

## ANALISA 10 UNSUR DAN PETA PERJALANAN PADA KARAKTER – KARAKTER DALAM FILM “LION”

William Sanjaya<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Universitas Bunda Mulia, Fakultas Seni dan Desain, Desain Komunikasi Visual  
Diterima: 2 Oktober 2022 / Disetujui: 14 Desember 2022

### ABSTRACT

**ANALYSIS OF 10 ELEMENTS AND TRAVEL MAP OF THE CHARACTERS IN THE FILM "LION".** The film "Lion" is a drama film that tells about the struggle of a child from India who faces the phenomenon of *transference*, a phenomenon marked by past memories that appear and burden someone. Saroo's character is the main character in the story. Each character can be described with 10 elements through the life of the characters in a story. Characters also experience journeys that can be illustrated through 12 character journey maps. This study aims to explain the 10 elements and 12 stages of the character journey map in the "Lion" movie. This study uses a descriptive qualitative method by collecting sources and accurately analyzing the material for the "Lion" film. The theory used is the 10 elements theory of character proposed by Orson Scott Card and the 12 character journey theory by Christopher Vogler. Based on the research that has been done, it is concluded that each character has an element that can be seen from the character's actions throughout the story. Characters also go on journeys that can be elaborated through the 12 stages of the character journey map. Along the way, the characters also learn from every problem they face. The journey that the character faces will bring the character back to the original world by bringing the values that the character learns along the way.

**Keywords:** elements, journey, characters

### ABSTRAK

Film "Lion" merupakan film drama yang menceritakan tentang perjuangan seorang anak dari India yang menghadapi fenomena *transference*, yaitu fenomena yang ditandai dengan kenangan masa lalu yang muncul dan membebani seseorang. Karakter Saroo merupakan karakter utama dalam cerita tersebut. Setiap karakter dapat digambarkan dengan 10 unsur melalui kehidupan karakter dalam sebuah cerita. Karakter juga mengalami perjalanan yang dapat digambarkan melalui 12 peta perjalanan karakter. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan 10 unsur dan 12 tahap peta perjalanan karakter dalam film "Lion". Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan mengumpulkan sumber – sumber yang dijadikan sebagai bahan analisa pada film "Lion" secara akurat. Teori yang digunakan adalah teori 10 unsur pada karakter yang dikemukakan oleh Orson Scott Card dan teori 12 perjalanan karakter oleh Christopher Vogler. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa setiap karakter memiliki unsur yang dapat dilihat dari tindakan – tindakan karakter di sepanjang cerita. Karakter juga menjalani perjalanan yang dapat dijabarkan melalui 12 tahap peta perjalanan karakter. Di sepanjang perjalanannya, karakter juga belajar dari setiap masalah yang dihadapinya. Perjalanan yang karakter hadapi akan membawa karakter kembali ke dunia awalnya dengan membawa nilai – nilai yang karakter pelajari di sepanjang perjalanannya.

**Kata Kunci:** unsur - unsur, perjalanan, karakter

### PENDAHULUAN

Film memiliki berbagai genre. Secara umum, genre film dibagi menjadi dua, yaitu genre induk primer dan sekunder. Genre induk primer merupakan

genre yang telah ada dan populer pada awal mula perkembangan sinema pada era 1900 hingga 1930an, seperti genre drama, aksi, fantasi, thriller, horror, epik, sejarah, komedi, kriminal dan gangster, musikal, petualangan, dan perang. Sedangkan induk

\*email: wsanjaya@bundamulia.ac.id

sekunder merupakan genre yang mengalami perkembangan, seperti genre biografi atau bencana (Nor & Rahman, 2019). Film dengan genre drama merupakan film yang menunjukkan emosi dan hubungan pada karakter yang merefleksikan kehidupan. Film bergenre drama berpusat pada tema dramatik pada setiap plotnya. Isu – isu pada film drama seringkali diambil dari isu – isu kehidupan. Karakter protagonist yang ada dalam cerita drama akan dihadapkan pada sebuah konflik dari luar (*outer problem*) maupun konflik dari dalam (*inner problem*). Drama juga menggambarkan cerita tentang perjuangan manusia dalam menghadapi masalah kehidupan (Buffam, 2011). Film dengan genre drama memiliki berbagai macam sub-genre yang dapat diinterpretasikan dengan berbagai teori, seperti Blake Snyder dalam buku “Saving The Cat”. Sub-genre drama tersebut meliputi *Out of the Bottle*, *Buddy Love*, dan *The Fool Triumphant* (Snyder, 2005).

Dalam buku “The Screenwriter ‘s Bible: A Complete Guide to Writing, Formatting, and Seeling Your Script”, David Trottier menjelaskan bahwa film memiliki cerita dan berbagai unsur pendukung didalamnya, seperti struktur, karakter, tema dan genre (Trottier, 2019). Struktur cerita yang paling populer merupakan struktur 3 babak yang dikemukakan oleh Aristoteles. Struktur tersebut dikembangkan oleh Syd Field ke dalam bentuk penuturan cerita yang memiliki bagian awal, tengah dan akhir. Ketiga bagian tersebut disebut juga tahap permulaan, konfrontasi dan resolusi (Field, 2005). Sedangkan Robert Mckee menjelaskan bahwa struktur cerita juga berhubungan dengan karakter. Melalui beberapa tahap struktur cerita, sifat dari karakter dapat dilihat ketika karakter mengalami masalah. Sifat dari karakter juga dapat dilihat melalui karakterisasi, yaitu memahami tindakan dan ucapan karakter disepanjang cerita (McKee, 2010). Selain sifat, karakter juga memiliki 3 dimensi yang meliputi penampilan fisik, sosiologi dan psikologi. Dimensi tersebut mempengaruhi interpretasi penonton

terhadap karakter. Selain itu, sifat tersebut juga dapat mengalami perubahan ketika karakter memasuki perjalanannya (Egri, 1946). Selanjutnya, David Corbett menjelaskan beberapa contoh dari aspek penampilan fisik, sosiologi dan psikologi dari karakter. Aspek penampilan fisik karakter tersebut meliputi deskripsi dari latar belakang karakter, gender, sex, ras, umur, kesehatan dan penampilan tubuh. Sedangkan aspek psikologinya meliputi keinginan, ketakutan, keberanian, cinta, kebencian, kemaluan, pengampunan, kegagalan, keberhasilan, kepercayaan dan kematian. Aspek sosiologi karakter meliputi keluarga, pasangan, teman, nama, status sosial, pekerjaan, edukasi, geografi dan rumah (Corbett, 2013). Sedangkan Linda menjelaskan bahwa latar belakang merupakan aspek penting yang perlu dideskripsikan untuk menggambarkan masa lalu dari karakter. Setiap karakter memiliki masa lalu yang dapat dilihat dari tindakan dan perkataan dalam sebuah cerita (Cowgill, 2010). Selanjutnya, Michael Rabiger menjelaskan bahwa pemahaman terhadap latar belakang dan motivasi karakter merupakan bagian penting dalam sebuah cerita yang dituangkan dalam bentuk film. Melalui pemahaman tersebut, penonton dapat mengetahui pesan dan makna dibalik setiap tindakan dan perkataan dari karakter (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nadya, Nadya menjelaskan bahwa cerita merupakan rangkaian dari suatu peristiwa yang dapat diambil dari kejadian nyata (non-fiksi) maupun direkayasa dengan tujuan tertentu (fiksi). Cerita itu sendiri merupakan bentuk komunikasi universal yang memiliki pengaruh terhadap jiwa manusia (Nadya, 2015). Film juga merupakan salah satu media audio visual yang efektif dalam menyampaikan pesan kepada penonton (Nadya & Fendi, 2016).

Dalam penulisan naskah cerita film, terdapat beberapa struktur yang dapat diterapkan. Salah satunya adalah struktur tiga babak. Struktur tiga babak merupakan teknik penceritaan yang dikembangkan

oleh Aristoteles. Cerita dengan struktur tiga babak menyampaikan bagaimana pesan pada sebuah film dapat disampaikan dengan mudah, sehingga penonton dapat memahami jalan cerita (Linando et al., 2022). Struktur 3 babak terdiri dari babak 1, 2 dan 3. Babak 1 merupakan babak yang memperkenalkan tokoh utama. Sedangkan babak 2 merupakan babak yang menggambarkan konflik dan masalah yang dialami tokoh utama hingga dalam tahap klimaks. Selanjutnya, babak 3 merupakan babak yang menggambarkan tentang penyelesaian masalah yang dialami tokoh utama (Prayoga & Br.Sembiring, 2022).

Dalam penelitiannya, Yohanes menjelaskan bahwa karakter merupakan aktor yang ada dalam cerita fiksi maupun drama. Karakter digambarkan melalui cerita. Melalui karakterisasi, karakter mengajak penonton untuk menginterpretasikan dirinya melalui kata dan perbuatan, baik secara langsung maupun tidak langsung (AM et al., 2017).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nadya dan Fendi, dijelaskan bahwa karakter memiliki berbagai kepribadian dan sifat yang berbeda – berda. Salah satu teori kepribadian yang populer adalah 7 kepribadian yang dikemukakan oleh Christopher Vogler (Nadya & Fendi, 2016). Penelitian tersebut menjelaskan bahwa karakter memiliki berbagai sifat dan kepribadian yang dapat diinterpretasikan berdasarkan berbagai teori. Sedangkan penelitian ini menjelaskan 10 unsur dari karakter yang dikemukakan oleh Orson Scott Card.

Dalam penelitiannya, Naafi menjelaskan bahwa penonton atau penikmat film dapat memahami pesan melalui teori *concept* dan *form* yang meliputi bentuk dan sistem, konten, perasaan dan makna. Penelitian tersebut menjelaskan *concept* dan *form* berdasarkan teori Bordwell dan Thompson melalui berbagai aspek dalam film, termasuk karakter Dilan dan Milea (Rohma, 2021). Sedangkan penelitian ini berfokus pada 10 unsur dari berbagai karakter dalam film “Lion”.

Film “Lion” merupakan film drama

yang menceritakan tentang perjuangan Saroo, seorang anak dari India yang diadopsi oleh seorang pasangan dari luar negeri dan mengalami fenomena *transfere*, yaitu fenomena yang ditandai dengan kenangan masa lalu yang muncul dan membebani seseorang (Torres et al., 2017). Dalam film “Lion”, fenomena tersebut terjadi pada karakter Saroo. Karakter Saroo diperkenalkan sebagai karakter utama dalam film tersebut.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sugeng Nugroho (2018) dijelaskan bahwa setiap karakter dapat mengalami perubahan sebagai bentuk kreatifitas dari producer Mira Lesmana. Penelitian tersebut membahas tentang peran seorang producer (Nugroho & Oktaviani, 2018). Namun, apabila dilihat melalui perspektif seorang penulis naskah, penulisan karakter juga memiliki unsur – unsur dan tahap perjalanan karakter yang dapat menjelaskan kehidupan karakter secara mendalam dalam cerita. Ketika kehidupan tersebut dapat dipahami, seorang penulis naskah dapat menggambarkan karakter sehingga muncul cerita yang didasarkan pada kehidupan karakter (Card, 2010).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh William, William menjelaskan tentang perubahan sifat karakter disepanjang perjalanan dalam film “Green Book” (2017). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa karakter memiliki 3 dimensional yang dapat mengalami perubahan (Sanjaya, 2021). Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini membahas tentang 10 unsur dan peta perjalanan karakter dalam film “Lion”. Unsur dan peta perjalanan tersebut dikemukakan oleh Orson Scott Card dan Christopher Vogler. Penelitian ini juga mengulas 10 unsur berdasarkan karakter – karakter yang ada dalam film “Lion”.

Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Ratih Juwita Sari. Ratih menjelaskan bahwa karakter dapat membangun tangga dramatis sebuah cerita dalam film. Hal tersebut diketahui dengan melakukan penelitian terhadap 3 dimensi yang ada pada karakter dalam film “SPLIT”. Kemudian, dilakukan analisa pada setiap adegan berdasarkan perjalanan

karakter dalam cerita (Sari, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk memahami 10 unsur dan 12 tahap dalam peta perjalanan karakter di sepanjang cerita film “Lion”. Dengan adanya pemahaman mendalam terhadap kehidupan karakter, penulis naskah dapat membuat cerita yang didasarkan pada unsur – unsur yang membentuk perjalanannya. Terdapat 10 unsur karakter yang terdiri dari:

1. Tindakan Karakter (*Do*)

Tindakan Karakter atau *Do* merupakan gambaran tindakan yang menggambarkan karakteristik atau jati diri karakter tersebut. Contohnya, ketika ada seorang perempuan muda dengan baju rumahan yang membersihkan piring di dapur, secara langsung penonton dapat menafsirkan bahwa orang tersebut merupakan seorang pembantu rumah atau penghuni rumah tersebut.

2. Motivasi Karakter (*Motive*)

Motivasi karakter merupakan gambaran dari keinginan karakter yang dapat dilihat penonton melalui tindakan atau kata – kata yang diucapkan oleh karakter tersebut, baik secara langsung maupun tidak langsung. Contohnya, ketika ada seorang laki – laki yang mengantri di sebuah kasir, maka penonton dapat menafsirkan bahwa orang tersebut merupakan seorang pelanggan yang ingin membayar barang belanjanya.

3. Masa Lalu (*The Past*)

Masa lalu pada karakter merupakan tindakan – tindakan yang menggambarkan masa lalu karakter. Masa lalu sangat mempengaruhi tindakan – tindakan karakter tersebut terhadap orang di sekitarnya. Contohnya, ketika seorang anak muda bertemu dengan perempuan di sebuah *restaurant* dan tiba – tiba anak muda tersebut langsung keluar. Dari tindakan yang dilakukan anak muda tersebut, penonton paling tidak tahu bahwa anak muda tersebut memiliki relasi terhadap perempuan

tersebut.

4. Reputasi (*Reputation*)

Apabila seseorang masuk disebuah *mall*, tiba – tiba banyak orang yang mendekati dan meminta untuk *foto selfie* bersama, maka secara langsung penonton akan menafsirkan bahwa orang tersebut merupakan orang yang populer dalam bidangnya, seperti *artist*, penyanyi ataupun *public figure*. Reputasi karakter dapat mempengaruhi bagaimana orang – orang disekitar karakter memperlakukan karakter tersebut.

5. Stereotip (*Stereotype*)

Stereotip pada karakter merupakan merefleksikan sifat – sifat yang ada pada kehidupan pada umumnya. Contohnya, ketika seorang anak muda memakai seragam putih dengan celana panjang biru, maka secara langsung penonton akan menafsirkan orang tersebut sebagai seorang pelajar SMA.

6. Kebiasaan (*Habit & Pattern*)

Semua manusia pasti memiliki kebiasaan yang membuat manusia tersebut makhluk yang memiliki identitas dan unik. Contohnya, ada seorang anak muda yang selalu bangun pagi dan memakai baju hem sebelum keluar dari rumahnya, dari penampilan anak muda itu, penonton dapat menafsirkan bahwa orang tersebut bisa saja adalah seorang pekerja kantoran yang memiliki pekerjaan formal. Namun kebiasaan juga dapat menggambarkan sifat – sifat unik dari orang tersebut. Contohnya, ada seorang anak kecil yang selalu memainkan jari di hidungnya saat bosan, dari kebiasaan tersebut, sifat unik dari seseorang akan muncul.

7. Hubungan (*Network*)

Manusia merupakan makhluk sosial, setiap orang pasti memiliki hubungan. Sejak lahir, manusia telah memiliki orang – orang terdekatnya, yaitu kedua orang tuanya. Setelah

manusia beranjak dewasa, manusia akan memiliki lebih banyak hubungan yang terjalin di lingkungannya. Hubungan tersebut tidak selalu berjalan dengan baik, seseorang dapat memiliki hubungan yang buruk terhadap satu sama lain. Kondisi hubungan tersebut yang akhirnya menjadi gambaran dari kehidupan sosial manusia. Sama halnya dengan karakter, karakter memiliki hubungan dari dunianya yang menjadi pendukung seperti mentor, teman, keluarga. Karakter juga memiliki musuh atau yang sering disebut karakter antagonis dalam sebuah cerita film.

8. Kemampuan (*Talent & Abilities*)

Karakter dapat dilihat dari apa yang karakter tersebut lakukan (*do*). Namun tindakan tersebut belum cukup untuk menggambarkan karakter lebih dalam. Setiap karakter akan lebih menarik apabila memiliki bakat atau kemampuan. Kemampuan sederhana seperti bermain bola, berlari dan mencuri dapat membuat karakter lebih menarik.

9. Kesukaan (*Taste & Preferences*)

Tidak semua karakter dalam film memiliki kesukaan. Namun ada beberapa karakter di sebuah film yang memiliki kesukaan, seperti karakter James Bond yang suka menggunakan mobil *classic* bermerk mewah. Selain itu juga ada karakter Katniss Everdeen dalam film “*The Hunger Games*” yang menyukai kucing. Kesukaan tersebut membuat karakter menjadi hidup seperti manusia pada umumnya.

10. Tubuh (*Body*)

Tubuh merupakan aspek penting yang mempengaruhi aspek psikologi dan aspek sosiologi pada karakter. Contohnya, ketika seseorang memiliki tubuh cacat atau wajah yang berjerawat, orang tersebut dapat mengalami tekanan yang membuat karakter tersebut semakin menarik dibandingkan dengan karakter yang memiliki

tubuh yang utuh. Kecacatan tersebut merefleksikan bahwa tidak ada manusia di dunia yang sempurna.

Sedangkan peta perjalanan karakter merupakan tahap - tahap yang menjelaskan tentang kehidupan dan masalah – masalah yang karakter alami dalam sebuah perjalanan menuju ke dunia barunya (Vogler, 2007). Peta perjalanan karakter tersebut terdiri dari:

1. Keadaan Awal Karakter (*Ordinary World*)

Tahap *ordinary world* merupakan tahap yang menceritakan tentang dunia karakter sebelum karakter memasuki sebuah perjalanan. Ditahap ini, pencerita memperkenalkan berbagai sifat – sifat karakter dan hubungannya dengan lingkungan yang ada di dunia awal karakter.

2. Panggilan Perjalanan (*Call to Adventure*)

Dalam tahap *Call to Adventure*, karakter akan dihadapkan pada sebuah panggilan berupa kejadian, objek maupun dorongan yang membuat karakter melakukan sebuah perjalanan. Namun karakter tidak langsung memutuskan untuk melakukan perjalanan.

3. Penolakan Panggilan (*Refusal of the Call*)

Karena karakter belum memiliki strategi yang harus dilakukan, karakter tersebut mengalami ketakutan. Kejadian dalam penolakan tersebut ditandai dengan pemberontakan karakter untuk kembali ke dunia awalnya.

4. Bertemu Mentor (*The Wise Old Man or Woman*)

Pada tahap ini, mentor akan membantu karakter utama dengan memberi motivasi atau dorongan agar karakter dapat masuk ke dalam perjalanannya.

5. Melewati Ambang Awal (*Crossing The First Threshold*)

Setelah karakter mendapatkan dorongan untuk masuk ke dalam

sebuah perjalanan. Maka karakter tersebut akan mengambil keputusan untuk menghadapi masalahnya. Dalam tahap perjalanan ini, karakter tidak bisa kembali ke dunia awalnya.

6. Tes, Teman dan Lawan (*Test, Allies and Enemies*)

Ketika karakter telah memasuki perjalanan awalnya, karakter akan mengalami berbagai macam masalah yang membuatnya tertekan. Namun karakter tidak menghadapinya sendiri. Ada peran mentor dan orang – orang baru yang membantu karakter utama dalam menghadapi masalahnya.

7. Memasuki Gua Terdalam (*Approach to The Inmost Cave*)

Dalam tahap ini, karakter akan memasuki ambang kedua dalam perjalanannya. Karakter dihadapkan dengan tantangan yang lebih berat mendapatkan keinginannya.

8. Masalah Besar (*The Ordeal*)

Dalam mendapatkan apa yang karakter inginkan, karakter akan mengalami titik terendahnya yang membuat karakter merasa tertekan. Dalam tahap ini, penonton akan dihadapkan pada masa ketakutan yang digambarkan bahwa seolah – olah karakter sudah mati dan tidak ada jalan keluar lagi dalam masalahnya. Dalam film drama, biasanya ditandai dengan karakter yang merasa putus asa.

9. Hadiah (*Reward* atau *Seizing The Sword*)

Setelah menghadapi titik terendahnya, karakter akan mengalami kebangkitan yang ditandai dengan kemenangan atau munculnya harapan sehingga karakter mendapatkan apa yang ia inginkan.

10. Perjalanan Kembali (*The Road Back*)

Setelah mendapatkan apa yang karakter inginkan, karakter melakukan perjalanan kembali ke dalam dunia asalnya dengan membawa hadiah.

11. Kebangkitan (*Resurrection*)

Dalam perjalanan pulang, karakter akan berhadapan dengan tantangan terbesarnya. Karakter akan menghadapi masalah yang seolah – olah merebut hadiah yang telah ia dapatkan. Namun karakter melakukan perlawanan dan melanjutkan perjalanan pulang.

12. Kembali Dengan Kemenangan (*Return With The Elixir*)

Setelah karakter berhasil mengambil keputusan, karakter akan kembali ke dunia awalnya dengan membawa hadiah. Hadiah tersebut dapat berupa kebebasan, kebijaksanaan, pengetahuan dan hal – hal yang karakter pelajari disepanjang perjalanannya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan mengumpulkan sumber – sumber dan menjadikan bahan analisa pada film “Lion” secara akurat. Tahapan penelitian deskriptif dilakukan dengan cara menjabarkan 10 unsur pada karakter – karakter yang memiliki peranan penting dalam cerita serta menjelaskan 12 peta perjalanan karakter.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 10 Unsur Karakter

10 unsur karakter merupakan bagian dari sifat – sifat karakter yang dapat dilihat dari tindakan karakter sebagai penggerak cerita. Dalam film “Lion”, cerita disudutkan pada tokoh utama Saroo Kecil dan Saroo Brierley. Selain itu, ada beberapa karakter lain yang mempengaruhi perjalanan karakter Saroo Kecil, yaitu Guddu. Sedangkan karakter yang mempengaruhi Saroo Brierley adalah karakter Manthos, Sue, John dan Lucy. Pembahasan 10 unsur karakter dalam film “Lion” dijabarkan sebagai berikut:

1. Saroo Kecil
- Tindakan Karakter (*Do*):

Saroo Kecil mencari makan untuk keluarganya dengan cara mencuri dan mengikuti keluarganya.



**“Gambar 1. Saroo Kecil berlari dengan cepat”**, Sumber: Potongan Film “Lion”.

Namun pada pertengahan perjalanan, Saroo Kecil melarikan diri dari para pencuri anak dan mencari bantuan untuk bertahan hidup.

- **Motivasi Karakter (*Motive*):**  
Saroo Kecil ingin dianggap sebagai anak yang sudah dewasa bagi keluarganya. Ia ingin menghidupi keluarganya seperti kakaknya, Guddu. Saat tersesat, Saroo Kecil ingin kembali ke rumah asalnya, namun ketika ia menyadari bahwa tidak ada petunjuk untuk kembali pulang, Saroo Kecil memilih untuk mencari bantuan dan bertahan hidup.
- **Masa Lalu (*The Past*):**  
Dalam masa lalu pribadinya, Saroo Kecil pernah jalan – jalan di sebuah jembatan, main – main di hutan, mengalami kecelakaan yang meninggalkan bekas luka pada kepalanya, Saroo Kecil menyebutnya sebagai “semangka” atau “*Tarabuja*” dalam bahasa Indianya. Dalam masa lalu dengan ibunya, Saroo Kecil pernah bermain – main dan berenang di sebuah sungai bersama ibunya. Saroo Kecil juga pernah mengangkut batu, makan mangga dan tidur bersama ibunya. Dalam masa lalunya dengan Guddu, Saroo Kecil pernah bermain bersama di sungai dan rel kereta api.
- **Reputasi (*Reputation*):**  
Sebagai pekerja dan pencuri batu, anak kedua dan anak yang terhilang.

- **Stereotip (*Stereotype*):**  
Anak kecil jelata dan anak yang hilang.
- **Kebiasaan (*Habit & Pattern*):**  
Saroo Kecil sering mengikuti Guddu saat bekerja, ia juga sering bermain – main di sungai, hutan dan jalanan.
- **Hubungan (*Network*):**  
Saroo Kecil memiliki hubungan yang dekat dengan Guddu dan ibunya. Namun hubungan Saroo Kecil dengan Shakira tidak sedekat hubungannya dengan Guddu dan ibunya.
- **Kemampuan (*Talent & Abilities*):**  
Saroo Kecil bisa berlari, meminta sesuatu dengan sifat manja dan mencuri.
- **Kesukaan (*Taste & Preferences*):**  
Saroo Kecil menyukai makanan *Jalebi* (makanan dari India). Ia juga memiliki hobi berenang dan berkeliaran bersama Guddu.
- **Tubuh (*Body*):**  
Saroo Kecil memiliki tubuh yang kecil dan kurus. Penampilannya juga kotor. Dari penampilannya, karakter Saroo Kecil dapat digambarkan sebagai anak yang miskin.

## 2. Guddu



**“Gambar 2. Guddu mencuri batu”**,  
(Sumber: Potongan Film “Lion”)

- **Tindakan Karakter (*Do*):**  
Disepanjang cerita, Guddu bekerja, mencuri dan menemani Soroo Kecil.
- **Motivasi Karakter (*Motive*):**  
Mencari makan untuk keluarga dan menemani Soroo Kecil.
- **Masa Lalu (*The Past*):**  
Pada masa lalunya dengan Saroo Kecil, Guddu pernah mencari Saroo Kecil saat terhilang di stasiun kereta api. Guddu juga pernah dimarahi ibunya saat ia lalai menjaga Saroo Kecil. Selain itu,

- Guddu juga pernah bermain dengan Saroo Kecil di sungai dan kereta api.
- Reputasi (*Reputation*):  
Guddu merupakan pekerja, pencuri batu dan anak muda yang miskin.
  - Stereotip (*Stereotype*):  
Anak muda yang miskin, anak pertama, kakak dan pekerja batu.
  - Kebiasaan (*Habit & Pattern*):  
Guddu selalu menemani Soroo Kecil saat keluar dari rumahnya. Walaupun Guddu pernah dimarahi, tapi Guddu sering bermain bersama Soroo Kecil. Guddu juga selalu pergi untuk bekerja.
  - Hubungan (*Network*):  
Guddu memiliki hubungan yang dekat dengan Soroo Kecil. Namun ia tidak seberapa dekat dengan ibu dan adik perempuannya, Shakira.
  - Kemampuan (*Talent & Abilities*):  
Guddu bisa mencuri dan bekerja sebagai pengangkut batu.
  - Kesukaan (*Taste & Preferences*):  
Tidak ada kesukaan yang terlihat jelas sepanjang cerita.
  - Tubuh (*Body*):  
Perawakan Guddu tinggi, namun baju dan rambutnya kotor dan berantakan. Penampilan Guddu memberikan representasi sebagai anak muda yang miskin.
3. Saroo Brierley
- Tindakan Karakter (*Do*):  
Menghibur dan melindungi ibunya, mencari bantuan dari Lucy dan teman kuliahnya, melakukan observasi melalui *Google Earth* dan menghampiri ibu kandungnya.
  - Motivasi Karakter (*Motive*):  
Saroo Brierly ingin menemukan jawaban atas masa lalu yang menghantuinya. Namun disisi lain, Saroo juga ingin menjaga hubungannya dengan orang tua adopsinya, Sue dan John Brierley.
  - Masa Lalu (*The Past*):  
Masa lalu Saroo sama dengan masa lalu karakter Saroo Kecil.
  - Reputasi (*Reputation*):  
Sebagai mahasiswa, kakak pertama, pacar bagi Lucy.

- Stereotip (*Stereotype*):  
Saroo Brierley merepresentasikan orang yang terkena fenomena *Transference*. Fenomena *transference* merupakan kejadian dimana seseorang mengingat kembali masa lalu yang timbul dalam hidupnya. Saroo Brierley juga merupakan seorang mahasiswa yang hidup di Australia dan anak pertama bagi keluarganya.
- Kebiasaan (*Habit & Pattern*):  
Saroo selalu menghadiri acara makan dari orang tuanya, ia juga beberapa kali mengunjungi rumah Manthos, adiknya. Selain itu, Saroo juga sering berkunjung di tempat santai seperti di Saroo juga sering mengunjungi pantai, tempat makan dan rumah temannya.



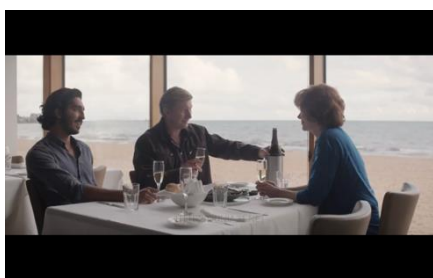
“Gambar 3. Saroo Brierley sebagai kakak Manthos”, (Sumber: Potongan Film “Lion”)

- Hubungan (*Network*):  
Saroo memiliki hubungan yang rumit dengan kedua orang tua adopsinya, Sue dan John Brierley. Ia berdebat tentang Manthos dan menyembunyikan observasi yang dilakukannya. Selain itu, Saroo memiliki hubungan yang buruk dengan adiknya, Manthos, ia sering bertengkar ketika bertemu, namun Saroo akhirnya memperbaiki hubungannya pada akhir cerita. Saroo juga memiliki hubungan yang baik pada teman – teman kuliahnya. Saroo juga sempat memiliki pertengkaran dengan Lucy, namun hubungannya semakin baik ketika Lucy mendukung Saroo untuk menemui keluarga aslinya.
- Kemampuan (*Talent & Abilities*):  
Saroo bisa melakukan observasi, ia juga pandai dalam berkomunikasi dengan orang – orang di lingkungannya. Selain



itu, di adegan makan bersama pada durasi 01:10:29, John Brierly menjelaskan bahwa Saroo memenangkan banyak piala pada Lucy, adegan tersebut menggambarkan bahwa Saroo memiliki kemampuan belajar yang baik.

- Kesukaan (*Taste & Preferences*): Saroo menyukai *Jalebi* (makanan India).



“Gambar 4. Sue Brierley makan bersama Saroo”, (Sumber: Potongan Film “Lion”)

- Tubuh (*Body*): Saroo memiliki penampilan tubuh yang tinggi dengan rambut panjang. Penampilannya rapi dan bersih. Dari penampilan tersebut, karakter Saroo dapat digambarkan sebagai orang yang berkecukupan.

#### 4. Sue Brierley

- Tindakan Karakter (*Do*): Mengajak Saroo makan bersama, menceritakan pengalamannya dan mengizinkan Saroo ke India.
- Motivasi Karakter (*Motive*): Sue ingin menjaga hubungannya dengan Saroo dan Manthos.
- Masa Lalu (*The Past*): Sue pernah menceritakan bahwa ia lebih memilih untuk mengadopsi anak daripada memiliki anak.
- Reputasi (*Reputation*): Sue merupakan ibu bagi Saroo dan Manthos.
- Stereotip (*Stereotype*): Ibu yang baik dan berkecukupan.
- Kebiasaan (*Habit & Pattern*): Sue memiliki kebiasaan mengajak Saroo dan Manthos makan bersama di *restaurant* dan rumahnya.
- Hubungan (*Network*):

Sue memiliki hubungan yang baik dengan suaminya, John. Namun ia memiliki masalah dengan Saroo dan Manthos karena selalu bertengkar. Sue hanya mengenal Lucy sebagai pacar Saroo.

- Kemampuan (*Talent & Abilities*): Mencari perhatian Saroo agar Saroo menjaga hubungannya dengan Manthos.
  - Kesukaan (*Taste & Preferences*): Sue suka bertamasya saat Saroo masih kecil.
  - Tubuh (*Body*): Sue berpostur tubuh normal dengan rambut pirang. Penampilannya menunjukkan gaya hidup Sue yang mewah dan berkecukupan.
- #### 5. John Brierley
- Tindakan Karakter (*Do*): Menemani Sue dan menceritakan keadaan Sue pada Saroo.
  - Motivasi Karakter (*Motive*): John ingin menjaga hubungan keluarganya agar Sue tidak disakiti.
  - Masa Lalu (*The Past*): John dan Sue memilih untuk mengadopsi daripada melahirkan anak.
  - Reputasi (*Reputation*): John merupakan ayah yang baik bagi keluarganya.



“Gambar 5. John Brierley menceritakan kondisi Sue pada Saroo”, (Sumber: Potongan Film “Lion”)

- Stereotip (*Stereotype*): Seorang ayah yang baik dan berkecukupan.
- Kebiasaan (*Habit & Pattern*): John selalu menemani Sue makan bersama.
- Hubungan (*Network*): John memiliki hubungan yang baik

- dengan Sue, Saroo dan Manthos. Walaupun Saroo dan Manthos menyakiti Sue. John tetap bersifat netral terhadap tingkah lakunya.
- Kemampuan (*Talent & Abilities*): Tidak ada adegan yang menunjukkan kemampuan John secara menonjol.
  - Kesukaan (*Taste & Preferences*): John suka bertamasya saat Saroo masih kecil.
  - Tubuh (*Body*): John berpenampilan rapi dan bersih. Penampilannya menunjukkan bahwa ia adalah orang yang berkecukupan.
6. Manthos Brierley
- Tindakan Karakter (*Do*): Merepotkan Sue dan John, ia juga menghina Saroo saat makan malam.



**“Gambar 6. mencari perhatian dengan memukul diri”**, (Sumber: Potongan Film “Lion”)

- Motivasi Karakter (*Motive*): Manthos ingin diakui dan mendapat perhatian keluarganya.
- Masa Lalu (*The Past*): Manthos pernah mengalami gangguan mental (menyakiti diri sendiri dan marah – marah).
- Reputasi (*Reputation*): Manthos merupakan anak terakhir yang manja dan nakal. Ia dibenci oleh Saroo karena tingkah lakunya yang mengecewakan orangtuanya.
- Stereotip (*Stereotype*): Anak nakal dan orang dengan gangguan mental (menyakiti diri sendiri dan marah – marah), anak terakhir, perokok, pengguna narkoba.
- Kebiasaan (*Habit & Pattern*): Manthos selalu mempermainkan Saroo saat berbicara. Ia juga suka memukul dirinya sendiri dan marah – marah saat

dihina.

- Hubungan (*Network*): Manthos memiliki hubungan yang rumit dengan Saroo, Sue dan John. Ia tidak peduli dan suka menghilang dari pertemuan makan malam bersama keluarganya.
- Kemampuan (*Talent & Abilities*): Ada beberapa adegan yang menunjukkan bahwa Manthos bisa memancing, menggunakan perahu dan bercanda.
- Kesukaan (*Taste & Preferences*): Manthos suka merokok dan menggunakan narkoba.
- Tubuh (*Body*): Manthos memiliki tubuh yang lebih pendek dibandingkan Saroo. Selain itu, penampilan Manthos juga berantakan. Penampilan Manthos menunjukkan sifat nakalnya.

### Peta Perjalanan Karakter

#### 1. Keadaan Awal Karakter (*Ordinary World*)

*Ordinary World* merupakan bagian dari peta perjalanan karakter yang menunjukkan sifat – sifat karakter. Karakter utama pada film “Lion” adalah Saroo. *Ordinary World* dimulai pada 00:51 yang menggambarkan kehidupan Saroo pada masa kecilnya. Kebiasaan Saroo Kecil yang lugu terlihat saat ia mencoba untuk menolong Guddu saat mencuri batu. Saroo merasa panik ketika ada polisi yang mengejanya.



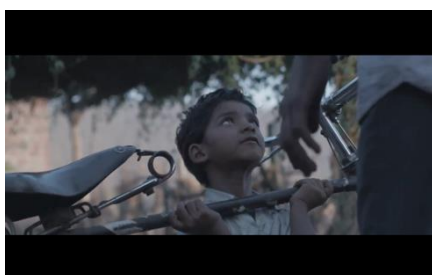
**“Gambar 7. Saroo Kecil mencuri batu bersama saudaranya Guddu”**, (Sumber: Potongan Film “Lion”)

Saroo juga merupakan anak kecil yang manja, ia pandai merayu untuk mendapatkan keinginannya, seperti saat

Saroo Kecil ingin *Jalebi* (makanan khas India), ia meminta dengan sikap manjanya. Selain itu, Saroo juga memiliki sifat yang superior dimana Saroo ingin seperti Guddu yang membantu menghidupi keluarganya. Sifat – sifat pada karakter Saroo Kecil diperkenalkan pencerita melalui kehidupannya bersama keluarganya di menit – menit awal.

2. Panggilan Perjalanan (*Call To Action*)

*Call To Action* merupakan tahap dimana karakter mulai mengalami dorongan untuk melakukan perjalanan ke dunia barunya.



“Gambar 8. Saroo Kecil ingin ikut Guddu bekerja”, (Sumber: Potongan Film “Lion”)

Pada film “Lion”, karakter Saroo Kecil mulai mendapatkan dorongan ketika Guddu ingin pergi bekerja. Ia juga memaksa Guddu untuk pergi bersamanya. Sifat superiornya mendorong Saroo Kecil untuk masuk ke dunia barunya yang membawanya ke dalam sebuah masalah.

3. Penolakan Panggilan (*Refusal of The Call*)

*Refusal of The Call* merupakan tahap perjalanan dimana karakter mulai masuk ke dalam dunia barunya. Namun, karakter memberontak dan ingin kembali ke dunia lamanya karena belum memiliki strategi untuk menghadapi perjalanannya. Dalam film “Lion”, Saroo Kecil mulai diperkenalkan dengan dunia barunya saat Saroo Kecil bangun di sebuah stasiun tanpa Guddu. Saroo Kecil mengalami ketakutan yang digambarkan dengan sikapnya saat mencari Guddu. Saroo Kecil dipaksa untuk mengalami perjalanan tanpa arah karena ia tidak tahu jalan pulang ke rumahnya.



“Gambar 9. Saroo Kecil mencari Guddu dan tersesat”, (Sumber: Potongan Film “Lion”).

Selain itu, Saroo Kecil juga memberontak untuk kembali ke rumahnya dengan mencari bantuan kemana – mana, namun tidak ada satupun orang yang membantunya.

Dari kejadian itu, Saroo Kecil dihadapkan pada satu – satunya pilihan yang harus diambilnya, yaitu menjalani perjalanan tanpa arah, bertahan hidup dan mencari bantuan di lingkungan yang tidak ia kenali sama sekali.

4. Mentor (*The Wise Old Mand or Woman*)

Tahap perjalanan *Mentor* merupakan situasi dimana karakter mulai dikenalkan dengan orang – orang disekitarnya yang membantu karakter untuk terus bertahan hidup. Secara tidak langsung, karakter juga mendapatkan dorongan atau motivasi yang membuatnya berani untuk masuk ke dunia baru atau masalahnya. Dalam film “Lion”, tahap perjalanan *Mentor* ditandai dengan kejadian saat Saroo mendapatkan bantuan dari anak kecil yang tidur di sebuah lorong besar. Namun bantuan tersebut tidak berguna lagi saat Saroo Kecil dikejar oleh pencuri anak. Saroo Kecil juga mendapatkan bantuan dari Noor dan Rama untuk sementara waktu, namun bantuan itu ternyata hanyalah kebohongan semata. Akhirnya, Saroo Kecil melarikan diri dari Noor dan Rama ketika mendengarkan rencana Rama untuk menjual Saroo Kecil.



**“Gambar 10. Saroo Kecil bertemu dengan kedua orang tua adopsinya, Sue dan John Brierley”** (Sumber: Potongan Film “Lion”).

Saroo Kecil mulai mencari jalan keluar agar tidak diculik dan tetap bertahan hidup dengan makan persembahan di sebuah tempat sembahyang selama 2 bulan. Setelah Saroo berhasil bertahan hidup selama 2 bulan, Saroo mendapatkan bantuan dari seorang pelanggan *cafe* yang melaporkannya ke pihak polisi. Dari kejadian itu, Saroo Kecil mendapatkan *mentor* sejatinya, yaitu pihak panti asuhan serta orang tua yang mengadopsinya, yaitu Sue dan John Brierley.

5. Melewati Ambang Awal (*Crossing The First Threshold*)

Tahap perjalanan *Crossing The First Threshold* merupakan tahap dimana karakter mulai dikenalkan masalah awal dalam perjalanannya. Dalam film “Lion”, tahap perjalanan *Crossing The First Threshold* ditandai dengan kejadian dimana Saroo Kecil mulai diadopsi oleh kedua orang tuanya, John dan Sue Brierley dari Australia.

Saroo Kecil mulai membangun hubungan dengan kedua orang tua adopsinya, namun masalah awalnya muncul ketika Manthos, saudara angkatnya, diadopsi oleh kedua orang tuanya. Manthos merepotkan Sue dan John dengan gangguan mentalnya (suka menyakiti diri sendiri dan marah). Dari kejadian itu, Saroo Kecil mulai memiliki keinginan untuk melindungi ibunya terhadap perlakuan Manthos.

Setelah 20 tahun hidup bersama keluarganya, masalah Saroo Brierley dengan keluarganya muncul ketika Manthos tidak menghadiri makan siang

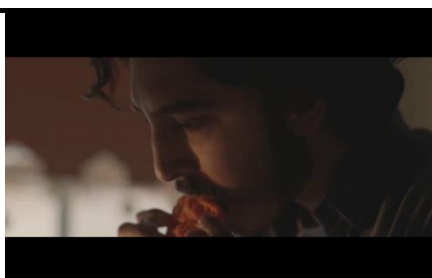
bersama Sue dan John. Saroo juga mulai mengenal teman – teman kuliahnya dan Lucy. Namun ketika Saroo kuliah bersama teman – temannya, Saroo mulai mendapatkan pertanyaan – pertanyaan yang mengingatkan pada masalah besarnya, yaitu masa lalunya.



**“Gambar 11. Saroo Brierley mendapatkan pertanyaan tentang kota kelahirannya”** (Sumber: Potongan Film “Lion”).

6. Tes, Teman dan Lawan (*Test, Allies and Enemies*)

Tahap perjalanan *Test, Allies and Enemies* merupakan tahap dimana karakter akan diperkenalkan dengan masalah dan lawan besarnya. Namun disepanjang perjalanannya, karakter tidak menghadapinya sendiri, ada teman – teman yang membantu karakter dengan memberi motivasi atau dorongan agar karakter dapat menghadapi masalahnya. Dalam film “Lion”, tahap perjalanan *Test, Allies and Enemies* bermula saat Saroo makan bersama Lucy dan teman – teman kuliahnya dari India. Ketika Saroo melihat *jalebi* (makanan India yang disukainya saat kecil), Saroo mulai mengenal tujuannya, yaitu mencari keluarga aslinya yang ada di India. Sedangkan lawan Saroo adalah masa lalu yang selalu menghantui Saroo disepanjang perjalanannya. Ketika mengenang masa lalunya bersama Guddu, Saroo meminta bantuan teman – temannya. Teman – teman Saroo memberi tahu aplikasi *Google Earth* dan radius kereta sebagai bahan observasi.



**“Gambar 12. Saroo Brierley mengingat *jubali*, makanan India yang ia sukai dari kecil”** (Sumber: Potongan Film “Lion”).

Ketika Saroo mendapatkan dukungan dari temannya, Saroo menolak untuk membahas masa lalunya. Kejadian itu menunjukkan bahwa Saroo masih belum siap untuk menghadapi masa lalu yang menghantuinya. Saroo memilih untuk bersenang – senang dan melupakan masa lalunya karena ia merasa bahwa sudah 20 tahun kejadian itu terjadi semenjak ia diadopsi. Namun, masa lalu Saroo terus menghantuinya sehingga ia tidak bisa tidur dan terus melakukan observasi tentang kota tempat kelahirannya, namun Lucy membantu menghibur Saroo.

Masalah selanjutnya muncul ketika Lucy mengajak Saroo untuk lari pagi. Ketika Saroo duduk dan melihat bukit, sosok Guddu muncul dan menghantuinya. Namun Lucy terus menghiburnya.

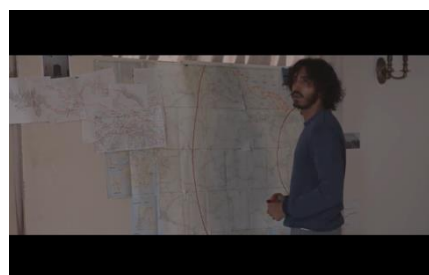
Saroo juga dihadapkan pada masalah ketika Lucy tidak sengaja menceritakan tingkah laku Saroo ketika ia tidak dapat tidur (namun tidak menceritakan secara utuh). Tiba – tiba Saroo menegur Lucy untuk tidak menceritakannya dan terjadi perdebatan yang membuat Sue dan John bingung. Perdebatan itu berhenti ketika Manthos bergabung dan makan bersama mereka. Manthos memulai perdebatan baru dengan candanaannya pada Saroo, namun Saroo membalasnya dengan tidak mengakui Manthos sebagai saudaranya. Manthos melawannya dengan menunjukkan gangguan mentalnya (memukul dirinya sendiri dan marah).

Masa lalu Saroo muncul lagi ketika Saroo tidur dan datang ke acara pesta teman – temannya. Namun Lucy terus menghibur dan menguatkan Saroo. Saroo meresponnya dengan memutuskan hubungan Lucy. Namun Lucy menolak pemutusan hubungannya.

#### 7. Memasuki Goa Terdalam (*Approach To The Inmost Cave*)

Tahap *Approach To The Inmost Cave* ditandai dengan kejadian dimana karakter mulai memutuskan untuk menghadapi masalah yang lebih berat dalam hidupnya.

Dalam film “Lion”, Saroo memilih untuk melakukan observasi terhadap rumah aslinya yang ada di India selama sehari – hari. Saat mengobservasi, masa lalu tentang Guddu dan ibu kandung Saroo selalu menghantuinya.



**“Gambar 13. Saroo melakukan observasi selama sehari – hari”** (Sumber: Potongan Film “Lion”).

#### 8. Masalah Besar (*The Ordeal*)

Tahap *The Ordeal* merupakan tahap dimana karakter mulai menghadapi masalah terbesarnya. Pada tahapan ini, karakter akan mengalami tekanan dari berbagai pihak. Karakter mengalami titik terendah yang memaksanya untuk membuat keputusan besar yang mempengaruhi hidupnya.

Dalam film “Lion”, tahapan *The Ordeal* ditandai dengan kejadian ketika Saroo merasa lelah dengan observasinya. Selain itu, ada masalah baru yang menghambatnya untuk terus melakukan observasi, yaitu masalah keluarganya. Hal tersebut ditandai ketika John menghampiri rumahnya dan menceritakan tentang kondisi ibunya

yang sedih karena Manthos meninggalkan ibunya (Saroo takut ibunya merasa tersakiti atas perlakuan Manthos dan dirinya).



**“Gambar 14. Sue Brierley membutuhkan dukungan Saroo”**  
(Sumber: Potongan Film “Lion”)

Masalah tersebut seakan – akan memberi pilihan Saroo untuk melanjutkan observasinya atau memilih hidup bersama keluarga adopsinya di Australia.

Masalah yang lebih besar pada karakter Saroo terletak pada kerentanan Saroo untuk menyakiti Sue dan John sehingga Saroo menyembunyikan niatnya untuk menceritakan observasi yang telah dilakukannya. Namun disisi lain, masa lalu Saroo semakin sering muncul di pikiran Saroo. Masa lalu tentang luka kepala Saroo muncul ketika Lucy memegang dahinya. Selain itu, Lucy juga menakut – takuti Saroo dengan mengandai – andai apabila keluarga Saroo sudah tidak dirumah aslinya setelah lebih dari 25 tahun.

Pada adegan selanjutnya, Saroo menghampiri Sue dan meminta maaf pada ibunya. Sue menjelaskan bahwa Sue membutuhkan Saroo. Saroo juga menghampiri dan minta maaf pada Manthos. Kejadian tersebut menandakan seolah – olah Saroo menguburkan mimpinya untuk mengobservasi tempat kelahirannya dan memilih untuk hidup bersama keluarganya yang ada di Australia. Titik terendah Saroo ditandai saat Saroo menghancurkan semua hasil observasi yang telah dibuatnya selama sehari – hari. Saroo merasa bahwa tidak ada harapan lagi untuk mencari rumah aslinya.

#### 9. Hadiah (*Reward* atau *Seizing The Sword*)

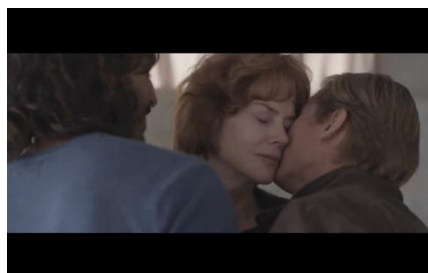


**“Gambar 15. Saroo menemukan Ganesh Tala, kota aslinya”** (Sumber: Potongan Film “Lion”)

Tahap *Reward* merupakan kejadian dimana karakter utama berhasil mendapatkan apa yang ia inginkan. Dalam film “Lion”, tahap *Reward* terjadi setelah Saroo merasa putus asa. Saroo bermain – main dengan aplikasi *Google Earth* dan setelah beberapa kali mencoba – coba, Saroo akhirnya menemukan petunjuk tentang keberadaan rumah aslinya di India, yaitu *Ganesh Tala*. Namun disepanjang perjalanannya, masa lalu tentang ibu dan Guddu terus menghantuinya.

#### 10. Perjalanan Kembali (*The Road Back*)

Setelah mendapatkan hadiah, karakter melanjutkan perjalanannya pulang dengan membawa hadiah yang telah didapat. Dalam film “Lion” *The Road Back* terjadi setelah Saroo berhasil mendapatkan keberadaan rumah aslinya, Saroo meminta ijin dan menceritakan hasil observasinya pada Lucy, Sue dan John.

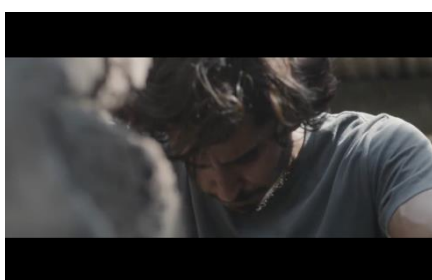


**“Gambar 16. Saroo Brierley izin kepada Sue dan John”** (Sumber: Potongan Film “Lion”)

Setelah itu, Saroo berangkat ke India untuk menemui keluarga kandungnya.

#### 11. Kebangkitan (*The Resurrection*)

Ketika sampai di rumah aslinya, Saroo menemukan bahwa rumahnya sudah tidak lagi dihuni dan menjadi kandang kambing. Saroo melampiaskan rasa kecewanya dengan memukul tembok bangunan rumah lamanya. Kejadian tersebut menggambarkan seolah – olah semua usaha yang dilakukan Saroo sia – sia.



**“Gambar 17. Saroo putus asa saat mendapati keluarganya sudah tidak ada dirumah lamanya”** (Sumber: Potongan Film “Lion”)

#### 12. Kembali Dengan Kemenangan (*Return With The Elixir*)

Setelah Saroo mengeluh, seorang bapak dari India menanyakan tentang identitasnya. Saroo meresponnya dengan menceritakan tentang ibu dan keluarganya. Setelah beberapa saat, Saroo mengikuti bapak tersebut hingga bertemu dengan ibu kandungnya. Saroo memeluk ibu kandung dan adiknya, Shakira dengan penuh luapan emosi. Hingga akhirnya Saroo menanyakan tentang Guddu, namun ternyata Guddu telah meninggal dunia. Setelah itu, Saroo mengirimkan *voice mail* pada Sue dan John untuk menghargai jasa yang telah mereka lakukan. Perjalanan karakter Saroo ditutup dengan adegan dimana Saroo mengenang masa kecilnya saat bermain dengan Guddu di sebuah rel kereta api, tempat mereka bermain bersama. Disepanjang cerita, Saroo belajar untuk terus berusaha dan tidak putus asa.

Tema dan pesan pada film

muncul pada peta kejadian terakhir saat Saroo berhasil menemukan keluarga aslinya, walaupun Saroo mendapat kenyataan bahwa Guddu telah meninggal dunia. Namun pesan untuk terus berharap dan tidak putus asa tersebut berhasil ditangkap oleh penonton. Karakter Saroo berhasil menghadapi masalah luarnya (*outer problem*), yaitu bertemu dengan keluarga kandungnya dan masalah batinnya (*inner problem*), yaitu melawan masa lalunya.



**“Gambar 18. Saroo menemui ibu kandungnya”** (Sumber: Potongan Film “Lion”)

Walaupun Saroo tidak berhasil bertemu dengan Guddu, Saroo dapat mengenang Guddu melalui tempat – tempat yang pernah mereka kunjungi bersama.

### SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa setiap karakter memiliki unsur yang dapat dilihat dari tindakan – tindakan karakter di sepanjang film “Lion”. Unsur – unsur tersebut menggambarkan kehidupan karakter secara mendalam yang meliputi masa lalu, hubungan, tindakan, dan motivasi karakter. Melalui unsur – unsur yang telah dipahami, dapat disimpulkan bahwa unsur – unsur tersebut membuat karakter masuk sebuah yang dapat dijabarkan menjadi 12 tahap peta perjalanan karakter. Di sepanjang perjalanannya, karakter – karakter dalam film “Lion” memiliki peran dan masalah yang dihadapi masing – masing. Berbeda dengan karakter pendukung lainnya, karakter utama melalui perjalanan yang

mengubah sifat sehingga menjadi karakter yang lebih baik.

*Screenwriting*. HarperCollins e-books; Illustrated edition (September 28, 2010).

#### DAFTAR PUSTAKA

- AM, Y. T., Kuncara, S. D., & Setyowati, R. (2017). Analysis of the Main Character Needs in Life of Pi Movie Using Maslow's Theory. *Jurnal Ilmu Budaya*, 1(1), 43–58.
- Buffam, N. (2011). *Drama*. Thescriptlab. <https://thescriptlab.com/screenplay/genre/952-drama/>
- Card, O. S. (2010). Characters and viewpoint. In *The Elements of fiction writing*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Corbett, D. (2013). The Art of Character: Creating Memorable Characters for Fiction, Film, and TV. In *the Penguin Group*. the Penguin Group.
- Cowgill, L. J. (2010). *Writing Short Films: Structure and Content for Screenwriters*. Lone Eagle; Second Edition edition (September 2005). <https://books.google.com/books?id=4y42bVPNL4AC&pgis=1>
- Egri, L. (1946). The art of dramatic writing. In *The Art Book*. [https://doi.org/10.1111/j.1467-8357.2006.00681\\_2.x](https://doi.org/10.1111/j.1467-8357.2006.00681_2.x)
- Field, S. (2005). Screenplay: The Foundations of Screenwriting (2005). In *eBook* (pp. 21–30). <https://www.amazon.com/Screenplay-Foundations-Screenwriting-Syd-Field/dp/0385339038>
- Linando, S. I., Prasetyo, M. E., & Winnie, W. (2022). Komposisi Visual dan Tata Cahaya Pada Film Netflix Berjudul Squid Game. *Jurnal Bahasa Rupa*, 6(1), 20–32. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v6i1.1139>
- McKee, R. (2010). *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of*
- Nadya. (2015). Perancangan Cerita Bergambar Digital “The Little Girl Named Bella.” *Jurnal Ruparupa*, 4(2), 187–199.
- Nadya, & Fendi. (2016). PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 3D “GAMERS.” *JURNAL RUPARUPA*, 5(1).
- Nor, S., & Rahman, T. (2019). Kekerasan Dalam Film Thriller. *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 9(2), 48–62.
- Nugroho, S., & Oktaviani, D. D. (2018). Perubahan Karakter Rangga Sebagai Salah Satu Bentuk Proses Kreatif Mira Lesmana Dalam Film Ada Apa dengan Cinta 2 (2016). *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Dan Animasi*, 13(2), 107. <https://doi.org/10.24821/rekam.v13i2.1937>
- Prayoga, M., & Br.Sembiring, E. (2022). NASKAH FILM ANIMASI “MASA KECILKU DENGAN DUNIA LAINKU.” *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 6(1). <https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN/article/view/3257/1732>
- Rabiger, M., & Hurbis-Cherrier, M. (2020). Directing: Film techniques and aesthetics: Fifth Edition. In *Directing: Film Techniques and Aesthetics: Sixth Edition* (Sixth Edit). <https://doi.org/10.4324/9780203072387>
- Rohma, N. N. (2021). Concept of Form in the Film Dilan 1990. *Capture : Jurnal Seni Media Rekam*, 12(2), 117–131. <https://doi.org/10.33153/capture.v12i2.2446>
- Sanjaya, W. (2021). Analisis Perubahan Sifat Karakter di Sepanjang Perjalanannya Berdasarkan Pola



- 
- Kejadian dan Plot Segment dalam Film “Green Book.” *Rekam*, 17(1), 77–86.  
<https://doi.org/10.24821/rekam.v17i1.4433>
- Sari, R. J. (2020). Analisis peran perubahan karakter tokoh utama dalam pembangunan tahapan tangga dramatik pada Film SPLIT. *Rekam*, 16(2), 87–102.  
<https://doi.org/10.24821/rekam.v16i2.4244>
- Snyder, B. (2005). *Save The Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. <http://www.amazon.com/Save-Last-Book-Screenwriting-Youll/dp/1932907009>
- Torres, A. R., Costa, D. L. C., & Miguel, E. C. (2017). When the past is present. In *Revista Brasileira de Psiquiatria* (Vol. 39, Issue 4).  
<https://doi.org/10.1590/1516-4446-2017-2422>
- Trottier, D. (2019). Dialogue. Proper formatting technique - a style guide. In *The screenwriter's bible : a complete guide to writing, formatting, and selling your script*.
- Vogler, C. (2007). *The writer's journey : mythic structure for writers*. Michael Wiese Productions; 3rd Edition (November 1, 2007).  
<https://www.amazon.com/Writers-Journey-Mythic-Structure-3rd/dp/193290736X>