota keluarga Jubair, Aws mendapatkan hidayah dengan kisah Nabi Nuh a.s yang mengajarkannya tentang pentingnya kepercayaan, kerja sama dan iman.

Mentor kedua, Hind merupakan istri dari Aws yang selalu membangkitkan semangat dan keberaniannya dengan suaranya yang lembut. Peran Hind sebagai mentor yang membangkitkan Aws dari keterpurukan dapat dilihat dalam tahap *The Ordinary World*. Terlihat dengan jelas dari dialog tersebut Hind meyakinkan Aws bahwa Allah pasti sudah memaafkannya dengan kehidupan keluarganya yang bahagia dan harmonis sebagai buktinya.

Mentor ketiga, Nizar seorang yang bekerja sama dengan Musab mengumpulkan masyarakat Mekkah untuk melawan tentara Abrahah. Nizar menjadi pemimpin salah satu pasukan Mekkah dan Aws berada dibawah kepemimpinannya. Nizar memberikan motivasi dan keyakinan pada Aws seperti pada *scene* dan dialog diatas untuk menerima masa lalunya lalu fokus pada masa kini dan masa depan.

Berdasarkan penjabaran diatas dapat dibuktikan bahwa Jubair, Hind dan Nizar merupakan sosok mentor bagi perjalanan pahlawan Aws.

Ketiga karakter tersebut memiliki fungsi untuk memberikan dukungan dan motivasi yang membentuk perkembangan dalam diri Aws.

5. *Crossing the First Threshold*



Gambar 4.5: *Scene Crossing the First Threshold*

Aws: “Dia benar, itu adalah masa lalu yang lebih baik aku lupakan.

Tapi aku bersumpah Ketika aku memilih tinggal dan berjuang. Aku bersumpah untuk menerima masa lalu daripada menguburnya dan menjalankan misi mulia ini”

Lalu, pada *scene* berikutnya merupakan momen ketika Aws membulatkan tekadnya untuk berperang melawan tentara Abrahah. *Scene The Ordinary World* merupakan langkah pertama Aws untuk berangkat dan berperang. Kemudian, tekadnya menjadi lebih kuat pada *scene Crossing the First Threshold* saat ia bertemu dengan Nizar dan mendapatkan nasihat darinya.

Aws tahu betapa mengerikannya kekuatan militer Abrahah dan ada kemungkinan ia terbunuh dalam pertempuran. Tapi keimanan yang dimiliki Aws tidak rela meninggalkan Mekkah dan membiarkan Abrahah menghancurkan Ka’bah. Sikap keberanian yang diambil Aws disebut *Leap*

of Faith, pengambilan keputusan besae seorang pahlawan untuk memulai petualangan kepahlawanan.

6. *Test, Allies, Enemies*

Dalam perjalanan pahlawannya, Aws dihadapkan dengan berbagai macam ujian, pertemuan dengan sekutu hingga musuh. Diantaranya:

a. Ujian Pertama



Gambar 4.6: *Scene* Ujian pertama – Kemunculan Zurara

Zurara: “Aku bukan sukarelawan, Aku tentara bayaran. Ketika aku mendengar omong kosong naif tentang melindungi dan memperjuangkan orang. Itu membuatku mual. Aku disini untuk diberi makan. Hanya mengalahkan musuh dan dibayar. Kalian paham? Iman tidak akan mengisi perutmu. Bukankah begitu wahai Aws?”

Hisyam: “Kenapa dia bisa mengenalmu, wahai Aws?”

Zurara: “Kenpa kau tidak menceritakan kepada semua orang tentang masa lalumu, wahai Aws?”

Hisyam: “Kau ini? Tidak mungkin kau ini...?”

Aws: “Ketika kami masih kecil, Zurara dan aku termasuk dalam kelompok bandit”

...

Zurara: “Aku tidak bergantung pada siapapun. Aku tidak percaya pada siapapun dan aku tidak membutuhkan iman sepertimu”

Aws: “Aku dulu punya pemikiran sepertimu sebelum datang ke Mekkah. Tapi aku diselamatkan oleh kisah yang diceritakan ayah angkatku, Jubair”

Zurara: “Kisah? Jangan pikir itu bisa mengiri perutku juga”

Musab: “Tunggu anak muda, ini mungkin bukan makanan. Tapi kau dan Aws memiliki masa lalu yang sama. Kisah ini mungkin dapat menginspirasimu dengan cara yang tidak dapat dilakukan oleh makanan. Ceritakanlah Aws, kami semua akan senang mendengarnya”

Aws: *Aws menceritakan kisah Naram seorang pengikut Nabi Nuh a.s yang beriman*

Zurara: “Baiklah aku akan berperang bersamamu”

Pada *scene* diatas menggambarkan kemunculan pertama dari Zurara, seorang tentara bayaran yang memiliki masa lalu kelam bersama Aws. Zurara merupakan mantan budak sama seperti Aws, namun dalam kehidupan Zurara tidak pernah hadir seorang mentor atau sosok yang menuntun dan membimbingnya kepada kebaikan. Zurara hanya peduli tentang bagaimana cara ia bertahan hidup dengan mengisi perutnya, ia

sangat muak ketika melihat idealisme pasukan Mekkah yang ingin melindungi dan memperjuangkan hal yang berharga, menurutnya itu hanyalah tindakan bunuh diri mengetahui betapa besarnya kekuatan militer Abrahah.

Pada awal kemunculannya Zurara menjadi musuh bagi pasukan Mekkah dan Aws karena perbedaan pandangan dalam melihat pertempuran yang akan dihadapi. Selama hidupnya Zurara tidak percaya pada siapapun dan tidak membutuhkan iman. Namun, Aws menceritakan sebuah Kisah Naram umat Nabi Nuh a.s yang menyelamatkannya dari jalan hidup yang penuh dosa. Kisah tersebut mengajarkan pentingnya kepercayaan, kerja sama dan Iman.

Setelah mendapatkan kisah inspiratif yang diceritakan Aws, Zurara menyetujui untuk berperang dengan pasukan Mekkah untuk melindungi kota dan Ka'bah dengan syarat ia akan diberi hadiah berupa makanan. Hal ini disebut perubahan moral karakter (*Diegetic Moral Change*) merupakan perubahan moral yang terjadi pada karakter itu sendiri. Zurara yang awalnya membenci ideologi penduduk Mekkah menjadi belajar untuk percaya dan berempati. Tahap ini menjadi titik balik yang memicu perubahan perspektif dan pencerahan moral Zurara yang membuatnya menjadi sekutu Aws.

b. Ujian Kedua



Gambar 4.7: *Scene* Ujian Kedua – Kedatangan Tentara Abrahah

Pasukan Mekkah: “Aku melihat musuh, mereka mendekati pertahanan kita”

Nizar: “Apa itu?”

Musab: “Jika kita bisa melihatnya dari sini, pasukannya oasti sangat besar”

Pasukan Mekkah: “Apa itu?” “Hei, itu sangat besar”

Hisyam: “Lihat Aws, kuda?”

Nizar: “Hanya satu kuda?”

Musab: ”Itu pasti seorang utusan”

Nizar: “Waktunya sangat tidak tepat, semua orang panik. Aku akan maju”

Musab: “Tunggu, bagaimana kalau jebakan?”

Nizar: “Kita tidak bisa membiarkan mereka melihat betapa terguncaangnya kita”

Abrahah datang mendekati garis pertahanan pasukan Mekkah pada malam hari sebelum pertempuran berlangsung untuk menunjukkan betapa besarnya kekuatan militernya dan memberikan rasa takut. Hal

tersebut membuat Aws harus menghadapi ujian berupa rasa takutnya dan menjaga mental pasukan Mekkah.



Gambar 4.8: *Scene* Ujian Kedua - Provokasi Tentara Bayaran

Pasukan Mekkah: “Apakah kita akan melawan gajah gajah itu?”

Aws: “Oh tidak, rasa ketakutannya menyebar”

Tentara Bayaran: “Sepertinya sudah saatnya kita keluar kawanku.

Kita sudah mendapatkan apa yang kita inginkan... Mari kita buat keributan dan lari. Ini sudah berakhir, kita akan mati disini...”

Musab: “Jangan panik, kau akan termakan rasa takutmu...”

Dengan kemunculan gajah-gajah Abrahah, pasukan Mekkah menjadi goyah dan takut. Ketakutan tersebut menyebar dan diprovokasi oleh tentara bayaran dalam pasukan Mekkah yang hanya menginginkan bayaran tanpa ikut berperang. Setelah menyebarkan ketakutan, para tentara bayaran bersembunyi diantara tebing untuk melihat kekalahan pasukan Mekkah. Dari provokasi tersebut, Musab berusaha untuk menjaga mental pasukan. Pada momen ini Aws memutuskan untuk membantu Musab menenangkan pasukan.



Gambar 4.9: *Scene* Ujian Kedua - Aws Mengatasi Ketakutannya

Aws: “Seperti para pendahulu kita yang berjuang dengan keberanian dan keyakinan. Aku percaya bisa mengatasi ketakutanku, Kawanku, bantu aku menenangkan semua orang”

Hisyam: “Tapi bagaimana?”

Thabit: “Bukankah itu mustahil?”

Zurara: “Ayolah dentangkan senjata kalian, tidak ada gunanya berterika keras, kau harus membuat suara yang lebih keras”

Dengan bantuan teman-temannya, Aws menarik perhatian pasukan Mekkah yang ketakutan dan melarikan diri. Memanfaatkan suara keras yang dihasilkan dari dentangan senjata. Setelah perhatian pasukan ditarik, Aws membangkitkan semangat dan keberanian pasukan Mekkah dengan pidatonya.



Gambar 4.10: *Scene* Ujian Kedua - Aws Mengatasi Ketakutan Pasukan Mekkah

Aws: “Wahai semuanya, Dengarkan aku. Aku Aws Bin Jubair. Berdirinya aku disini untuk melindungi Mekkah dan keluargku. Aku pikir kalian jiwa pemberani yang berkumpul dengan alasan yang sama. Jika kalian berhasil bertahan hidup dengan cara menyerah pada rasa takut dan melarikan diri. Kalian akan menyesal selama sisa hidup kalian karena menyerahkan tanah dan imanmu”

Musab: “Aws benar, bukankah kita datang ke medan pertempuran ini untuk menghindari kehidupan penuh penyesalan. Lalu kenapa kalian lari? Jika kita bersatu dan bertarung sebagai satu, gajah Abrahah tidak akan menjadi ancaman. Mari kita tunjukkan keberanian dan solidaritas kita sebagai orang Mekkah”

Aws: “Jangan menyerah, terus berjuang dan Tuhan tidak akan pernah menyerah kepadamu. Angkat senjatamu dan hadapi musuh”

Dalam tahap ujian kedua, kedatangan pasukan gajah Abrahah mendekati garis pertahanan pasukan Mekkah bertujuan untuk meneror orang-orang Mekkah dengan rasa takut melihat pasukannya yang begitu besar dan kuat. Rasa takut yang ada kemudian menyebar dan ditambah provokasi oleh tentara bayaran yang munafik. Tentara bayaran yang memprovokasi dapat disebut sebagai *Shapeshifter*, merupakan peran karakter yang berfungsi untuk menyesatkan, memunculkan keraguan dan ketakutan dalam benak karakter pahlawan maupun karakter lain.

Aws menghadapi ketakutannya dengan memakai celak yang diberikan oleh Hind dan mengingat kembali perjuangan pendahulunya yang berjuang dengan keberanian dan keyakinan. Kemudian, Aws meminta bantuan teman-temannya untuk menarik perhatian pasukan Mekkah yang bubar karena ketakutan. Selanjutnya ia berpidato dengan menunjukkan sikap keberanian, pantang menyerah dan iman yang kuat. Dengan pidatonya, Aws berhasil membangkitkan semangat dan keberanian pasukan Mekkah untuk berperang.

c. Ujian Ketiga



Gambar 4.11: *Scene* Ujian Ketiga - Aws Pergi Duel Melawan Musuh

Utusan Abrahah: “Mereka bergerak, Wahai yang mulia. Utusan mereka mendekat. Mereka bertiga datang dengan berjalan kaki”

Hawkab: “apakah mereka datang untuk menyerah atau mereka datang untuk berduel seperti yang biasa mereka lakukan”

Abrahah: “Akan kuterima, mari kita gunakan permainan mereka untuk sedikit pemanasan”

...

Nizar: “Apakah mereka akan menerima tantangan kita?”

Zurara: “Jika tidak, kita akan mati sia-sia”

Aws: “Sepertinya mereka mau”

Pada *scene* ujian ketiga Aws menghadapi pertarungan pembuka berupa duel melawan tentara terbaik Abrahah. Bersama dengan Nizar dan Zurara, Aws melawan Haufah, Shareh dan Anmaram dengan ukuran yang jauh lebih besar. Secara jelas, ketiga

tentara Abrahah memiliki peran sebagai *enemie* bagi perjalanan pahlawan Aws.

Duel yang dilakukan oleh Aws dan rekannya merupakan salah satu tradisi Arab sebelum melakukan perang besar. Duel ini dilakukan untuk menguji keberanian dan menunjukkan keterampilan masing-masing pihak. Misalnya dalam perang Badar, Rasulullah menunjuk Hamzah bin Abdul Muttalib, Ali bin Abi Thalib, dan Ubaidah bin Al-Harith untuk berduel melawan tiga pemimpin Quraisy yaitu: Utbah bin Rabi'ah, Syaibah bin Rabi'ah, dan Al-Walid bin Utbah.⁶⁵

7. *Approach to the Inmost Cave*



Gambar 4.12: *Scene Approach to the Inmost Cave*

Haukab: “Pasukanmu siap berperang, Yang Mulia”

Abrahah: “Dengarkan aku, prajuritku yang perkasa. Ini waktunya membuktikan kekuatan sejati tentara kita kepada musuh!

⁶⁵ Nur Nursalikah, “Duel Pembuka Di Perang Badar,” 2020, <https://islamdigest.republika.co.id/berita/qjd8eo366/duel-pembuka-di-perang-badar>.

Hancurkan masing-masing dari mereka dan buktikan Tuhan meraka tak pernah ada! Semua unit, Maju!”

Musab : “Dan merekalah yang percaya kepada Tuhan yang merasakan takut. Dengarkan, wahai orang-orang Mekkah! Kita semua berkumpul sekarang ini! Kita berjuang tidak hanya untuk melindungi Mekkah dan keluarga tercinta. Tetapi juga untuk melindungi Ka’bah suci dari musuh musuh kita yang durjana. Kita akan melindungi keluarga kita dan kemenangan akan menjadi milik kita. Tuhan ada dipihak kita! Jangan takut! Maju! Serang!”

Pada *scene* diatas menunjukkan tahap *Approach to the Inmost Cave* dari Aws. Setelah masing-masing pemimpin perang membangkitkan semangat pasukan, pertempuran besar pun dimulai. Setelah memenangkan duel sebelumnya, semangat dan keberanian Aws beserta pasukan Mekkah meningkat pesat. Namun, saat para gajah ikut serta dalam pertempuran pasukan Mekkah terpojok karena begitu banyaknya jumlah pasukan militer musuh ditambah oleh pasukan gajah.

Meskipun, Aws dan Zurara berhasil menumbangkan satu ekor gajah tidak membuat tentara Abrahah goyah dan membuat pasukan Mekkah mundur kembali ke garis pertahanan. Setelah sampai digaris pertahanan, Nizar membangkitkan semangat pasukan

dengan rencana baru untuk mengalahkan gajah Abrahah. Namun, dengan mundurnya pasukan Mekkah Abrahah tidak tinggal diam dan langsung memimpin didepan formasi untuk menerobos ke pertahanan Mekkah.

Aws melihat Abrahah memimpin didepan menganggapnya sebagai peluang untuk langsung menghadapi dan memenggal kepalanya. Dengan keberaniannya Aws menerobos musuh dan berhadapan dengan Abrahah. Namun, ia tetap gagal karena selain memiliki pasukan yang kuat, Abrahah memiliki kekuatan fisik yang luar biasa sehingga sulit dikalahkan. Dalam tahap ini, Aws menunjukkan kegigihan dalam berjihad di jalan Allah meskipun ia tahu akan sulit untuk memenangkan perang.

8. *The Supreme Ordeal*



Gambar 4.13: *Scene The Supreme Ordeal* - Kekalahan Aws

Abrahah: “Hawkab, kumpulkan yang selamat dan eksekusi!

Buktikan kepada mereka bahwa Tuhan mereka tidak pernah ada”

Hawkab: “Baik, Yang Mulia”

Aws: “Kita kalah? Maafkan aku semuanya, aku serahkan kepada kalian. Aku tidak bisa bertarung lagi. Hind, Wahab maafkan aku, aku tidak bisa menepati janji kita. Ayah, ibu terima kasih atas segalanya. Kalian menerimaku apa adanya, terlepas dari dosa-dosa ini dan mengajarku cara mengatasi masa lalu yang mengerikan”

Jubair: “(Ketika keputusan dan kesedihan melandamu, ingatlah kisah ini)”

Aws : “benar, aku harus mengikuti kebijaksanaannya dan bangkit sekali lagi”

Pada *scene* diatas menunjukkan kegagalan Aws dalam mengalahkan Abrahah. Dalam *scene* dan dialog Aws kembali menunjukkan sikap putus asa dan kesedihan yang mendalam. Namun, Aws mengingat ajaran Jubair tentang kisah Thawab seorang pendeta yang mengikuti ajaran Nabi Hud a.s dan melawan system perbudakan kaum Aad dan kaum raksasa. Kisah tersebut mengajarkannya tentang keajaiban Tuhan yang diberikan kepada pemberani yang menolak untuk menyerah.



Gambar 4.14: *Scene The Supreme Ordeal* - Kematian Nizar

Aws : “Apakah kita kalah?”

Abraha: “Sungguh perlawanan yang menyedihkan, Pejuang Mekkah”

Nizar: “Jangan pikir kalian sudah menang, Tuan Muthalib akan-”

Abraha: “Pegunungan Al-Hada, kau kira kami tidak tahu? Setelah aku mengeksekusi kalian, tentaraku akan mengejar dan membantai Muthalib dan yang lainnya”

Aws : “Takkan kubiarkan itu terjadi, Abraha lawan aku sekali lagi”

Nizar: “Tidak, sekarang giliranku. Aku mewakili orang-orang Mekkah”

Pada *scene* diatas, Aws dan Nizar mencoba untuk bangkit sekali lagi dari kekalahan. Aws mencoba untuk memberontak, namun ditahan oleh tentara Abraha. Ketika tentara yang bertugas menahan Nizar lengah, ia langsung menerjang Abraha tetapi gagal untuk membunuhnya. Sebaliknya, Nizar terbunuh oleh Abraha dan

tentara yang membantunya. Kematian Nizar membuat amarah Aws terhadap Abrahah dan perbuatannya menghina Tuhan menggebu-gebu. Namun ia tak berdaya dihadapan Abrahah.



Gambar 4.15: *Scene The Supreme Ordeal* - Eksekusi

Abrahah: “Pejuang Mekkah. Perhatikan baik-baik. Ini adalah mukjizat yang kalian doakan. Perlawanan sia-sia kalian sama sekali tidak berarti. Kuyakin kalian mengerti kalau perbuatanu ini adil”

Aws : “Tidak, ini belum berakhir. Demi Allah, kami akan menang pada akhirnya”

Haukab: “Apakah kau tidak mengerti apa kata menyerah?”

Abrahah: “Baiklah, akan kuajari kau arti menyerah. Haukab, eksekusai mereka dengan gajah. Satu per satu”

Scene selanjutnya menunjukkan tahap *The Supreme Ordeal* untuk Aws. Setelah berhasil mengalahkan pasukan Mekkah dan membunuh Nizar didepan Aws, Abrahah menyombongkan dirinya bahwa mukjizat Tuhan dari masyarakat Mekkah tidak pernah ada

dan perbuatan dirinyalah merupakan perbuatan yang adil. Namun, dalam dialog Aws tidak putus asa kepada Allah yang menunjukkan sikap tawakal.

9. *Reward*



Gambar 4.16: *Scene Reward*

Abrahah : “Jika kau tidak ingin mati, Katakan, menyerah!”

Aws : “Abrahah, ini peringatan terakhir. Jika kau menghargai hidupmu, pergi dari Mekkah sekarang juga”

Abrahah: “Lanjutkan eksekusi sekaligus”

Haukab: “Bawa maju Mahmud ke depan”

Abrahah: “Matilah”

Gambar diatas menunjukkan tahap *Reward* dari perjalanan pahlawan Aws. Dialog diatas merupakan bagian dari eksekusi yang dilakukan oleh gajah Abrahah dengan menginjak pasukan Mekkah. Tepat sebelum Mahmud gajah terbesar Abrahah melangkah untuk menginjak Aws, para gajah menolak untuk melanjutkan eksekusi dan berlutut ke arah yang sama yaitu Ka’bah.

Setelah itu, Aws mendapatkan *reward* berupa pertolongan dari Allah Ta'ala dalam bentuk sekumpulan burung ababil yang membawa batu. Kumpulan burung ababil tersebut menjatuhkan batu yang dibawanya dan menghabisi seluruh pasukan Abrahah beserta gajah-gajahnya.

10. *The Road Back*



Gambar 4.17: *Scene The Road Back*

Aws : “Apa yang sebenarnya terjadi?”

Hisyam: “Aws! aku tidak tahu apa yang terjad, tapi kita harus kabur”

...

Aws: “Semuanya terus maju!”

Ketika burung wallet menghabisi pasukan Abrahah, Aws dan pasukan Mekkah yang selamat berusaha untuk mundur dan berlindung dibenteng pertahanan. Semua orang saling bantu untuk berhasil berlindung dari burung wallet dan mengobati yang terluka. Aws tidak luput untuk membantu Zurara kembali kebenteng. Tahap ini menunjukkan konsekuensi yang diperoleh Aws karena telah berani menghadapi kekuatan tertinggi Abrahah.

11. *The Resurrection*



Gambar 4.18: *Scene The Resurrection*

Abraham: “Pembunuh gajah, keluar dan hadapi aku”

Aws: “Hisyam jaga dia.”

Hisyam: “Apa? Kau mau kemana?”

Aws : “Ya, aku akan menyelesaikan ini”

Abraham: “Aku tidak akan membiarkanmu hidup, Aku bersumpah kau akan mati ditangaku. Keluarlah dan berduel denganku. Siapa sangka orang sepertimu bisa membuatku kesulitan begini. Terkejut ya? Bahkan keajaiban Tuhanmu yang menakjubkan tidak bisa menyakitiku sedikitpun”

Aws : “Abraham! Kau sudah kalah”

Gambar diatas menunjukkan tahap *The Resurrection* yang dilewati Aws. Setelah selamat dari serangan burung wallet, Abraham maju seorang diri mengejar Aws dan mengajaknya untuk berduel. Tahap ini merupakan merupakan tahap krusial terakhir yang dilewati Aws.

Abrahah seorang raja kejam yang kekuasaannya terus berkembang dan menaklukkan berbagai pemimpin lain. Kemajuannya membuat kesombongan didalam dirinya membesar hingga menganggap Tuhan pun takkan bisa mengalahkannya. Abrahah dengan tubuh perkasanya ingin membunuh Aws.

Sebelum duel dimulai, tebing tinggi runtuh oleh kumpulan burung wallet yang kemudian mengubur dan membunuh Abrahah. Bersamaan dengan hal tersebut, para tantara bayaran yang bersembunyi didalam tebing ikut terhimpit dan terkubur oleh bebatuan yang runtuh. Tahap ini menunjukkan perbedaan dari apa yang didapatkan oleh Aws setelah menyelesaikan petualangannya.

Aws yang awalnya merupakan seorang budak dari bandit yang melakukan perbuatan dosa, mencuri, menipu hingga membunuh. Kemudian, kabur dari para bandit dan hidup sendiri dengan cara hidup yang sama. Dia diterima dan dimaafkan oleh Jubair, orang yang hartanya dicuri oleh Aws. Jubair mengajarkan berbagai hal salah satunya kisah-kisah inspiratif yang menyelamatkan hidup Aws. Meskipun demikian, Aws tetap memiliki rasa bersalah dan trauma selama hidupnya. Pada akhir perjalanannya, Aws telah menerima masa lalunya dan menjalani kehidupan menjadi orang yang baik.

12. *Return with the Elixir*



Gambar 4.19: *Scene Return with the Elixir*

Aws : “Ini mukjizat, segala puji bagimu, Ya Allah”

Hisyam: “Aws, apakah kita menang?”

Thabit: “Mukjizat, ini mukjizat”

Aws : “Benar, sebuah mukjizat diberikan kepada pemberani yang menolak untuk menyerah”

Gambar diatas menunjukkan tahap terakhir yang dilewati Aws yaitu *Return with the Elixir*. “Penawar” yang didapatkan oleh Aws pada akhir perjalanannya adalah kebijaksanaan, keimanan yang kuat dan keberanian. Tidak hanya berani melawan musuh yang besar atau banyak, melainkan berani untuk menerima masa lalu dan memperbaikinya. Setelah menyelesaikan perang, Aws dan pasukan Mekkah menyalakan api sebagai bentuk menyebarkan kabar gembira untuk masyarakat Mekkah yang berlindung di pegunungan Al Hada.

B. Rekonstruksi Tahap *Hero's Journey* Aws Bin Jubair dalam Konteks Nilai Kepahlawanan dan Spiritualitas Islam

Transformasi karakter Aws bin Jubair dalam film *The Journey* dapat dipahami secara kronologis melalui tiga fase utama dalam alur cerita menurut Vogler yaitu: bagian awal (*Act 1*), bagian Tengah (*Act 2*), dan bagian akhir (*Act 3*). Pembagian ini memberikan pemahaman yang lebih sistematis tentang bagaimana nilai-nilai kepahlawanan dan spiritualitas Islam berkembang seiring perubahan karakter Aws. Fase utama dalam alur cerita tersebut, diantaranya:

1. Bagian Awal (*Act 1*)

Pada fase awal tahap *The Ordinary World*, *Call to Adventure* dan *Refusal of the Call* yang merupakan tiga tahap dari bagian awal, Aws digambarkan sebagai sosok yang terpuruk akibat masa lalunya sebagai budak dan kriminal. Meskipun Jubair telah mengajarkannya menerima masa lalu dan bertaubat kepada Allah Ta'ala, Aws tidak dapat menghilangkan rasa bersalah dan hina dalam dirinya. Hal tersebut menjadikan Aws merasa tidak layak untuk mengemban misi mulia untuk melindungi Ka'bah bersama masyarakat Mekkah.

Pada tahap awal cerita, Aws telah bertaubat dan menyesali dosa-dosanya. Namun, ia masih memiliki trauma dan rasa bersalah yang mendalam atas perbuatannya. Meskipun demikian, keluarga Aws tetap mendukungnya untuk merasa rendah diri karena sesungguhnya mereka percaya bahwa Allah Maha penerima taubat

dan Maha penyayang. *Scene* pada tahap ini mencerminkan nilai-nilai spiritualitas Islam berupa taubat yang bersumber dari Al-qur'an surah At-Taubah ayat 104 yang berbunyi:

أَلَمْ يَعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ هُوَ يَقْبَلُ التَّوْبَةَ عَنْ عِبَادِهِ وَيَأْخُذُ الصَّدَقَاتِ وَأَنَّ اللَّهَ

هُوَ التَّوَّابُ الرَّحِيمُ ﴿١٠٤﴾

Artinya: *"Tidakkah mereka mengetahui bahwa Allah menerima taubat hamba-hamba-Nya dan menerima zakat(-nya), dan bahwa Allah Maha Penerima taubat lagi Maha Penyayang?"*

Menurut tafsir Ibnu Katsir, ayat diatas mengandung makna perintah Allah untuk bertaubat dan berzakat, karena kedua amalan tersebut dapat menghapus dan melenyapkan dosa-dosa yang pernah dilakukan seorang hamba.⁶⁶ Allah menegaskan bahwa siapa pun yang bertaubat dengan sungguh-sungguh dan Kembali kepada-Nya, Allah pasti menerima taubatnya. Demikian pula, barang siapa yang mengeluarkan zakat atau sedekah dari harta yang halal, Allah akan menerimanya dan memberkahi harta tersebut. Dalam sebuah hadits yang diriwayatkan oleh Bukhari dan Muslim, disebutkan bahwa sedekah yang diberikan dari harta yang baik akan diterima oleh Allah dengan tangan kanan-Nya, dan Dia akan melipatgandakannya hingga menjadi sebesar bukit uhud.⁶⁷

⁶⁶ Abdurahman Bin Muhammad Bin Abdullah Bin Ishaq Al-Sheikh, *Tafsir Ibnu Katsir*, 1999, 4th ed. (Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2012), Hlm.199–201.

⁶⁷ Abdurahman Bin Muhammad Bin Abdullah Bin Ishaq Al-Sheikh, *Tafsir Ibnu Katsir*, 1999, 4th ed. (Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2012), Hlm.199–201..

Pada fase ini Aws bersikap pasif dan nilai-nilai kepahlawanan seperti keberanian dan kepemimpinan belum muncul. Namun, konflik yang mulai muncul dan panggilan untuk melindungi Ka'bah menjadi titik awal kesadarannya bahwa ia harus berubah. Penolakannya terhadap panggilan itu justru menegaskan bahwa ia sedang bergulat dengan identitas dan spiritualitasnya sendiri.

Kemudian, pada tahap *Meeting with the Mentor* dan *Crossing the First Threshold* Aws berbincang dengan Nizar selaku komandan pasukan. Dari percakapan tersebut, Aws mendapatkan pencerahan untuk menerima masa lalunya. Maka dari itu, ia membulatkan tekadnya untuk ikut mengemban misi mulia berjihad bersama masyarakat Mekkah untuk melindungi Ka'bah dan keluarganya yang berharga. Keputusan Aws untuk berjihad mencerminkan nilai spiritualitas Islam yang terkandung dalam surat Al Hujurat ayat 15 yang berbunyi

أَمَّا الْمُؤْمِنُونَ الَّذِينَ آمَنُوا بِاللَّهِ وَرَسُولِهِ لَمْ يَرْتَابُوا وَجَاهَدُوا بِأَمْوَالِهِمْ
وَأَنْفُسِهِمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ أُولَئِكَ هُمُ الصَّادِقُونَ ﴿١٥﴾

Artinya: “*Sesungguhnya orang-orang mukmin (yang sebenarnya) hanyalah mereka yang beriman kepada Allah dan Rasul-Nya, kemudian mereka tidak ragu-ragu dan mereka berjihad dengan harta dan jiwanya di jalan Allah. Mereka itulah orang-orang benar*”

Pada ayat diatas, Allah Ta'ala menunjukkan bahwa orang yang benar-benar beriman kepada Allah dan Rasul-Nya tidak akan ragu untuk berjihad dengan harta dan jiwanya untuk berbuat taat dan mendapatkan keridhaan-Nya.⁶⁸ Dalam tahap *Crossting the First Threshold*, Aws telah membulatkan tekadnya untuk berjihad melindungi Ka'bah dan keluarganya dengan meyakinkan jiwanya untuk ikut serta dalam perang melawan Abrahah beserta pasukan gajahnya.

2. Bagian Tengah (*Act 2*)

Fase bagian tengah pada tahap *Test, Allies, Enemies, Approach to the Inmost Cave* dan *The Supreme Ordeal* merupakan tahap inti dari transformasi karakter Aws. Dia bertemu dengan berbagai ujian seperti: pertemuannya dengan Zurara teman masa kecil Aws dan menceritakan masa lalunya yang traumatis didepan semua masyarakat Makkah. Dari ujian tersebut, telah terlihat transformasi dalam diri Aws yang telah menerima masa lalunya yang kelam. Dalam Al-qur'an ujian-ujian yang dihadapi oleh Aws merupakan sebuah perkara yang wajar, hal tersebut disebutkan secara langsung oleh Allah dalam surah Al-Ankabut ayat 2 yang berbunyi:

أَحْسِبَ النَّاسُ أَنْ يُتْرَكُوا أَنْ يَقُولُوا آمَنَّا وَهُمْ لَا يُفْتَنُونَ ﴿٢﴾

⁶⁸ Abdurahman Bin Muhammad Bin Abdullah Bin Ishaq Al-Sheikh, *Tafsir Ibnu Katsir*, 2010, 7th ed. (Pustaka Imam Asy-Syafi'i, n.d.), Hlm. 499–501.

Artinya: “Apakah manusia mengira bahwa mereka akan dibiarkan (hanya dengan) berkata, “Kami telah beriman,” sedangkan mereka tidak diuji?”

Dalam ayat diatas merupakan bentuk *istifham inkari* (pertanyaan yang bersifat mengingkari). Maknanya, Allah pasti akan menguji tiap hamba-Nya yang beriman sesuai dengan tingkat keimanan yang mereka miliki.⁶⁹ Dalam hal ini. Aws diuji untuk menerima masa lalunya dengan ikhlas dan menceritakannya kepada masyarakat Mekkah.

Demikian, ujian lain yang harus dihadapi Aws turut berdatangan ketika pasukan gajah Abrahah terlihat dari garis pertahanan Mekkah, ketakutan akan besarnya kekuatan militer musuh menyebar dengan cepat dimasyarakat ditambah provokasi oleh tentara bayaran yang membuat keberanian masyarakat jatuh. Aws dengan sukarela membantu Musab selaku pemimpin pasukan untuk menenangkan pasukan dan membangkitkan keberanian dengan pidatonya yang inspiratif. Dari tindakan tersebut, Aws telah menumbuhkan sikap kepemimpinan sebagai pahlawan.

Sebelum melakukan pertempuran besar Aws ditunjuk untuk melakukan duel bersama dengan Zurara dan Nizar. Pada fase ini, keberanian telah tertanam dalam diri Aws sehingga ia dapat

⁶⁹ Abdurahman Bin Muhammad Bin Abdullah Bin Ishaq Al-Sheikh, *Tafsir Ibnu Katsir*, 2004, 6th ed. (Pustaka Imam Asy-Syafi'i, n.d.), Hlm.309.

mengalahkan musuh dan memenangkan duel dan memasuki tahap *Approach to the Inmost Cave*. Aws dan Zurara berhasil menaklukan satu gajah dan hampir mengalahkan Abrahah. Namun memasuki tahap *The Supreme Ordeal*, Aws gagal dan pasukan Mekkah kalah yang berakhir dieksekusi dengan diinjak gajah. Sebelum dieksekusi, Abrahah menguji keimanan Aws dengan membiarkannya hidup, namun ia harus menyerah dan meninggalkan keimanannya. Pada tahap ini Aws telah menjadi sosok yang pantang menyerah dan memiliki iman yang kuat. Hal ini menunjukkan sikap kesabaran dan tawakal yang telah tertanam pada diri Aws yang mencerminkan nilai dalam Al-qur'an pada surat Lukman ayat 17 yang berbunyi:

يٰۤاَيُّهَا اَقِمِ الصَّلٰوةَ وَاْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَاَنْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَاصْبِرْ عَلٰى مَا
اَصَابَكَ اِنَّ ذٰلِكَ مِنْ عَزْمِ الْاُمُوْر ۝۱۷

Artinya: “Wahai anakku, tegakkanlah salat dan suruhlah (manusia) berbuat yang ma’ruf dan cegahlah (mereka) dari yang mungkar serta bersabarlah terhadap apa yang menimpamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk urusan yang (harus) diutamakan”

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah Ta’ala memerintahkan hamba-Nya untuk senantiasa berbuat kebaikan dan mencegah kemungkaran serta bersabar ketika ditimpa oleh ujian selama hidup didunia, karenanya merupakan hal yang pasti terjadi kepada manusia dan bersabar menjadi keutamaan selama menghadapi ujian

tersebut.⁷⁰ Aws mencerminkan nilai-nilai spiritualitas Islam melalui keteladanannya dengan menunjukkan sikap sabar dan ikhlas dalam menghadapi setiap ujian dalam hidupnya.

Setelah melalui ujian demi ujian, Allah Ta'ala memberikan *Reward* berupa kumpulan burung ababil yang menghabisi pasukan gajah dan tentara Abrahah. Melalui rangkaian ujian inilah Aws secara perlahan melepaskan identitas lamanya sebagai budak kriminal dan membentuk jati diri baru sebagai sosok pahlawan. Ia belajar bahwa kepahlawanan bukan hanya tentang kemenangan, tetapi juga tentang keteguhan hati, ketulusan dalam berjuang, dan keikhlasan dalam menerima takdir Allah. Tahap ini mencerminkan potongan Al-qur'an surat Muhammad ayat 7 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِن تَنصُرُوا اللَّهَ يَنصُرْكُمْ وَيُثَبِّتْ أَقْدَامَكُمْ ﴿٧﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, jika kamu menolong (agama) Allah, niscaya Dia akan menolongmu dan meneguhkan kedudukanmu”

Pada ayat diatas, Allah Ta'ala menjanjikan pertolongan kepada hamba-hamba-Nya yang berjihad di jalan-Nya sebuah pertolongan dan memberikan kedudukan.⁷¹ Dari *scene reward* dibuktikan bahwa Allah Ta'ala memberikan pertolongan kepada

⁷⁰ Abdurahman Bin Muhammad Bin Abdullah Bin Ishaq Al-Sheikh, *Tafsir Ibnu Katsir*, 2004, 6th ed. (Pustaka Imam Asy-Syafi'i, n.d.), Hlm.404.

⁷¹ Abdurahman Bin Muhammad Bin Abdullah Bin Ishaq Al-Sheikh, *Tafsir Ibnu Katsir*, 2010, 7th ed. (Pustaka Imam Asy-Syafi'i, n.d.), Hlm.398

Aws dan pasukan Mekkah yang berjihad berupa kumpulan burung ababil yang menghabisi pasukan Abrahah. Selain itu, kedudukan Aws secara naratif telah ditampilkan sebagai pahlawan yang memiliki kehormatan dan tidak dilihat sebagai budak kriminal seperti sebelumnya yang menunjukkan meningkatnya kedudukan Aws sebagai seorang hamba.

3. Bagian Akhir (*Act 3*)

Bagian akhir merupakan tahap kemenangan yang telah diraih oleh Aws bersama teman dan pasukan Mekkah. Kemenangan yang dianugerahkan oleh Allah Ta'la yang tidak diberikan begitu saja, melainkan dibutuhkan perjuangan yang penuh dengan ujian. Tahap ini mencerminkan surat Al-Fath ayat 1 yang berbunyi:

إِنَّا فَتَحْنَا لَكَ فَتْحًا مُّبِينًا ۝١

Artinya: “*Sesungguhnya Kami telah menganugerahkan kepadamu kemenangan yang nyata*”

Dalam tafsir Ibnu Katsir, kemenangan secara gamblang merupakan keadaan yang jelas mendatangkan kebaikan dan kedamaian yang melimpah serta kabar yang menenangkan.⁷² Dengan dikalahkannya Abrahah oleh kumpulan burung Ababil menjadikan kemenangan yang dijanjikan oleh Allah Ta'ala yang diberikan kepada Aws dan masyarakat Mekkah yang telah berjihad di jalan Allah.

⁷² Abdurahman Bin Muhammad Bin Abdullah Bin Ishaq Al-Sheikh, *Tafsir Ibnu Katsir*, 2010, 7th ed. (Pustaka Imam Asy-Syafi'i, n.d.), Hlm.425.

Pada fase akhir transformasi Aws mencapai puncaknya. Ia tidak hanya bertahan, tetapi juga bangkit sebagai pemimpin yang dihormati masyarakat. Ia kembali ke Mekkah bukan sekadar sebagai pejuang yang menang, tetapi sebagai simbol harapan dan iman. Aws memperlihatkan nilai-nilai spiritual seperti tawakal yang mendalam, ketundukan kepada Allah, dan keikhlasan. Ia menjadi sosok pahlawan Islami yang mencerminkan keberanian, kesabaran, kebijaksanaan, dan bertanggung jawab secara sosial dan spiritual yang sesuai dengan Al-qur'an pada surat Ali-Imran ayat 104 yang berbunyi:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ ﴿١٠٤﴾

Artinya: “Hendaklah ada di antara kamu segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar. Mereka itulah orang-orang yang beruntung”

Ayat ini menyebutkan, hendaklah ada sekelompok atau seorang yang memegang peran untuk mengajak kepada Kebajikan, berbuat baik dan mencegah kemungkaran, meskipun hal itu merupakan kewajiban setiap individu muslim sesuai dengan kapasitasnya.⁷³ Hal tersebut ditegaskan dalam hadis dari Abu Huraira رضي الله عنه ia berkata Rasulullah ﷺ bersabda: “Barangsiapa melihat kemungkaran, maka hendaklah ia merubah

⁷³ Abdurahman Bin Muhammad Bin Abdullah Bin Ishaq Al-Sheikh, *Tafsir Ibnu Katsir*, 2nd ed., 2008, Hlm. 108.

dengan tangannya, jika tidak mampu, maka hendaklah ia merubah dengan lisannya dan jika tidak mampu juga, maka hendaklah ia merubah dengan hatinya dan yang demikian itu merupakan selemah-lemah iman" (HR. Muslim).

Pada akhir cerita, Aws telah mendapatkan berhasil menjadi sosok pahlawan yang dihormati. Dengan mencerminkan nilai-nilai kepahlawanan dan spiritualitas Islam melalui keteladanan yang sesuai dari ajaran Al-qur'an dan hadis. Transformasi yang disampaikan melalui naratif yang membuat pesan dan nilai nilai yang terdapat didalamnya menjadi sangat relevan dengan kehidupan saat ini untuk terus berjuang menjalani kehidupan dan menghadapi berbagai ujian.

Dengan demikian, transformasi karakter Aws merupakan proses menyeluruh yang tidak hanya menampilkan dinamika psikologis, tetapi juga pembentukan nilai-nilai kepahlawanan dan spiritualitas Islam secara progresif. Film *The Journey* berhasil menyampaikan bahwa spiritualitas dan kepahlawanan dalam Islam bukanlah dua hal yang terpisah, melainkan saling menguatkan dalam membentuk karakter unggul.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji representasi Hero's Journey dan transformasi karakter Aws bin Jubair dalam film anime *The Journey*, serta menelusuri nilai-nilai kepahlawanan dan spiritualitas Islam yang

direpresentasikan melalui perjalanan karakter utama. Berdasarkan hasil analisis terhadap dua belas tahap Hero's Journey dan narasi film, dapat disimpulkan bahwa:

Pertama, Representasi *Hero's Journey* pada karakter Aws bin Jubair tercermin dalam dua belas tahapan yang dikembangkan oleh Christopher Vogler. Dimulai dari kehidupan biasa yang penuh trauma, Aws menerima panggilan untuk berjuang, mengalami serangkaian ujian fisik, emosional dan spiritual, lalu bangkit sebagai sosok pemimpin yang penuh hikmah dan keimanan. Struktur naratif ini tidak hanya menggerakkan cerita, tetapi juga membangun karakter yang mewakili semangat perubahan dan perjuangan spiritual.

Kedua, Transformasi karakter Aws menggambarkan perpaduan antara nilai kepahlawanan dan spiritualitas Islam. Dalam proses ini, Aws menunjukkan nilai keberanian, pengorbanan, keikhlasan, tanggung jawab, dan kepemimpinan yang tumbuh seiring dengan kekuatan iman, sabar, taubat, dan tawakal. Aws menjadi simbol dakwah bil hal, yakni menyampaikan pesan keislaman melalui keteladanan sikap dan tindakan dalam narasi fiktif.

Dengan demikian, film *The Journey* tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media dakwah yang efektif. Karakter Aws bin Jubair membuktikan bahwa representasi nilai-nilai Islam dapat dikemas secara sinematik dan inspiratif, terutama bagi generasi muda yang lebih dekat dengan budaya populer visual.

B. Saran

Setelah menganalisis representasi perjalanan pahlawan karakter Aws pada film anime *The Journey*, penulis menyarankan hal-hal berikut:

1. Kepada tim produksi, diharapkan dapat menghasilkan karya dengan kualitas yang selalu bagus dan mengadaptasi Sejarah agama Islam yang lainnya, agar film anime menjadi media dakwah yang umum bagi masyarakat luas.
2. Kepada para sineas muslim dan pendakwah Indonesia, film seperti *The Journey* menunjukkan pentingnya menyisipkan nilai dakwah secara visual dan naratif. Perpaduan antara nilai kepahlawanan dan spiritualitas Islam dapat menjadi media edukasi yang kuat, tidak hanya menyentuh aspek pengetahuan, tetapi juga membangkitkan empati dan inspirasi dari sisi emosional penonton.
3. Kepada mahasiswa dan peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadi referensi untuk studi lanjutan yang mengkaji tentang representasi karakter menggunakan teori *Hero's Journey* dalam media visual lainnya.