

## ***The Hero's Journey dalam Film Big Man Japan***

**Bhimantara Hyogardani<sup>1</sup>, Novi Andari<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email: [bhimantarah@gmail.com](mailto:bhimantarah@gmail.com)<sup>1</sup>, [noviandari@untag-sby.ac.id](mailto:noviandari@untag-sby.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Pahlawan adalah individu yang siap berkorban untuk orang lain, menunjukkan sifat positif seperti karisma dan kebijaksanaan. Christopher Vogler dalam "*The Writer's Journey*" memperkenalkan perjalanan pahlawan dalam dua belas tahapan yang disederhanakan ke dalam tiga aksi. Seperti halnya di dalam film *Big Man Japan* dari Jepang juga terdapat kisah perjalanan kepahlawanan yang menggambarkan alur tiga aksi tersebut. Analisis dilakukan berdasarkan teori "*The Hero's Journey*" dari Christopher Vogler dengan dua belas tahapan perjalanan kepahlawanan yang kemudian dibedah lagi ke dalam beberapa sub sehingga dapat diperoleh data yang lebih terperinci. Penelitian ini bertujuan untuk mengupas lebih detail alur perjalanan kepahlawanan menggunakan teori *The Hero's Journey* sebagai pisau analisis untuk mengkomparasikan dan mencari titik temu aspek perjalanan kepahlawanan dari film *Big Man Japan*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan pendekatan strukturalisme untuk menggambarkan alur cerita perjalanan kepahlawanan dan hasil analisis dipaparkan dalam bentuk deskripsi berdasarkan fenomena yang ditemukan. Dari data yang muncul dapat disimpulkan bahwa ada beberapa tahapan yang tidak muncul pada film *Big Man Japan* yaitu pada aksi ke 3 tahapan *The Resurrection* sub B dan C, dan tahapan *Return With The Elixir* sub A dan B. Kemudian data yang diperoleh dari film *Big Man Japan* yaitu 51 data. Dari segi alur film *Big Man Japan* menggunakan alur maju mundur kemudian dorongan untuk menjadi seorang pahlawan dalam film *Big Man Japan* adalah suatu bentuk tanggung jawab karena harus meneruskan nama keluarga sebagai *Dai Nippon Jin*.

**Kata Kunci:** *Big Man Japan*; film; strukturalisme; *The Hero's Journey*.

### ***The Hero's Journey in the Film Big Man Japan***

#### **Abstract**

*A hero is an individual ready to sacrifice for others, demonstrating positive traits such as charisma and wisdom. Christopher Vogler, in his book "The Writer's Journey," introduces the hero's journey in twelve stages, simplified into three acts. Similarly, in the Japanese film Big Man Japan, there is a heroic journey story that illustrates these three acts. The analysis is based on Christopher Vogler's "The Hero's Journey" theory with its twelve stages, which are then further broken down into several sub-sections to obtain more detailed data. This research aims to delve deeper into the heroic journey narrative using The Hero's Journey theory as an analytical tool to compare and find common ground in the heroic journey aspects of the film Big Man Japan. This study employs a descriptive qualitative method and a structuralism approach to describe the heroic journey's plot, and the analysis results are presented in the form of a description based on the phenomena found. From the data that emerged, it can be concluded that some stages are absent in the film Big Man Japan, specifically in Act 3, stages "The Resurrection" sub B and C, and stages "Return With The Elixir" sub A and B. Furthermore, 51 data points were obtained*

*from the film Big Man Japan. In terms of plot, Big Man Japan uses a non-linear (forward and backward) narrative, and the motivation to become a hero in the film Big Man Japan is a form of responsibility, as the protagonist must continue the family name as Dai Nippon Jin.*

**Keywords:** *Big Man Japan; film; structuralism; The Hero's Journey.*

## A. Pendahuluan

Kepahlawanan merupakan konsep yang masih abstrak. Beberapa versi memaparkan bahwa konsep dan arti yang berkaitan dengan pahlawan yang tidak lepas dari pengaruh budaya dan zaman (Azri dan Agung, 2017). Seiring dengan perkembangan zaman, konsep pahlawan zaman sekarang sudah lebih luas daripada konsep pahlawan pada masa Yunani kuno. Dalam mitologi Yunani kuno, para pahlawan adalah manusia, laki-laki atau perempuan, dari masa lampau, yang diberkahi dengan kemampuan manusia super dan merupakan keturunan dari para dewa abadi itu sendiri. Contoh utamanya adalah Hades, Athena, Hercules, dan masih banyak lagi (Revaldo, 2017).

Dalam bukunya yang berjudul *The Hero with a Thousand Faces*, Joseph Campbell, seorang profesor sastra di Sarah Lawrence College, mengungkapkan teorinya bahwa semua narasi mitologi memiliki struktur dasar yang sama,

(Campbell, J., 2022). Ia menyebut struktur ini sebagai "*monomyth*" (semua mitos pahlawan memiliki kerangka atau struktur yang sama) atau Hero's Journey, Campbell, J. Joseph Campbell meringkasnya dengan mengatakan: "*Seorang pahlawan menjelajah dari dunia sehari-hari ke wilayah keajaiban supranatural: di sana ia bertemu dengan kekuatan-kekuatan luar biasa, dan sebuah kemenangan mutlak diraih: sang Pahlawan kembali dari petualangan misterius ini dengan kekuatan untuk memberikan berkah kepada sesama manusia.*", (Fatihatulaily, 2017).

Perjalanan sang pahlawan merupakan pola dasar naratif umum, cerita yang melibatkan seorang pahlawan yang melakukan petualangan, mempelajari pelajaran, memperoleh kemenangan dengan pengetahuan barunya, lalu pulang ke rumah dalam keadaan berubah, Murdock, M, dalam jurnal (Putri et al., 2023). Joseph Campbell menjabarkan

17 tahap total dari struktur perjalanan pahlawan yang dibagi ke dalam 3 tahap yaitu *The Departure*, *The Initiation*, dan *The Return*, (Hajrah et al., 2022).

Teori yang dikemukakan Joseph Campbell memiliki pengaruh besar, tetapi ia memiliki pandangan yang sangat sempit, oleh karena itu Christopher Vogler seorang produser film dan penulis Hollywood yang karyanya mendapat pengaruh dari Joseph Campbell kemudian ia mengembangkan dan meringkasnya ke dalam buku yang berjudul *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers tahun 1992*. Dalam bukunya Christopher Vogler mengemukakan bahwa pahlawan merupakan seseorang yang bersedia mengorbankan kebutuhan pribadinya demi orang lain, layaknya seorang gembala yang bersedia berkorban untuk melindungi dan mencukupi kebutuhan hewan ternaknya, (Nuranindya et al., 2023). Pada dasarnya, konsep tentang pahlawan selalu berhubungan dengan pengorbanan diri. Selain itu unsur/sifat kepahlawanan lainnya, pahlawan juga merupakan seorang

yang karismatik, inspiratif, terpercaya, bijaksana, tangguh dan yang terpenting adalah tidak ada rasa pamrih atas semua yang telah kerjakan. Terdapat karakter yang menonjol untuk menggambarkan seorang pahlawan (Azri et al., 2017). Sifat pahlawan yang lainnya dalam keseharian dapat dilihat dari nilai-nilai moral seperti keteguhan, kerelaan berkorban, daya tahan mental, dan kerendahan hati dalam setiap individu serta sika terhadap orang lain (Sudarwati dan Andari, 2020).

Pandangan Christopher Vogler karakter tersebut dapat dilihat melalui konsep perjalanan untuk menjadi seorang pahlawan. Berkaitan dengan hal itu Christopher Vogler merumuskan teori perjalanan pahlawan atau lebih dikenal dengan "The Hero's Journey" yang terbagi dalam dua belas tahap perjalanan pahlawan. Ringkasnya, Vogler memperkecil dua belas tahapan tersebut dalam tiga tahap tindakan yaitu, Act One, Act Two, dan Act Three. Christopher Vogler menyatakan dalam bukunya yang berjudul "*The Writer's Journey*:"

*Mythic Structure for Writers*” bahwasanya di masa modern ini, pahlawan tidak harus menjadi seseorang yang berpetualang ke tempat ajaib dan membunuh monster, tapi mereka bisa berpetualang ke luar angkasa, ke dalam laut, ke pusat kota, bahkan ke dalam hati mereka masing-masing. Hal ini menjadi alasan penggunaan teori *The Hero’s Journey* yang dikemukakan oleh Vogler untuk menjadi alat yang cocok untuk mengupas isi perjalanan kepahlawanan dalam film *Big Man Japan* yang bertema action. Film action merupakan film yang memiliki alur tentang sebuah pertarungan ataupun pertarungan yang melibatkan kelompok lain atau antar individu. Dalam film action terkandung beragam misi yang disusun sebagai strategi memperoleh kekuasaan. Tidak jarang keberadaan film action beberapa kali merupakan kisah nyata yang sedikit dibumbui oleh seni agar dapat dinikmati oleh khalayak ramai. Adapun film yang dianalisis adalah film *Big Man Japan* yang menceritakan perjuangan pahlawan.

Pada film *Big Man Japan* di sutradarai oleh Hitoshi Matsumoto

dirilis pada tahun 19 Mei 2007 di Festival Film Cannes. Mengisahkan pada jaman dahulu, raksasa yang dikenal sebagai *Dai Nippon Jin* menjadi tokoh yang sangat dihormati dan dianggap sebagai pelindung seluruh penjuru Jepang. Seiring perkembangan jaman, tugas yang diemban oleh Daisatou sebagai pewaris *Dai Nippon Jin* tak lagi dianggap berharga. Bahkan dalam kehidupan sehari-hari pun Daisatou sering kali dicemooh warga di sekitarnya. Tapi itu semua tak membuat Daisatou berkecil hati. Ia tetap akan menjalankan tugasnya sebagai pelindung negeri Jepang, (Pugsley et al., 2020).

Berdasarkan fenomena yang ditinjau dari pemaparan sinopsis film *Big Man Japan* penelitian ini bertujuan untuk mengupas lebih detail menggunakan teori *The Hero’s Journey* yang disesuaikan dengan 12 perjalanan kepahlawanan yang diusung oleh Christopher Vogler sebagai pisau analisis untuk mengkomparasikan dan mencari titik temu aspek perjalanan kepahlawanan.

## B. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif maka data yang dikumpulkan bersifat naratif (kata-kata tertulis atau lisan) dan berfokus pada pemahaman mendalam tentang makna dan pengalaman. Dalam hal ini untuk mencari data dari film Big Man Japan yaitu dengan memperhatikan setiap dialog maupun adegan yang terjadi dalam film tersebut, kemudian memasukkan data sesuai dengan kajian teori *The Hero's Journey* dari Christopher Vogler yang sudah dibedah menjadi beberapa sub data agar data yang diperoleh lebih detail.

Sumber data yang diambil berasal dari film bertema kepahlawanan dari Jepang dengan judul Big Man Japan tahun 2007

Data yang diambil berupa teks dialog yang terjadi dalam film Big Man Japan kemudian dalam menit berapa dialog tersebut terjadi ,

kemudian dimasukkan ke dalam tabel sesuai dengan tahap perjalanan pahlawan tersebut. Kajian teori *The Hero's Journey* berasal dari Christopher Vogler dengan menggunakan pendekatan strukturalisme.

## C. Hasil dan Pembahasan

Sesuai dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu bagaimana tahapan perjalanan kepahlawanan pada film Big Man Japan. Dari hasil pemetaan data terhadap sumber data yaitu film Big Man Japan sebagai objek penelitian ini, ditemukan masing-masing data yaitu 51 data. Data film tersebut menggambarkan unsur *The Hero's Journey* atau tahapan kepahlawanan yang sesuai dengan teori yang disampaikan oleh C.Vogler. Terdiri dari Act1, Act 2, Act 3 yang masing-masing memiliki tahapan total 12 tahapan yang kemudian masih diperinci lagi ke dalam subdata.

| NO | Aksi  | Tahapan                  | Big Man Japan |
|----|-------|--------------------------|---------------|
| 1  | Act 1 | 1. The Ordinary World    | 6             |
|    |       | 2. The Call of Adventure | 5             |
|    |       | 3. Refusal of The Call   | 2             |

|   |       |                                 |    |
|---|-------|---------------------------------|----|
|   |       | 4. Meeting With Mentor          | 4  |
|   |       | 5. Crossing the First Threshold | 7  |
| 2 | Act 2 | 6. Test, Allies, and Enemies    | 4  |
|   |       | 7. Approach to the Inmost Cave  | 4  |
|   |       | 8. The Ordeal                   | 5  |
|   |       | 9. Reward                       | 6  |
|   |       | 10. The Road Back               | 4  |
| 3 | Act 3 | 11. The Resurrection            | 1  |
|   |       | 12. Return with The Elixir      | 1  |
|   |       | Total                           | 51 |

Tabel 1. Jumlah Data *Hero's Journey* Film *Big Man Japan*

Hasil pemetaan data yang tergambar pada tabel 1 kemudian akan dianalisis dan diuraikan sesuai dengan teori *Hero's Journey* atau perjalanan kepahlawanan milik C. Vogler. Dengan menggunakan teori *Hero's Journey* yang sudah dikelompokkan menjadi sub data yang lebih terperinci maka dengan mudah untuk menganalisis maupun menguraikan lebih detail dan kompleks.

### Perjalanan Kepahlawanan Film *Big Man Japan*

Berdasarkan hasil pemetaan perjalanan kepahlawanan film *Big Man Japan* dengan menggunakan teori dari C. Vogler terdapat 3 tahapan yang memiliki 12 aksi. Sebagai contoh pada tahapan 1 ditemukan 5 aksi, kemudian dalam aksi yang

pertama ditemukan 3 kata kunci yaitu a. Tempat asal / situasi awal dari seorang pahlawan b. Kehidupan normal / sehari-hari sebelum menjalani perjalanan kepahlawanan c. Situasi dilema seorang pahlawan. Kata kunci tersebut berguna untuk memperoleh penjabaran data secara terperinci. Masing-masing kata kunci memungkinkan lebih dari 1 yang muncul, maka yang dianalisis adalah 1 data yang mewakili beberapa kata kunci. Data yang muncul akan dipaparkan sebagai berikut.

#### Act 1

##### 1. *The Ordinary World*

レポーター：奥さん作らないですか？

大佐藤：いや、今あれだからね、あの一緒にはいないんで作らないね。

レポーター：ああ一緒に住んでないですか？

大佐藤：うん、そうだね、いやちよ  
つとね娘の部とかでちよ  
つとままあの考え方のち  
がいと云うか。  
(松本人志,2007:分 07.14-07.48)

Berdasarkan data yang muncul situasi awal diman tokoh pahlawan Big Man yang bernama asli Daisatou, dengan latar belakang ia seorang pekerja dan juga mengemban tugas sebagai Big Man karena ia merupakan keturunan. Ia hidup seorang diri di rumah karena anak dan istrinya memilih untuk tidak bersama. Dalam kehidupan sehari-hari sosok pahlawan mengurus dirinya sendiri mulai dari makan, mempersiapkan hal untuk bekerja dan lain sebagainya ditunjukkan dengan salah satu contoh ketika ia pulang bekerja ia selalu mempersiapkan makanannya sendiri. Ia menyukai segala hal yang berhubungan dengan sesuatu yang kecil dapat berubah menjadi besar salah satunya satunya ketika ia menjelaskan suka sekali dengan wakame/rumput laut ketika dimasukkan ke dalam air/sup maka akan berubah menjadi besar, hal itu sesuai dengan dirinya ketika ia

berubah menjadi Big Man maka tubuhnya tumbuh menjadi raksasa.

Kesendiriannya dalam mengarungi kehidupan sangatlah sulit, ketika ia mengemban tugas sebagai seorang pahlawan ia tidak memiliki seorang keluarga disekelilingnya yang sedikit banyak dapat membantu meringankan tugasnya. Hal tersebut membuatnya dilema dan kesepian, ia membutuhkan sosok yang dapat menerima dan membantunya ketika ia berada di rumah. Kondisi rumah yang sangat berantakan, serta ada beberapa orang-orang yang membenci dia dengan melakukan vandalsime di area rumahnya karena dianggap merusak kota ketika ia bertarung. Namun Daisatou tidak menggubrisnya dan tetap bertahan dengan segala hal yang telah ia alami.

## **2. The Call of Adventure**

大佐藤：本当あの、ぼくがあの男の  
子が欲しかっただけだね。  
レポーター：好きですか。  
大佐藤：好きで言ういつか日ぼくの  
大であの柄したくなかった  
と云う。  
(松本人志,2007:分 12.13-12.32)

Berdasarkan data yang muncul, sosok pahlawan dihadapkan

dengan suatu masalah, ketika ia menginginkan seorang anak laki-laki sebagai penerus nama keluarganya yaitu Big Man tetapi hati kecilnya tidak ingin menjadikan anaknya sebagai seorang Big Man karena ia tahu dengan pengalamannya berat sekali dan tidak ingin menjadikannya suatu beban hidup dimasa depan. Panggilan petualangan ini muncul berasal dari suatu peristiwa yang tak terlupakan, ketika ia masih usia belia harus berlatih begitu keras serta harus disetrum agar dapat memiliki kekuatan berubah tubuh menjadi seorang bertubuh besar/raksasa. Tekanan internal ini membuat pahlawan menjadi bimbang ketika menjalani kehidupannya baik secara normal maupun sebagai pahlawan. Dalam hal ini Daisatou berpikir bijak karena menganggap menjadi Big Man merupakan tanggung jawab dari keluarga turun temurun, namun ia tidak ingin menjadikan anaknya juga ikut menanggung beban yang selama ini pikul demi menjaga nama baik keluarga, ia ingin memutus rantai beban itu terakhir pada dirinya.

### 3. *Refusal of The Call*

レポーター：どうしますか？  
大佐藤：あの、焼きます。  
レポーター：今からですか？  
大佐藤：はい、あの化けないといかないんで。  
レポーター：ここでですか？  
大佐藤：いや、第二で化けないといかないんで。  
レポーター：しごとことですか？  
大佐藤：仕事です。  
(松本人志,2007:分 17.53-18.08)

Berdasarkan data yang muncul, tahap ini menunjukkan reaksi awal pahlawan seperti ketakutan dan perubahan sikap, ditunjukkan dengan sikap Daisatou ketika mengangkat telp sedikit cemas dan membutuhkan privasi pada awalnya, kemudian ia menerangkan kepada reporternya karena ini masalah pekerjaan dan ia harus bergegas menuju lokasi dimana ia harus dialiri listrik cukup besar agar dapat berubah menjadi seorang Big Man. Karena pekerjaan pahlawan yang beresiko tinggi karakter lain mungkin mengungkapkan atas ketidakpastian maupun bahaya mendatang. Dalam hal ini reporter sangatlah terkejut ketika Daisatou mengungkapkan ketika akan berubah menjadi sosok Big Man ia harus disetrum dahulu agar dapat

berubah menjadi seorang raksasa, apakah hal tersebut tidak berbahaya kepada tubuhnya dan efek yang ditimbulkan ketika terus menerus disetrum sebelum melakukan tugasnya sebagai pahlwan di kemudian hari. Dengan komitmen yang cukup kuat serta tanggung jawab yang diembannya sebagai seorang pahlwan hal tersebut tidak menjadi alasannya untuk mundur dan tetap menjalankan perannya sebagai pahlwan meskipun badannya harus disetrum sebelumnya serta menjalankan ritual. Dalam hal ini seorang pahlwan bisa saja menolak tetapi karena komitmen guna melindungi para warga hal tersebut menjadi hal terbaik dalam hidupnya.

#### **4. Meeting with Mentor**

レポーター：お姐さんだってどのぐらいエージェントなんでしょうか？

エージェント：ええと 2002 ぐらい

レポーター：4/5 年。

エージェント：そうですね。

(松本人志,2007:分 27.12-27.25)

Berdasarkan data yang muncul, tokoh utama bertemu seorang mentor yang membantunya dalam melakukan perjalanan kepahlawanan, dari hasil

data diatas seorang Daisatou bertemu dengan agent yang mengurus kehidupan yang terkait dengan kepahlawanan sejak tahun 2002 atau sekitar 4 sampai 5 tahun ia sudah mendedikasikan dirinya untuk membantu Daisatou. Mentor sendiri berkontribusi banyak terhadap perjalanan seorang pahlawan, seperti halnya ketika ia bersiap untuk berubah menjadi seorang Big Man maka ia harus melakukan suatu ritual dan berganti baju khusus serta menandatangani beberapa dokumen. Ketika ia telah berubah dan bertempur dengan musuh-musuhnya maka akan timbul juga beberapa kerusakan kota akibat pertempuran tersebut.

#### **5. Crossing The First Threshold**

レポーター：本当主張です、最近なんか悪いみたいですけど。

エージェント：ああ最近と言うか、ねえ

(松本人志,2007:分 27.31-27.41)

Berdasarkan data yang muncul, pahlawan memasuki situasi yang berbeda dari sebelumnya ditunjukkan ketika pahlawan telah bersungguh-sungguh menjalankan

tugasnya dengan sebaik mungkin dengan meminimalisir kerusakan akan tetapi para warga tetap saja ada yang membencinya karena tindakannya tidak sengaja merusak banyak sekali bangunan karena pergerakannya dan musuh tidak dapat diprediksi, namun ada yang berterimakasih akan kehadirannya karena dapat mengalahkan monster yang muncul. Itulah beberapa hal buruk yang muncul akhir-akhir ini dan peristiwa tersebut menjadikan pahlawan dilema atas tindakannya selama ini.

Dengan kekuatan eksternal yang dimiliki dapat mengubah arah dan intensitas cerita. Kekuatan super yang dapat mengubah wujud Daisatou menjadi raksasa karena musuh yang dihadapi adalah monster berukuran raksasa juga, sehingga wajar jika dampak yang ditimbulkan setelah pertarungan sangatlah besar dari bangunan maupun fasilitas umum banyak yang rusak. Hal tersebut membuat hati Daisatou sedikit goyah ketika ia dengan sepenuh hati ingin membantu negaranya untuk mengusir para monster akan tetapi respon yang ia

dapat sangat terbalik dengan harapannya. Dengan hati yang kuat pahlawan menerima semua bentuk cacian dari warga yang tidak suka atas kehadirannya, dengan cara menghiraukan semua cacian berbentuk tulisan yang terdapat di halaman rumah maupun di sepanjang jalan menuju ke tempat ia berubah.

## Act 2

### 6. *Test, Allies and Enemies*

大佐藤：こういう稼業も30があった、今はぼくだけ、彼らは一緒に働いた怪物と戦うために。

(松本人志,2007:分 34.01-34.14)

Berdasarkan data yang muncul, menurut C.Vogler dalam tahap ini pahlawan mendapatkan 3 hal yang harus dihadapi yaitu test/tes, allies/rekan dan enemies/musuh. Namun data yang muncul hanya tes dan allies saja. Ketika test/ujian diberikan kepada pahlawan, apakah ia sanggup meneruskan perjalanannya dengan dipertemukan dengan berbagai pihak baik allies maupun enemies. Sebagai contoh data ketika dahulu jumlah alliesnya sangat banyak sekitar 30 orang yang terlibat

sehingga mereka bisa saling membantu satu sama lain dan tugas yang mereka emban cukup ringan, namu seiring berjalannya waktu jumlah mereka semakin berkurang dan hanya menyisakan Daisatou seorang diri yang melanjutkan tugas sebagai Big Man Japan.

Karena saat ini hanya seorang Daisatou yang menjadi Big Man maka ujian yang diterimanya juga cukup berat, jika pada jaman dahulu ujian tersebut bisa dibagi ke 30 orang, namun ujian tersebut langsung menuju ke Daisatou. Dengan sisa-sisa semangat yang dimiliki ia melanjutkan tanggung jawab sebagai Big Man. Ia berjuang dengan sekuat tenaga meskipun musuh yang dihadapi kedepan semakin berat dan berbeda-beda.

### **7. Approach to the Inmost Cave**

レポーター：今日どこへ行くんですか。  
大佐藤：今日はねあのー中部地方の方に受注そだっていうこと  
でね。ええ三河のほうに電気現場があるんで。  
(松本人志,2007:分 35.25-35.38)

Berdasarkan data yang muncul, pahlawan akan bersiap

dengan sekutu atau alliesnya untuk menghadapi tantangan berikutnya, ditunjukkan dengan mereka bergegas menuju wilayah Chubu saat adanya panggilan dari alliesnya dengan menggunakan kereta cepat atau shinkansen. Banyak sekali pertanyaan dari reporter salah satunya mengapa tidak berubah saja di Tokyou kemudian ia langsung bergerak ke arah Chubu lebih praktis namun Daisatou punya alasan tersendiri yaitu apabila ia berubah di Tokyou kemudian berjalan menuju Chubu banyak sekali bangunan yang akan ia rusak dan beberapa masalah muncul kembali, hal tersebut yang diantisipasi oleh Daisatou.

Dalam tahap ini muncul hubungan cinta dari pahlawan, tetapi seorang Daisatou berbeda karena kehidupan keluarganya sudah terbengkalai, sehingga ia tidak merasakan lagi bagaimana kisah cinta yang ia rasakan dari istrinya yang hidup bersama anak perempuannya. Namun bukan berarti ia lupa akan tanggung jawabnya sebagai kepala keluarga, ia juga mengunjungi anak istrinya untuk melepas rindu.

### 8. *The Ordeal*

レポーター：どのぐらいこちらにいらさせるんですか、お爺さん。

介護：ええと3年ぐらいですね。  
(松本人志,2007:分 56.18-56.25)

Berdasarkan data yang muncul, cobaan pertengahan cerita perjalanan kepahlawanan muncul di sela-sela kesibukan pahlawan menjalankan tugasnya, ditunjukkan ketika ia sedang senggang ia menyempatkan berkunjung ke panti jompo untuk menjenguk kakeknya karena semasa Daisatou kecil hanya beliau yang sangat sangat sayang dan peduli kepadanya. Kakeknya sudah 3 tahun berada di sana dan menderita skizofrenia yang cukup parah sehingga tidak mungkin Daisatou mengurusnya seorang diri ditambah lagi ketika panggilan muncul sewaktu-waktu, hal tersebut merupakan tantangan terberat dalam menjalankan perannya sebagai seorang pahlawan. Sosok pahlawan digambarkan harus mati untuk hidup kembali dengan maksud lain kematian ini adalah ketika pahlawan kehilangan orang yang ia sayangi, ketika kakek yang ia sayangi selama

ini tiba-tiba sedang kambuh sehingga ia melakukan segala hal diluar nalar, ditunjukkan ketika beliau tiba-tiba berubah menjadi Big Man dan pada saat itu muncul seorang musuh tetapi sebenarnya saat itu juga Daisatou juga sudah menanganinya namun kewalahan karena musuh yang dihadapi Daisatou lebih kuat dari sebelumnya. Mungkin karena rasa cinta kakek kepada cucunya ia ingin menolong tetapi naas beliau tewas karena terhempas oleh serangan musuh, dengan kondisi fisik yang sudah tidak bisa menahan lagi akhirnya kakeknya meninggal.

### 9. *Reward*

レポーター：今日はちょっと嬉しいですね。

大佐藤：そんなことないよ別に普段通りだと思うよ、ママ娘の顔はね早く見たいけど。

レポーター：どのぐらい見ないですか。

大佐藤：うんだからちょっと一ヶ月ぐらい。

(松本人志,2007:分 1.11.57-1.12.17)

Berdasarkan data yang muncul, pahlawan mendapat sesuatu yang sangat berharga baik berupa pengalaman maupun barang sebagai bentuk apresiasi. Sesuatu data yang muncul Daisatou mendapat sebuah

reward berupa pertemuannya dengan istri dan anaknya yang hampir 1 bulan tidak bertemu dengannya. Hal tersebut termasuk reward yang diperoleh pahlawan karena disela-sela kesibukannya menjadi seorang pahlawan ia masih bisa bertemu dengan istri dan anaknya terlebih dengan resiko yang mengancam nyawanya ketika saat menjalankan sebuah tugas bisa saja ia meninggal dan tidak bisa bertemu dengan mereka. Reward yang diperoleh pahlawan agar dunianya bisa seimbang dan sedikit mendapat hiburan karena bisa bertemu dengan istri dan anaknya.

#### **10. The Road Back**

大佐藤さんの奥さん：まあねそのあの社長様仲良くしてくれて、あの清廉のもっている。

レポーター：ああなるほど  
(松本人志,2007:分 1..17.08-1.17.19)

Berdasarkan data yang muncul, ketika pahlawan sibuk sekali dengan urusan kepahlawanannya dan berangapan kejadian masih sama saja seperti biasa. Ia tidak mengira bahwa masalah diluar kepahlawanannya muncul ditunjukkan dengan ketika

terlalu sibuk dengan tanggung jawabnya sebagai pahlawan, ia mengira bahwa tidak ada masalah yang muncul dalam keluarganya dan berjalan seperti biasanya. Namun hal yang tidak disadari muncul adanya kedekatan istrinya dengan direktur tempat istrinya bekerja. Hal tersebut memberikan sedikit tamparan bagi Daisatou, ketika ia berjuang demi semuanya terasa lenyap begitu saja dihadapannya dan sang istri juga berencana ingin bercerai dengannya.

#### **11. The Resurrection**

レポーター：もしもし、いま出ました  
(松本人志,2007:分 1.32.15-1.32.17)

Berdasarkan data yang muncul pahlawan sekali lagi akan diuji apakah ia benar-benar bisa keluar dari cobaannya selama ini, apakah ia mampu keluar dan mengatasinya. Ia menerima segala hal yang telah datang kepadanya meluapkan segala masalahnya dengan cara minum sake sampai tak sadarkan diri, hal tersebut dilakukan agar pikirannya lebih tenang dan mencoba menerima keadaan. Hal yang telah terjadi kemungkinan besar

tidak bisa ia rubah kembali namun ia hanya bisa pasrah dan melanjutkan sisa petualangannya sebagai pahlawan, ditunjukkan ketika ia telah mabuk berat dan reporter menerima panggilan dari agen tanpa ia sadari telah menjadi raksasa dirumahnya karena agent membawa semua peralatan untuk mengubah menjadi raksasa ke rumahnya secara tiba-tiba. Dengan kondisi berantakan sehabis mabuk ia tetap menjalankan tugasnya dengan lebih hati-hati dan lebih semangat.

## 12. *Return with The Elixir*

国民：彼は俺はスパージャスティス、ジャスティス付きます。負けないでスパージャスティスジャスティス  
(松本人志,2007:分 1.36.07-1.36.10)

Berdasarkan data yang muncul, tahap terakhir yang dilalui pahlawan dalam perjalanannya, ia mendapatkan sebuah penawar atas tindakan yang ia lakukan. Penawar ini berupa teman baru yaitu kedatangan Superjustice (スパージャスティス) secara tiba-tiba dan tanpa ia sadari dapat dengan mudah mengalahkan musuh yang membuat Big Man kewalahan. Superjustice adalah

sebuah anggota keluarga yang memiliki kekuatan dan tubuh besar namun memakai sebuah kostum dan sekarang Big Man dan Superjustice saling membantu sama lain di masa depan ketika muncul musuh-musuh baru. Kemunculan superjustice membuat tanggung jawab dan kehidupan normal Big Man berubah menjadi sedikit lebih ringan daripada sebelumnya, ketika dahulu ia berjuang sendiri namun kini adanya bala bantuan yang kekuatannya juga tidak bisa diragukan bahkan mungkin superjustice tanpa Big Man bisa menaklukkan lawannya dengan mudah.

## D. *Simpulan*

Penelitian ini bertujuan untuk mengupas lebih detail dengan cara membandingkan persamaan dan perbedaan menggunakan teori *Hero's Journey* yang disesuaikan dengan 12 tahapan perjalanan kepahlawanan yang dikemukakan oleh *Cristopher Vogler* sebagai pisau analisis untuk mengkomparasikan dan mencari titik temu aspek perjalanan kepahlawanan dalam film Big Man Japan. Pada film Big Man Japan (2007) mengisahkan

pada jaman dahulu, raksasa yang dikenal sebagai *Dai Nippon Jin* menjadi tokoh yang sangat dihormati dan dianggap sebagai pelindung seluruh penjuru Jepang. Seiring perkembangan jaman, tugas yang diemban oleh Daisatou sebagai pewaris *Dai Nippon Jin* tak lagi dianggap berharga. Bahkan dalam kehidupan sehari-hari pun Daisatou sering kali dicemooh warga di sekitarnya. Tapi itu semua tak membuat Daisatou berkecil hati. Ia tetap akan menjalankan tugasnya sebagai pelindung negeri Jepang.

Dari analisis yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa dalam tahapan perjalanan kepahlawan yang terdiri dari Act 1, Act 2, dan Act 3 yang masing-masing memiliki total 12 tahapan perjalanan kepahlawanan, 12 tahapan tersebut dibagi lagi kedalam sub agar data yang muncul lebih spesifik. Maka data yang diperoleh film *Big Man Japan* berjumlah 51 data.

Dengan menggunakan konsep perjalanan kepahlawan yang dikemukakan oleh *Christopher Vogler* dapat dengan spesifik membedah atau menganalisis data,

baik dari tahap awal hingga tahap akhir ia menjadi seorang pahlawan. Dengan begitu sangat mudah untuk mengategorisasikan data sesuai tahapan yang telah ia lalui.

### Daftar Pustaka

- Azri, B. Y., & Agung, I. M. (2017). PAHLAWAN: SIAPA MEREKA? PENDEKATAN PSIKOLOGI INDIGENOUS. *Jurnal Psikologi*, 15(2), 92-104.
- Campbell, J. (2004). *The hero with a thousand faces*. Princeton University Press.
- Film *Big Man Japan* (2007), directed by Hitoshi Matsumoto
- Hajrah, S., Arifin, M. B., & Valiantien, N. M. (2022). THE HERO'S JOURNEY OF MONSTER IN FRANKENSTEIN: OR MODERN PROMETHEUS NOVEL BY MARY SHELLEY. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 6(3), 905-910.
- Hidayat, D., & Putri, A. M. (2022). Mitos dalam film Gundala (Analisis Monomyth Joseph Campbell). *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 50-59.
- Ismail, R. R., Rohayati, N., & Munir, H. S. (2024). HEROISME TOKOH UTAMA MONKEY D'LUFFY PADA ONE PIECE FILM RED PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS ULASAN. *Jurnal*

- Pendidikan*, 8(1), 126-130.
- Jufrida, J., Basuki, F. R., Pangestu, M. D., & Prasetya, N. A. D. (2019). Analisis faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA dan literasi sains di SMP Negeri 1 Muaro Jambi. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(02), 31-38.
- Khairunnisa, T. (2022). *TAHAPAN ALUR DAN FUNGSI TOKOH DALAM ANIMASI HAURU NO UGOKU SHIRO: KAJIAN STRUKTURAL HERO'S JOURNEY* [Skripsi, Universitas Nasional].
- Kurniasang, R. A. (2017). *REPRESENTASI TEORI HERO'S JOURNEY DALAM MANGA BOKU DAKE GA INAI MACHI KARYA SANBE KEI* [Skripsi, Universitas Diponegoro].
- Laheba, J. G., Wantasen, I. L., & Ranuntu, G. C. (2022). KEPAHLAWANAN DALAM FILM KINGDOM OF HEAVEN KARYA RIDLEY SCOTT. *Jurnal Elektronik Fakultas Sastra Universitas Sam Ratulangi*, 34, 57-60.
- Madina, L. O., & Pormes, F. S. (2020). Analisis tokoh dan penokohan dalam novel yang berjudul Dia adalah kakak ku karya Tere Liye. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 51-56.
- Noviana, F. (2019). REPRESENTASI HERO'S JOURNEY PADA TOKOH CHIHIRO DALAM ANIME SPIRITED AWAY KARYA MIYAZAKI HAYAO. *Jurnal Sastra*, 8(1), 52-64.
- Nuranindya, D., Berto, A. R., & Wahyu, A. Y. M. (2023). Optimisme saat pandemi: strategi storytelling pada video promosi destinasi pariwisata super prioritas. *Jurnal Studi Komunikasi*, 7(2), 637-661.
- Pugsley, P. C., & Nakamura, A. (2020). The vulnerable nation in Japanese cinema: subservience and salvation in Hitoshi Matsumoto's *Dai Nipponjin* [Big Man Japan]. *Journal of Japanese and Korean Cinema*, 12(1), 36-52.  
<https://doi.org/10.1080/17564905.2020.1743900>
- Putri, A. L., Harsanto, P. W., & Shahrudin, A. A. (2023). Perspektif feminisme dalam pola perjalanan hero wanita pada film. Dalam *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS)* (Vol. 5, No. 1).
- Rahman, A., Sili, S. M., & Fatimah. (2021). THOR'S JOURNEY AS A HERO IN THOR: RAGNAROK FILM (2017). *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 5(4), 872-884.
- Ramapratama. (n.d.). *Tokoh dan penokohan*. Blog Institut Seni Indonesia Denpasar. Diakses pada 10 April 2025, dari <https://blog.isi-dps.ac.id/ramapratama/toko-h-dan-penokohan>
- Revaldo, H. V. (2017). *Mitologi*

Bhimantara Hyogardani, Novi Andari, *The Hero's Journey dalam Film Big Man Japan*

*dunia: Mitos-mitos terkenal yang dipercaya masyarakat penjuru dunia.* DIVA PRESS.

- Satrio, Y., & Zulkarnain, A. (2020). *IMPLEMENTASI METODE HERO'S JOURNEY DALAM SKRIP CERITA "DJAMMOE"* [Skripsi, Universitas Pelita Harapan].
- Sudarwati, & Andari, N. (2020). REPRESENTATION OF THE HERO'S JOURNEY IN THE RECONSTRUCTION OF SURABAYA'S FOLKLORES. *Jurnal Sastra*, 15(2), 25-40. (Angka halaman ini adalah perkiraan karena tidak ada di referensi asli).
- Vogler, C. (2007). *The writer's journey: Mythic structure for writers*. Michael Wiese Productions.