

# Perlawanan Tokoh Muhammad Ibnu Qosim terhadap Raja Daher dalam Film *Alfaris Wal Amira* Kajian Strukturalisme

Bagja Ghali Nuryadi<sup>1</sup>, Akmaliah<sup>2</sup>, Rohanda<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup> Program Studi Bahasa dan Sastra Arab, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Bandung, Indonesia

Correspondence Author: [bagjanuryadi@gmail.com](mailto:bagjanuryadi@gmail.com)

---

Received: 22 January 2025

Accepted: 19 February 2025

Published: 05 May 2025

---

## **Abstract**

*This study aims to analyze the story structure in the plot and the characters played by the characters in the film *Alfaris Wal Amira* (الفارس و الأميرة) by Bashir El Dik. The approach used in dissecting this film is the hero's journey approach by Christopher Vogler to find out the story structure and the archetype approach by Christopher Vogler to find out the characters. This research is a qualitative descriptive research that uses dialogue and cut scenes as data to analyze the film. The data collection technique uses the Simak method by watching repeatedly. The results of this study found that the patterns that occur in the story are not in accordance with those described by Christopher Vogler, the call to the adventure occurs twice before and after the ordinary world. Then Muhammad Ibnu Qosim must go through the second threshold after the road back before the resurrection. Archetype the tricker is played by two characters, the pirate who is the right hand of King Daher and the witch.*

**Keywords:** *Movie, Hero's Journey, Archetype, Christopher Vogler*

## **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis struktur cerita dalam plot serta karakter yang dimainkan para tokoh pada film *Alfaris Wal Amira* (الفارس و الأميرة) karya Bashir El Dik. Pendekatan yang digunakan dalam membedah film ini merupakan pendekatan hero's journey oleh Christopher Vogler untuk mengetahui struktur cerita dan pendekatan archetype oleh Christopher Vogler untuk mengetahui karakter para tokohnya. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang menggunakan dialog dan potongan adegan sebagai data untuk menganalisis film. Teknik pengumpulan data menggunakan metode Simak dengan menonton secara berulang kali. Hasil penelitian ini menemukan bahwa pola yang terjadi dalam cerita tidak sesuai dengan yang dipaparkan oleh Christopher Vogler, call to the adventure terjadi dua kali sebelum dan sesudah ordinary world. Kemudian Muhammad Ibnu Qosim harus melalui second threshold setelah the road back sebelum*

*resurrection. Archetype the tricker diperankan oleh dua tokoh yakni bajak laut yang menjadi tangan kanan Raja Daher dan penyihir.*

**Kata Kunci:** *Film, Hero's Journey, Archetype, Christopher Vogler*

## **Pendahuluan**

Karya sastra diketahui sebagai hasil karya karsa manusia yang menggambarkan relitas yang dialami penulisnya baik berupa puisi, prosa, maupun drama(Lafamane, 2020). Saat ini sastra telah banyak dinikmati dalam bentuk yang berbeda yang semula hanya terbatas pada tekstual, kemudian auditory, semakin berkembang menjadi audio visual yang dapat dinikmati tanpa batasan ruang, dan waktu dengan media berupa video film(Susanto et al., 2021). Jika prosa dapat memberikan kepuasan melalui tekstual, puisi memberikan kepuasan melalui teks dan audio, drama memberikan kepuasan secara tekstual, audio, dan indra penglihatan namun ketiganya masih terhalang ruang dan waktu.

Film memberikan sudut pandang lain dalam menyajikan cerita yang ditayangkan dan bisa dinikmati secara berulang kali tanpa khawatir Batasan ruang dan waktu sehingga dapat menggugah rasa kepuasan batin penonton(Ardiyanti, 2017). Pada perkembangannya film dapat dikategorikan kedalam karya sastra karena memuat unsur-unsur yang menggambarkan realitas lebih dekat dan nyata kepada penikmatnya dibandingkan dalam bentuk prosa ataupun puisi bahkan drama(Ayunda & Geovani, 2023). Film sebagai karya sastra tidak hanya bertujuan untuk menghibur, melainkan media komunikasi, edukasi, dan penyebaran nilai- nilai budaya(Ratih Puspitasari, 2021). Maka dari itu sangat penting untuk memilih dan memilah tontonan yang bisa dijadikan tuntunan dan media pembelajaran penuh hikmah(Asri et al., 2020).

Film menjadi media yang mengalami perkembangan secara pesat diberbagai belahan dunia tidak hanya di Indonesia, negara Mesir mulai menunjukkan kemajuan industri perfilmannya dengan hadirnya film *Alfaris Wal Amira* karya Bashir El Dik pada 2019. Film *Alfaris Wal Amira* produseri oleh Alsahar Animation dan ditulis serta disutradarai oleh Bashir El Deek, telah sukses sebagai film animasi pertama Mesir yang lolos untuk penayangan di Annecy International Animation Film Festival 2020. Film ini disajikan dalam dua versi bahasa yakni bahasa Inggris dan bahasa Arab. Dalam penelitian ini penulis menerjemahkan teks berbahasa Arab ke dalam bahasa Indonesia dengan menyandingkannya dengan bahasa Inggris agar mudah dipahami(Akmaliah, 2016).

*Alfaris Wal Amira* karya Bashir El Dik ini menceritakan seorang komandan perang bernama Muhammad Ibnu Qosim yang diadaptasi dari Sejarah peradaban islam pada masa Bani Umayyah. Film ini menceritakan upaya Muhammad Ibnu Qosim dalam membebaskan anak-anak dan wanita bangsa

Arab dari tawanan Raja Daher Bersama para perompaknya di Kerajaan Sindh. Perjalanan panjang seorang Muhammad Ibnu Qosim dimulai dengan rasa ingin membebaskan para sandra yang diculik oleh perompak kemudian berkembang menjadi sebuah peperangan besar antara pasukan Muhammad Ibnu Qosim dari Basra dibawah pemerintahan Gubernur yang Bernama Al-Hajaj melawan Raja Daher dari Kerajaan Sindh yang terjadi di Kota Debal.

Plot cerita dalam film *Alfaris Wal Amira* menghadirkan tokoh protagonis melawan antagonisnya (Jalali et al., 2022). Namun, struktur sebuah cerita tidaklah sekedar sebuah konflik saja melainkan terdiri dari berbagai untaian plot yang kemudian bersatu padu membentuk rangkaian cerita yang komunikatif kepada *audience* (Putri, 2019). Protagonis memiliki tahapan yang harus dilaluinya untuk mengalahkan antagonis yang kemudian tahapan ini disebut *Hero's Journey* oleh Vogler dalam bukunya yang berjudul *The Writer's Journey*. Selain struktur plot, cerita juga memiliki struktur yang dibangun oleh tokoh yang berperan di dalamnya yang mana memiliki tugas tersendiri untuk membangun cerita yang utuh hal ini kemudian di sebut dengan archetype oleh Vogler (Vogler, 2007).

*Alfaris Wal Amira* yang merupakan film berdasarkan kejadian sejarah yang menjadi dasar gagasan Campbell (Campbell, 2004). Gagasan tersebut dikembangkan oleh Vogler yang tidak hanya menganalisis kisah sejarah saja melainkan mengikutsertakan kisah fiksi dalam gagasannya. Oleh karena itu, film ini memiliki gabungan unsur sejarah yang mendasari ceritanya dan bumbu fiksi untuk menambah daya tariknya. Penelitian dilakukan untuk membedah plot yang terjadi dalam tahapan perjalanan pahlawan Muhammad Ibnu Qosim serta archetype yang melekat pada tokoh di dalamnya (Sofiyanti, 2018).

Penelitian tentang strukturalisme sastra bukanlah hal baru dalam dunia sastra sebelumnya oleh Yasmin Satrio dan Alfiansyah Zulkarnain yang melakukan penelitian dengan judul Implementasi Metode *Hero's Journey* dalam Skrip Cerita "Djamoe". Penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis skrip cerita Djamoe yang memiliki struktur cerita dan penokohan berdasarkan teori struktur narasi menggunakan teori *Hero's Journey*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa skrip cerita Djamoe dapat dibedah menggunakan struktur narasi *Hero's Journey*. Penelitian ini menunjukkan bahwa skrip Djamoe memiliki urutan yang sama persis dengan *Hero's Journey* yang dikemukakan oleh Christopher Vogler (Satrio & Zulkarnain, 2020). Salah satu aspek kebaruan dari penelitian ini terletak pada struktur cerita yang dianalisis, yakni terdapat urutan yang berbeda dari yang dirumuskan Vogler.

## Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah deskriptif analitik. Metode deskriptif analitik merupakan sebuah metode yang mengungkapkan dan mendeskripsikan masalah yang terdapat dalam suatu objek penelitian (Yuliani, 2018). Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif yang menjelaskan struktur cerita berdasarkan tuturan tokoh yang ada di dalamnya (Rohanda, 2016). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah film *Alfaris Wal Amira* karya Bashir El Dik yang dipilih karena dinilai dapat merepresentasikan struktur cerita yang dialami tokoh Muhammad Ibnu Qosim dalam melawan Raja Daher (Abdussamad, 2021). Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tuturan yang diucapkan setiap tokoh dalam film *Alfaris Wal Amira* yang mana merupakan keterangan yang menggambarkan proses tokoh protagonis menghadapi berbagai kesulitan dan rintangan yang menjadi alur utama dari film ini.

Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan melingkupi metode simak dengan menonton film *Alfaris Wal Amira* dengan seksama. Kemudian melakukan transkripsi, lalu menyalin data yang merepresentasikan tokoh Muhammad. Data yang dikumpulkan kemudian diklasifikasikan untuk menentukan tahapan yang terjadi pada tokoh Muhammad Ibnu Qosim serta jenis archetype yang terdapat pada tokoh lainnya (Nisa, 2018).

## Hasil dan pembahasan

Penelitian ini menganalisis plot yang terjadi pada cerita serta fungsi peran archetype yang terdapat pada tokoh dalam film. Berdasarkan data yang dikumpulkan ditemukan bahwa terdapat perbedaan urutan plot yang terjadi pada film dengan yang dirumuskan oleh Vogler, serta terdapat pengulangan plot. Penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat archetype yang diperankan oleh dua tokoh sekaligus.



**Gambar 1.** Plot perjalanan Muhammad Ibnu Qosim dalam Film *Alfaris Wal Amira* karya Bashir El Dik yang terdiri dari empat belas tahap terdapat pengulangan tahap yakni *Call To Adventure* dan *Threshold*

Vogler menjelaskan bahwa tokoh utama dapat melalui dua belas tahapan untuk mencapai tujuannya. Tahapan ini dijelaskan dalam bukunya yang berjudul “The Writer’s Journey” yang juga menjelaskan tujuh jenis karakter yang diperankan tokoh yang mempengaruhi plot dalam cerita (Yanti & Neisyah, 2021). Tahapan pada film *Alfaris Wal Amira* karya Bashir El Dik terdiri dari:

Call to Adventure adalah panggilan pertama dimana hero harus memulai perjalanannya, bagian ini akan memperlihatkan pergantian tempat atau pertemuan dengan tokoh. Call to adventure bagian kedua ini dimulai di awal film yang membuka jalannya cerita sebagai pemantik ketertarikan akan cerita ini (Munawar Manshur, 2019). Di sini diperlihatkan panggilan kepada tokoh Hajaj untuk menyelamatkan korban dari para bajak laut.

Call to adventure (1) (03:09-03:35)



Gambar 2. Menampilkan bajak laut yang menjadi tangan kanan Raja Daher yang sedang merompak kapal Bangsa Arab



Gambar 3. Menampilkan teriakan seorang wanita yang memanggil Al-Hajaj untuk menolong mereka

Film dimulai dengan munculnya konflik berupa sekelompok bajak laut yang datang membajak kapal pedagang bangsa Arab, dalam film terlihat bahwa bajak laut mengatakan "اهجموا، وصيحوا، وحطموا كل شيء، ودمروا" yang bermaksud untuk menyerang dan merampas seluruh harta yang dimiliki tuan kapal. Kemudian pada saat itu terdengar jeritan dari salah satu Wanita yang memohon pertolongan kepada Hajaj selaku Gubernur "الحجاج، أنقذنا يا".

*Ordinary World* adalah kehidupan normal sang *hero* atau tokoh utama Dimana tidak ada bahaya dan kehidupan berjalan normal;

*Data 1. Ordinary World (06:55-07:10)*



Gambar 4. Menampilkan keadaan normal Ibnu Qosim Bersama seorang anak yang baru ia selamatkan Bersama Amur seorang pemuda yang memakai baju biru dan Zaid yang sedang berdiri.

Muhammad Ibnu Qosim yang dalam *Ordinary Worldnya* diisi dengan kegiatan selayaknya remaja usia 15-17 tahun yakni berkuda, bermain, dan bergaul dengan masyarakat. Zaid, A'mur merupakan teman Muhammad Ibnu Qosim. Dapat diketahui tokoh Muhammad ketika Amur memberitahu bahwa Muhammad akan kalah berkuda karena menyelamatkan seorang anak seperti pada tuturan berikut "خسر "محمد" السباق".

*Call to Adventure* bagian kedua ini adalah panggilan pertama untuk Muhammad Ibnu Qosim yang berperan sebagai *hero* yang akan memulai perjalanannya menyelamatkan para sandra (Cahyati et al., 2021), bagian ini akan memperlihatkan pergantian tempat atau pertemuan dengan tokoh;

*Call to Adventure (2) (07:15 – 08:00)*



Gambar 5. Menampilkan anak buah Hajaj yang membawa kabar bahwa salah satu kapal dagang mereka telah di bajak.



Gambar 6. Menampilkan Ibnu Qosim yang bersikeras ingin menyelamatkan para tawanan meskipun ditolak ayahnya.

*Call to Adventure* dimulai Ketika salah seorang prajurit yang tampak pada gambar 5 merupakan bawahan Hajaj melaporkan peristiwa pembajakan kapal dagang bangsa Arab oleh bajak laut bawahan Raja Daher dari Sindh. Prajurit itu berkata *خطف قراصنة البحر المتوسط نسائنا*. Kemudian panggilan tersebut diterima dan dijawab oleh Muhammad Ibnu Qosim, dia ingin pergi menyelamatkan para

tawanan yang disandra oleh para bajak laut itu. Dia berkata أريد المساعدة في إنقاذ الرهائن يا سيدي seperti yang ditampilkan pada gambar 6.

*Refusal of the Call hero* merasa tidak yakin akan menghadapi perjalanannya ini, keraguan dapat timbul dari dalam diri sendiri atau dari faktor luar yang menghambat *hero* memasuki *special world*;

*Refusal of the Call (08:24 – 09:29)*



Gambar 7. Menampilkan Ibnu Qosim yang mendapat penolakan dari Al-Hajaj



Gambar 8. Menampilkan Ibnu Qosim yang mendapat penolakan dari ayahnya sendiri

Penolakan pada panggilan untuk memulai perjuangan seorang pahlawan didapat dari pihak eksternal yakni Muhammad mendapat penolakan dari Hajaj yakni pamannya sendiri karena tidak percaya pada kemampuan yang Muhammad miliki serta melihat usianya yang masih remaja. Hal ini ditampilkan pada gambar 7 ketika Hajaj membelakangi Muhammad sambil tertawa. Penolakan kedua didapat dari ayahnya sendiri yakni Al-Qosim dengan berkata أنت ما زلت صغيراً جداً يا بني seperti halnya Hajaj, bahkan ayahnya pun menganggap Muhammad masi terlalu muda untuk ikut berperang seperti yang ditunjukkan pada gambar 8 (Ghina Ayu Salsabila et al., 2023).

*Meeting with the Mentor* adalah sosok yang akan memandu *hero* membantunya baik secara fisik atau emosional dalam mencapai tujuannya (Najikhul Amali, 2022);

*Meeting with the Mentor (10:40)*



Gambar 9. Menampilkan Abu Riyah yang menjadi Mentor Ibnu Qosim

Setelah mendapat berbagai penolakan, Muhammad tidak patah semangat. Ia pun mencari seseorang yang mau membantunya untuk menyelamatkan para sandra. Dia bertemu dengan Abu Riyah seperti yang tampak pada gambar 9 seorang ahli dengan jalur laut serta ahli mesin perang. Abu riyah ahli dalam membuat senjata dan kapal perang, selain itu dia sangat berpengalaman dalam pertempuran. Pertemuan dengan Abu Riyah adalah rekomendasi dari Abu Aswad dia berkata

”يا أولاد، "أبو الرياح" هو المناسب لمهمتكم“

*Crossing the First Threshold* adalah cobaan atau ujian pertama yang dilewati hero untuk menguji keteguhan hatinya(Putri, 2019);

*Crossing the First Threshold (19:12 - 23:21)*



Gambar 10. Menampilkan rombongan Ibnu Qosim Bersama Abu Riyah yang terdiri dari lima buah kapal.

Tahap keenam yaitu Muhammad akan memasuki special worldnya, tetapi sebelum itu ia harus melewati threshold pertamanya yang menjadi batas antara ordinary world dan special world. Hal ini dijelaskan oleh narrator dalam film yang dapat dilihat dari tuturan berikut. انطلق "محمد بن القاسم" في مغامرة غير متوقعة. مع أصدقائه و "أبو الرياح",

Perjalanan pertama Muhammad Ibnu Qosim Bersama Zaid, Amur serta seorang mentor yakni Abu Riyah. *Crossing the First Threshold* dimulai dengan berlayar di laut lepas menuju kota Debal. Ketika diperjalanan mereka dihadang oleh bajak laut. Pada tahap ini akan menguji seberapa besar niat Muhammad Ibnu Qosim untuk menyelamatkan para sandera. Bajak laut di tahap ini bertugas sebagai penjaga antara *ordinary world* dan *special world*.

*Test, Allies, Enemies* adalah tahap dimana hero menemukan pihak yang berada disampingnya, pihak yang menentang;

*Test, Allies, Enemies 19:40 (22:04 - 28:59)*



Gambar 11. Menampilkan bajak laut yang menjadi *Test* begitu Ibnu Qosim memasuki *Special world* nya saat melewati *Threshold* pertama



Gambar 12. Menampilkan Putri Lulabani yang ditolong Ibnu Qosim yang selanjutnya akan menjadi *Allies* baginya

Pada tahap ini Muhammad mendapat ujian, sekutu, dan juga musuh. Ujian pada tahap ini yaitu ketika Muhammad harus menghadapi bajak laut untuk pertamakalinya walaupun ia tidak memiliki pengalaman berhadapan dengan bajak laut sebelumnya tapi ia dibantu oleh Zaid, Amur, dan Abu Riyah beserta awak kapal yang berperan menjadi sekutu bagi Muhammad. Tidak hanya itu ujian kedua adalah Muhammad harus menyelamatkan tawanan yang ada pada kapal bajak laut yang telah ia kalahkan disitulah ia bertemu dengan Putri Lulabani, seorang Putri mahkota dari kerajaan India. Selanjutnya putri Lulabani akan menjadi sekutu yang akan membantu Muhammad mengalahkan Raja Daher.

*Approach to the Inmost Cave* tahapan Dimana *hero* akan memasuki ujian yang berat, biasanya digambarkan dengan memasuki gerbang atau keadaan selangkah menuju tujuan;

*Approach to the Inmost Cave (31:41 – 33:40)*



Gambar 13. Menampilkan Putri Lulabani yang telah menjadi *Allies* bagi Ibnu Qosim

Tahap selanjutnya adalah *Approach to the Inmost Cave*. Tahap ini merupakan tahap yang harus dilalui sebelum sang tokoh utama akan mencapai tujuannya. Pada tahap ini tokoh akan mewujudkan niatnya untuk menyelamatkan para sandera. “*Cave*” di sini memiliki arti niat atau ambisi

protagonist. Tahap ini memperlihatkan tokoh Muhammad akan memasuki tempat para sandra di tawan. Hal itu adalah tujuan utama yang Muhammad hendak capai dalam perjalanan ini. Putri Lulabani terlihat menjadi pihak yang membantu mengarahkan menuju kota Debal yang menjadi tempat Dimana para sandra ditawan. Seperti yang dikatakan Putri Lulabani dalam film *هناك معسكر الرهائن*

*Ordeal* adalah ujian yang lebih berat dari threshold pertama, *hero* menghadapi rasa takut terdalamnya. biasanya ditandai dengan kematian baik dirinya atau tokoh yang sangat berpengaruh baginya atau dapat juga digambarkan seperti mati suri bagi *hero*;

*Ordeal (34:07 – 34:56)*



Gambar 14. Kematian Amur karena melindungi Ibnu Qosim dari panah

Setelah memasuki “Cave” tadi Muhammad akan menghadapi rasa takutnya akan kematian atau berada sangat dekat dengan kematian. Dalam film *Alfaris Wal Amira* ini ditunjukkan bahwa Amur lah yang meninggal dunia karena berkorban menjadi tameng hidup dari serangan pemanah yang membidik Muhammad. Dalam kasus lain, *Ordeal* digambarkan Dimana tokoh akan mengalami kematiannya sendiri lalu nanti akan bangkit kembali. Seperti contoh dalam film *Black Panther* ketika Tcala kalah dalam pertarungannya dan dianggap telah meninggal. Amur berkata pada Muhammad untuk tidak mencabut anak panah yang menancap di dadanya *لا تخرج هذا. اخترق السهم قلبي*

*Reward*, *hero* berhasil mengalahkan rasa takutnya dan berhasil mencapai salah satu tujuannya;

*Reward (33: 56 – 36:24)*



Gambar 15. Menampilkan tawanan yang berhasil diselamatkan dan dibawa ke tempat Putri Lulabani sementara.



Gambar 16. Menampilkan pasukan Ibnu Qosim yang berhasil membawa tawanan pulang ke Basrah.

Tahap kesepuluh dalam rumusan Christopher Vogler adalah Reward. Reward adalah tahap sang tokoh berhasil mewujudkan tujuannya. Pada tahap ini ditampilkan Muhammad berhasil membebaskan para sandra yang ditawan di kota Debal. Sandra yang terdiri dari Wanita dan anak-anak kemudian dipulangkan kembali ke Basrah ke daerah asal mereka. Wanita banyak dijadikan sandra karena dianggap lemah dan lebih rendah dari laki-laki oleh sebab itu wanita selalu dijadikan korban penyanderaan dan penculikan (Sidiq Saladin, 2024).

*The Road Back* pada tahap ini *hero* Kembali ke tempat semula atau melihat kilas balik perjalanannya, dapat ditandai dengan Kembali ke kampung halaman;

*The Road Back (42:37 – 47:27)*



Gambar 17. Menampilkan kepulangan Ibnu Qosim yang disambut oleh Hajaj

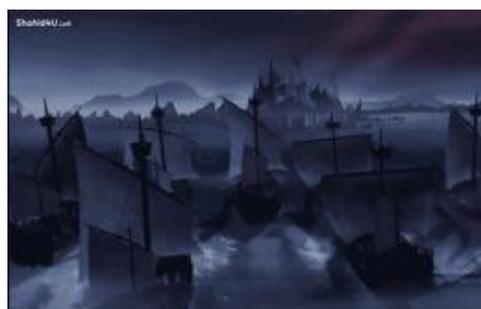
Setelah berhasil mendapat apa yang diinginkan yaitu membebaskan seluruh wanita dan anak-anak yang ditawan anak buah Raja Daher, selanjutnya Muhammad akan kembali ke *ordinary world* nya yaitu pulang ke daerah Basrah. Di sana ia disambut oleh seluruh masyarakat Basrah dan juga Gubernur Iraq, Al-Hajaj. Dampak dari perbuatan Muhammad yang membebaskan seluruh tawanan adalah murkanya Raja Daher dan melakukan tindak yang diluar batas. Raja Daher kemudian marah dan menghancurkan setiap perkampungan bangsa Arab yang berada di Sindh hal tersebut disampaikan oleh narrator film بعد نجاح بن القاسم في إنقاذ الرهائن، قمع التجار العرب في أرض السيند.

*Crossing the Threshold* adalah cobaan atau ujian pertama yang dilewati *hero* untuk menguji keteguhan hatinya. *Thershold* adalah setiap sesuatu atau seseorang yang menghalangi *hero* untuk mencapai tujuannya. *Thershold* dimaksudkan agar *hero* bisa memperoleh kesiapan atau hadiah yang bisa digunakan untuk mengalahkan musuh terakhirnya. Dalam *threshold* kedua ini ditampilkan bahwa Muhammad Ibnu Qosim beserta pasukannya akan menyerang kastil Raja Daher.

*Second Threshold (1:02:36 – 1:16:59)*



Gambar 18. Menampilkan pasukan Ibnu Qosim yang mengepung Kerajaan Sindh di jalur darat.



Gambar 19. Menampilkan pasukan Ibnu Qosim yang mengepung Kerajaan Sindh di jalur laut

Penindasan yang dilakukan Raja Daher membuat Al-Hajaj pun murka ia akhirnya mengutus Muhammad untuk memimpin penaklukan Kerajaan Sindh dengan strategi perang yakni mengepung kerajaan tersebut dari jalur darat dan laut. Gambar 18 memperlihatkan pasukan Muhammad yang menanti untuk menyerang dan gambar 19 juga pasukan Muhammad yang dipimpin oleh Abu Aswad, sayangnya Abu Riyah tidak dapat ikut berperang dikarenakan sakit. Kemudian, pada *threshold* kedua ini Raja Daher berhasil melarikan diri walau benteng istananya telah ditaklukan. Hal ini akan membuat Muhammad dan pasukannya kembali melawan Raja Daher di babak *Resurecction*. Babak penentuan klimaks Muhammad Ibnu Qosim berduel melawan Raja Daher dalam peperangan.

*Resurrection* merupakan tahap klimaks Dimana *hero* harus menghadapi ujian terakhir atau musuh terakhir yang menentukan akhir cerita;

*Resurecction (1:20:39 – 1:29:15)*



Gambar 20. Menampilkan duel antara Ibnu Qosim dengan Raja Daher



Gambar 21. Menampilkan kemenangan Ibnu Qosim setelah berduel dengan Raja Daher

Resurecction menjadi tahap puncak Dimana Muhammad Ibnu Qosim bertemu dengan Raja Daher di medan pertempuran setelah kaburnya Raja Daher dari istana. Terlihat pada gambar 20 pertarungan sengit tentara Muhammad dan Raja Daher yang berakhir kemenangan di pihak Muhammad kini dataran Sindh telah resmi dikuasai kaum muslimin dibawah pemerintahan gubernur Al-Hajaj. Muhammad pun memerintahkan untuk menahan Raja Daher seperti yang ia katakana *خذوه أسيرا*

*Return with the Elixir* merupakan tahap kemenangan besar bagi *hero* Dimana ia telah sepenuhnya menuntaskan misi dan mengapai tujuannya (Allison & Goethals, 2017).

Return with Elixir (1:29:40 – 1:29:56)



Gambar 22. Menampilkan selesainya perjalanan Ibnu Qosim yang berakhir dengan bahagia Bersama Putri Lulabani



Gambar 23. perjalanan Ibnu Qosim yang berakhir

Setelah memenangkan pertempuran, Muhammad Bersama Putri Lulabani kembali ke kehidupan normalnya dan hidup bahagia. Selanjutnya Vogler merumuskan sebuah karakteristik setiap tokoh yang diperankan dalam cerita menjadi tujuh jenis yang tersebar di antara dua belas tahapan. Karakter ini disebut Archetypes merujuk pada peran-peran yang dimainkan oleh karakter-karakter dalam suatu cerita. Meskipun setiap karakter memiliki peran khusus, peran tersebut dapat berubah sesuai dengan perkembangan alur cerita (Noormansyah & Arifianto, 2023).

Proses menentukan karakter sebuah tolok dapat dilakukan dengan menganalisis tindak tuturnya. Dimulai dari apa peran yang dimainkan dalam cerita dan dampak apa yang ditimbulkan dalam plot cerita (شهناز, 2022 & ابتسام) dalam *Hero's Journey*, terdapat tujuh archetypes yang berperan penting:

*Hero*: Tokoh protagonis dalam cerita ini, yang harus dapat terhubung dengan audiens dan menjadi figur yang dapat diterima atau dipahami oleh mereka. *Hero* diperankan oleh Muhammad Ibnu Qosim sebagaimana ditampilkan pada gambar 6 yang menjadi tokoh utama pada film *Alfaris Wal Amira* karya Bashir El Dik.

*Mentor*: Berperan untuk memberikan motivasi, nasihat, wawasan, dan pelatihan, yang membantu *hero* menghadapi tantangan-tantangan yang ditemui sepanjang perjalanannya. Mentor diperankan oleh Abu Riyah sebagaimana yang ditampilkan pada gambar 9 yang membantu Muhammad dalam mencapai tujuannya yakni membebaskan para tawanan Raja Daher kemudian mengalahkannya. Abu Riyah membantu dalam strategi perang dan berhasil merancang sebuah katapel raksasa bernama سيدة الحظ

*Threshold Guardian*: Menjaga dunia luar biasa (*special world*) dan rahasia di dalamnya dari *hero*, serta memberikan ujian untuk menguji komitmen dan nilai-nilai *hero*. Threshold guardian adalah tokoh atau apapun yang menghalangi tokoh *hero* dalam melewati dunia barunya. Dalam film *Alfaris Wal Amira* ini *threshold guardian* diperankan oleh bajak laut yang berada pada tahap ke Test, Allies, Enemies yang ditampilkan pada gambar 11.

*Herald*: Memiliki tugas untuk menyampaikan pesan atau tantangan kepada *hero* mengenai perubahan yang akan datang, serta membuka jalan bagi alur cerita dan mengarahkan *hero* ke tantangan yang harus dihadapi. *Herald* adalah seorang pembawa pesan yang menjadi petunjuk bagi *hero* dalam memulai perjalanannya. Dalam film ini ditunjukkan Herald diperankan oleh salah satu pasukan Al-Hajaj terdapat pada gambar 5 yang memberitahu informasi bahwa kapal pedagang telah diserang dan Wanita serta anak-anak dijadikan tawanan.

*Shapeshifter*: Muncul untuk menumbuhkan keraguan dan pertanyaan dalam benak *hero*, sering kali dengan mengubah bentuk atau peran, menciptakan ketidakpastian. Shapeshifter adalah peran yang memiliki ciri ketidakjelasan berada dipihak mana ia berdiri, apakah di pihak protagonis atau antagonis. Peran ini memiliki ketidak stabilan sikap dalam bertindak suatu saat bisa menjadi musuh suatu saat bisa menjadi teman. Peran ini di mainkan oleh dua jin yang bernama Jin Bakto dan Jin Shamharis. Dalam awal cerita mereka adalah sekutu dari penyihir yang ingin membunuh Muhammad, namun sikap kedua jin ini berubah ketika hendak membunuh Muhammad yang sedang sholat sambil membaca surat Ar-Rahman. Keduanya menjadi lemah dan hilang rasa ingin membunuh Muhammad justru keduanya berbalik dengan mendukung Muhammad. Hal itu ditunjukkan ketika sang penyihir sendiri yang akan

memanah Muhammad jin Bakto mengorbankan dirinya sendiri demi keselamatan Muhammad dan jin Shamharis berbalik membunuh tuannya sendiri sang penyihir dengan tombak yang sebelumnya ia gunakan untuk mencoba membunuh Muhammad.



Gambar 24. Menampilkan Jin Bakto yang berwarna hijau dan Jin Shamharis yang berwarna merah atau disebut juga Tito dalam film.

*The Shadow*: Bisa mewakili hasrat terdalam, potensi yang belum tergalai, atau sisi gelap yang ditolak oleh *hero*. *Shadow* ini sering kali berwujud sebagai suara batin yang terburuk dalam diri *hero*, dan ia harus menerima sisi-sisi kekurangannya. *The shadow* adalah peran yang menjadi kebalikan dari peran *hero*. Dapat dikatakan antagonisnya. *Shadow* dalam film ini dimainkan oleh Raja Daher yang menjadi lawan utama sang *hero* Muhammad Ibnu Qosim. Raja Daher di ditampilkan pada tahap Resurecction di gambar 20 dan 21.

*Trickster*: Cenderung menyukai gangguan dan menciptakan kekacauan di dunia biasa (ordinary world), sering kali dengan cara yang menggelitik atau humoris, tetapi berdampak besar pada jalannya cerita. *Trickster* adalah peran yang memiliki fungsi untuk mengganggu ordinary world *hero*. Peran ini yang menjadi sebab munculnya tahap *call to adventure* yang harus dijawab oleh *hero*. *Trickster* ini diperankan oleh bajak laut pertama yang muncul dan yang penyihir yang keduanya merupakan anak buah Raja Daher.



Gambar 25. Menampilkan bajak laut di awal cerita yang berfungsi sebagai tricker untuk membuat masalah dengan mengganggu ordinary world



Gambar 26. Menampilkan penyihir yang berusaha membunuh Ibnu Qosim dengan mengirimkan dua jin

Struktur cerita dari film *Alfaris Wal Amira* dapat dibedah menjadi dua belas tahap yang dirumuskan oleh Christopher Vogler. Namun dalam film ini

terdapat pengulangan tahap, yakni tahap *Call to the Adventure*, dan tahap *Crossing the Threshold*. Dua Belas Tahap Yang Terdapat Pada Plot Film *Alfaris Wal Amira*.

## Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang menganalisis tentang struktur cerita melalui plot yang digambarkan serta jenis-jenis perang yang dimainkan para tokoh, dapat diketahui bahwa tahap *Hero's Journey* pada film *Alfaris Wal Amira* karya Bashir El Dik ini memiliki empat belas tahap. Hal tersebut karena terdapat pengulangan tahap *call to the adventure* di awal cerita yang berfungsi untuk menarik perhatian penonton. Hal tersebut merupakan bentuk adaptasi kisah dari film yang menyajikan suasana ketegangan dan konflik pada penonton untuk membuat penonton penasaran dengan jalan cerita. Serta adanya *second threshold* yang menjadi akibat dari berhasilnya Ibnu Qosim membebaskan tawanan di tahap *Approach to the inmost cave* hingga *reward*. Dengan terbebasnya tawanan Raja Daher pun melampiaskan kemarahannya dengan menghancurkan perkampungan Arab yang berada diperbatasan wilayah. Al-Hajaj dengan ini tidak tinggal diam, ia menugaskan Ibnu Qosim untuk menyerang Kerajaan Sindh yang mana membuat tahapan bertambah dan termasuk kedalam *second threshold* dan bukan *resurrection*. Walaupun dalam penyerangannya adalah upaya melawan Raja Daher namun ia berhasil lolos dan tidak bertarung melawan Ibnu Qosim yang mana hal tersebut menyebabkan tahap ini bukanlah *resurrection*.

Jenis peran atau *Archetype* yang dimainkan tokoh dalam film *Alfaris Wal Amira* ini juga telah memenuhi *archetype* yang dirumuskan Vogler demi terbentuknya struktur cerita yang baik. Tidak ada satupun *archetype* yang hilang, namun menariknya ditemukan terdapat dua tokoh dalam satu peran yang sama. *Trickster* dimainkan oleh bajak laut dan sang penyihir. Kemudian *shapeshifter* dimainkan oleh dua tokoh yakni jin bakto dan jin shamharis.

Semua ketidaksesuaian dengan rumusan yang dikemukakan Vogler bukan merupakan sebuah kekurangan atau kelemahan dari film *Alfaris Wal Amira* ini, melainkan sebuah variasi yang dilakukan penulis cerita untuk membuat ceritanya hidup. Penambahan tahap, pengurangan tahap, atau penukaran urutan tahap bisa saja dilakukan untuk tetap membuat cerita yang ditayangkan menjadi lebih menggugah penonton.

Archetype yang diperankan tokoh pada film ini telah menjembatani setiap plot untuk saling berkaitan dengan baik. Tidak masalah jika satu archetype diperankan oleh dua tokoh berbeda. Bahkan seorang tokoh pun bisa berperan sebagai dua archetype yang berbeda. Hal tersebut lumrah terjadi karena focus utamanya adalah peran yang dibutuhkan untuk membuat cerita tetap mengalir

tidak menggantung. Saran untuk penelitian berikutnya adalah coba lebih diperhatikan dalam melakukan segmentasi babak seperti durasi dan perpindahan tempat untuk membagi tahapan yang terjadi. Kemudian saran untuk para pembuat naskah cerita adalah buat masalah menjadi fokus utama supaya menghasilkan klimaks yang tinggi lebih baik tidak ada *second threshold* sebelum menuju *resurrection* hal tersebut mengakibatkan adanya penurunan klimaks. Mungkin *threshold* dapat dibuat lebih dari satu pada film sequensial.

## Daftar rujukan

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna, Ed.). Syakir Media Press. <https://Repository.Ung.Ac.Id/Get/Karyailmiah/8793/Buku-Metode-Penelitian-Kualitatif.Pdf>
- Akmaliyah, A. (2016). *Model Dan Teknik Penerjemahan Kalimat Bahasa Arab Ke Dalam Bahasa Indonesia*. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/Al-Tsaqafa.V13i01.1836>
- Allison, S. T., & Goethals, G. R. (2017). *Ur Scholarship Repository The Hero' S Transformation*. <http://Scholarship.Richmond.Edu/Psychology-Faculty->
- Ardiyanti, H. (2017). *Perfilman Indonesia: Perkembangan Dan Kebijakan, Sebuah Telaah Dari Perspektif Industri Budaya Cinema In Indonesia: History And Goverment Regulation, A Cultural Industry Perspective*. <https://ia801605.us.archive>.
- Asri, R., Masjid, I. K., Al, A., Kebayoran, A., & Selatan, B.-J. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (Nkcthi).” In *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial* (Vol. 1, Issue 2).
- Ayunda, R., & Geovani, D. (2023). Analisis Film Dalam Ranah Sastra Dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui. In *Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 1, Issue 3).
- Cahyati, N., Friantary, H., & Eliya, I. (2021). Unsur Pembangun Dalam Sastra Anak Novel Mata Di Tanah Melus Karya Okky Madasari: Kajian Strukturalisme. *Estetik : Jurnal Bahasa Indonesia*, 4(1), 87. <https://doi.org/10.29240/Estetik.V4i1.2483>
- Campbell, Joseph. (2004). *The Hero With A Thousand Faces*. Princeton University Press.
- Ghina Ayu Salsabila, Rizka Maulidania, & Aveny Septi Astriani. (2023). Kajian Struktural Sastra Pada Cerpen Dua Orang Sahabat Karya A.A Navis. *Pustaka: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 181–189. <https://doi.org/10.56910/Pustaka.V3i3.597>
- Yanti, C. H., & Neisya, N. (2021). Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik Karya Sastra. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(1), 69–80. <https://doi.org/10.33557/Jedukasi.V14i1.1371>
- Jalali, I., Balavi, R., & Khezri, A. (2022). Genetic Constructivism Techniques In The Novel Ahlol Hamidiye Of Najib Keylani From Goldman's Point Of View. *Journal Of Research In Arabic Language*. <https://doi.org/10.22108/Rall.2021.127678.1357>
- Lafamane, F. (2020). *Karya Sastra (Puisi, Prosa, Drama) Felta Lafamane*. <https://doi.org/10.31219/Osf.Io/Bp6eh>

- Munawar Manshur, F. (2019). Kajian Teori Formalisme Dan Strukturalisme Fadlil Munawwar Manshur. In *Gadjah Mada Journal Of Humanities* (Vol. 3, Issue 1). Februari.
- Najikhul Amali, M. (2022). Analisis Hikayat Qodil Gobah Karya Kamil Kailani (Kajian Strukturalisme Robert Stanton). *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2).
- Nisa, K. (2018). *Analisis Kesalahan Berbahasa Pada Berita Dalam Media Surat Kabar Sinar Indonesia Baru*. [Http://Jurnal.Um-Palembang.Ac.Id/Index.Php/Bisastra/Index](http://Jurnal.Um-Palembang.Ac.Id/Index.Php/Bisastra/Index)
- Noormansyah, R., & Arifianto, B. D. (2023). Proceeding Jogjakarta Communication Conference Application Of Hero's Journey And Archetype Functions In Films. *Jogjakarta Communication Conference*, 1(Vol. 1 No. 1 (2023): The 4th Jogjakarta Communication Conference (Jcc)), 173–177. [Https://Jcc-Indonesia.Id/](https://Jcc-Indonesia.Id/)
- Putri, A. E. (2019). *Kepahlawanan Tokoh Wiranggaleng Dalam Novel Arus Balik Karya Pramoedya Ananta Toer (Teori The Hero's Journey Christopher Vogler)*.
- Ratih Puspitasari, D. (2021). *Nilai Sosial Budaya Dalam Film Tilik (Kajian Semiotika Charles Sanders Peirce) Social-Cultural Values In Tilik Film (Semiotic Study Of Charles Sanders Peirce)* (Vol. 15, Issue 1). [Http://Journal.Ubm.Ac.Id/](http://Journal.Ubm.Ac.Id/)
- Rohanda, R. (2016). *Metode Penelitian Sastra*. [Https://Digilib.Uinsgd.Ac.Id/Id/Eprint/89761](https://Digilib.Uinsgd.Ac.Id/Id/Eprint/89761)
- Satrio, Y., & Zulkarnain, A. (2020). *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual 2020 342 Implementasi Metode Hero's Journey Dalam Skrip Cerita "Djammoe."*
- Sidiq Saladin, C. (2024). Relasi Alam Dan Perempuan Dalam Novel Dlumū Lā Tajiffu Karya Byar Rufael: Kajian Ekofeminisme. *Aksara: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 25(2), 470–480. [Https://Doi.Org/10.23960/Aksara/V25i2.Pp470-480](https://Doi.Org/10.23960/Aksara/V25i2.Pp470-480)
- Sofiyanti, D. (2018). *Pengaruh Hero's Journey Dalam Struktur Tiga Babak*.
- Susanto, H., Irmawati, I., Akmal, H., & Abbas, E. W. (2021). Media Film Dokumenter Dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 9(1), 65. [Https://Doi.Org/10.24127/Hj.V9i1.2980](https://Doi.Org/10.24127/Hj.V9i1.2980)
- Vogler, C. (2007). *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers, 3e (Michael Wiese Productions; 2007)*. [Www.Mwp.Com](http://www.Mwp.Com)
- Yuliani, W. (2018). *Quanta Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling*. 2(2). [Https://Doi.Org/10.22460/Q.V2i1p21-30.642](https://Doi.Org/10.22460/Q.V2i1p21-30.642)