

Monomyth Joseph Campbell dalam Miniseries The Queen's Gambit

Joseph Campbell's Monomyth in the Miniseries The Queen's Gambit

Dicky Hidayat¹⁾, Ganesha Puspa Nabila²⁾

¹⁾Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual /Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

²⁾Program Studi S1 Desain Interior /Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Diajukan Tanggal Bulan Tahun / Disetujui Tanggal Bulan Tahun

Abstrak

The Queen's Gambit (TQG) merupakan salah satu *miniseries* yang ditayangkan pada *platform* Netflix. *Miniseries* ini terdiri dari tujuh episode dengan berlatar belakang era Perang Dingin tahun 50-an. *TQG* mengusung tema yang terbilang langka, yaitu perjuangan seorang wanita untuk menjadi orang nomor satu dunia di cabang olahraga catur yang didominasi oleh kaum pria. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis mitos-mitos yang terdapat pada *miniseries TQG*. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan *framework monomyth* dari Joseph Campbell sebagai kerangka analisis. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan studi dokumen. Teknik analisis data menggunakan analisis naratif, yaitu suatu model sistematis dalam menganalisis mitos dalam sebuah stuktur narasi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat mitos perjalanan seorang pahlawan, yang dikonstruksi pada *miniseries TQG* melalui perjalanan tokoh utamanya dalam meraih kesuksesan pada olahraga catur. Hasil penelitian juga menunjukkan bagaimana konstruksi *monomyth* dalam sebuah struktur narasi dan relevansinya dengan budaya kontemporer saat ini.

Kata Kunci: Mitos, *Monomyth*, Naratif, *Miniseries*, *The Queen's Gambit*

Abstract

The Queen's Gambit (TQG) is a *miniseries* streamed on the Netflix platform. The series consists of seven episodes set against the backdrop of the Cold War era in the 1950s. *TQG* explores a relatively uncommon theme, namely a woman's struggle to become the world's number one player in the male-dominated sport of chess. This study aims to analyze the myths presented in the *TQG* miniseries. The research employs a descriptive qualitative method, using Joseph Campbell's *monomyth* framework as the analytical lens. Data were collected through observation and document analysis. The data analysis technique applied is narrative analysis, a systematic model for examining myths within a narrative structure. The findings indicate the presence of the hero's journey myth, which is constructed in *TQG* through the protagonist's journey toward achieving success in the sport of chess. The results also demonstrate how the *monomyth* is constructed within a narrative structure and its relevance to contemporary culture

Keywords: Myth, *Monomyth*, Narrative, *Miniseries*, *The Queen's Gambit*

*Korespondensi Penulis:

E-mail: dickyhidayat@telkomuniversity.ac.id,

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan *platform* atau media tayang film semakin beragam. Film saat ini tidak hanya dapat dinikmati dalam format layar lebar di bioskop, tapi juga dapat disaksikan dengan lebih personal melalui layar kaca TV di rumah, atau bahkan melalui layar *smartphone* yang terkoneksi dengan internet. Teknologi internet kini telah memungkinkan siaran TV dan tayangan film tersebut dapat disaksikan secara *streaming* pada perangkat digital. Secara umum

semua media yang terhubung dengan jaringan internet tersebut dikenal dengan istilah “media baru” (Haqqu, 2020).

Netflix merupakan media baru *platform streaming* berbasis langganan yang didirikan oleh Reed Hastings di Amerika Serikat pada tahun 1997. Netflix memungkinkan pelanggan untuk menikmati film, acara TV, film dokumenter, drama miniseries dan genre lainnya, tanpa iklan dengan menggunakan perangkat elektronik yang terkoneksi dengan internet. Selain *platform streaming* Netflix juga merupakan rumah produksi yang menghasilkan berbagai film dan *miniseries* yang berkualitas.

Miniseries merupakan istilah yang dipergunakan untuk film yang ditayangkan melalui televisi secara berseri, dengan durasi tiap episode yang berbeda-beda (Hall, 2024). Secara teknis film memiliki dua unsur pembentuk: (1) Unsur sinematik, meliputi aspek-aspek teknis pembentuk film; dan (2) Unsur naratif, merupakan cerita dan tema yang terdapat pada film (Asri, 2020; Usman & Harini, 2023). Narasi sendiri dapat didefinisikan sebagai representasi dari sebuah peristiwa atau rangkaian peristiwa-peristiwa yang nyata maupun fiktif, yang dikomunikasikan oleh satu atau beberapa narator untuk satu atau beberapa pemirsa (Eriyanto, 2015; Pratiwi & Aulia, 2020).

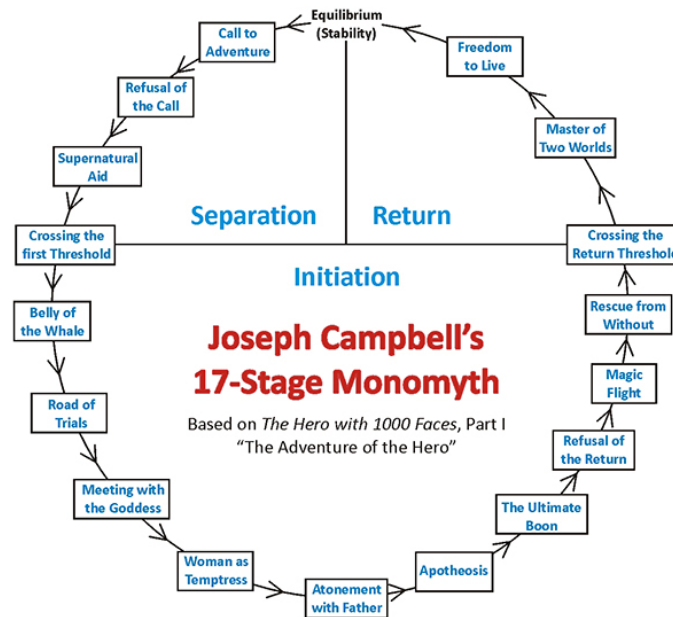
Struktur narasi merupakan urutan kronologis yang membangun sebuah cerita. Dengan memahami struktur narasi, maka akan dapat diketahui pesan apa yang terdapat dalam sebuah cerita (Maulana & Nugroho, 2018). Branston dan Stafford (2003) membagi struktur narasi ini dalam empat kategori, yaitu: (1) Struktur narasi menurut Todorov, yaitu cerita yang memiliki alur awal, tengah dan akhir; (2) Struktur narasi menurut Propp, yaitu suatu cerita yang memiliki karakter tokoh; (3) Struktur narasi menurut Levis-Strauss, yaitu cerita yang memiliki sifat-sifat berlawanan; dan (4) Struktur narasi menurut Joseph Campbell, yaitu cerita yang terkait dengan mitos.

Mitos dalam semiologi Roland Barthes adalah sistem pemaknaan tingkat kedua (konotasi) yang mengubah sejarah, budaya, atau konstruksi sosial menjadi tampak "alamiah" atau kebenaran mutlak. Barthes menekankan bahwa mitos bukan sekadar cerita dongeng, melainkan ideologi dominan yang disebarkan melalui tanda-tanda berupa gambar atau teks (Barthes, 2017). Berbeda dengan Saussure yang menggunakan istilah *signifier-signified*, Barthes mengembangkan gagasan signifikasi dua tahap yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi adalah definisi obyektif sebuah teks, sedangkan konotasi adalah makna subyektif atau emosionalnya. Menurut Barthes konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai mitos.

Dalam struktur narasi Joseph Campbell (2008) mitos merupakan unsur yang bersifat abadi, di mana konstruksi mitos diproduksi terus menerus, diinspirasi oleh transenden dan energi Illahi (Hidayat & Putri, 2022). Campbell menegaskan bahwa mitos menyelaraskan dunia dengan cerita-cerita. Pendapat Campbell ini merupakan penegasan bahwa manusia senantiasa membangun mitos (Azi & Muarifuddin, 2019).

Joseph Campbell merupakan seorang peneliti mitos yang karyanya banyak menginspirasi penelitian di bidang antropologi dan sastra. Konsepnya tentang mitos dalam bukunya yang berjudul *The Hero with a Thousand Faces* bahkan digunakan di luar disiplin ilmu sastra dan antropologi (Hidayat & Putri, 2022). Pandangannya tentang mitos dan agama ini merupakan suatu kerangka teoretis yang dapat mendukung penelitian secara intelektual. Joseph Campbell menemukan bahwa perjalanan seorang pahlawan yang terdapat dalam mitologi pada agama-agama besar di dunia memiliki tahapan-tahapan atau struktur narasi yang sama atau *Monomyth* (Butchart, 2019). Jalur umum lingkaran *monomyth* Joseph Campbell ini sebagaimana dikutip oleh Restu Ismoyo Aji (2021), merupakan penegasan formula yang direpresentasikan dalam ritus perjalanan yang terdiri dari: (1) Keterpisahan/keberangkatan (*Separation/Departure*); (2) Inisiasi (*Initiation*); dan (3) Kepulangan kembali (*Return*). Masing-masing

ritus perjalanan tersebut berisi tahapan atau *nuclear units* sebagaimana ditampilkan pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Framework Joseph Campbell's 17-Stage Monomyth
(Sumber: <https://stanislavcostiuc.com>)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis mitos-mitos yang terdapat pada *miniseries The Queen Gambit (TQG)* yang ditayangkan pada *platform streaming* Netflix, dengan menggunakan *framework monomyth* dari Joseph Campbell. Untuk mencapai tujuan tersebut digunakan metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian dengan tujuan untuk mendeskripsikan suatu fenomena, peristiwa, atau sikap suatu kelompok (Moleong, 2018).

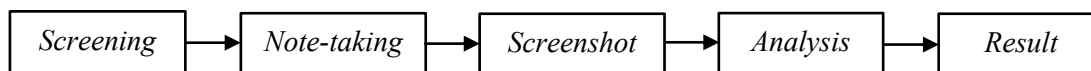


Gambar 2. Poster Miniseries The Queen's Gambit
(Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt10048342>)

Pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi, melibatkan pengumpulan data dari file film itu sendiri, buku, jurnal, dan penelitian terdahulu. Pengumpulan data juga dilakukan melalui observasi langsung terhadap *miniseries TQG*. Penelitian menggunakan *framework monomyth* dari Joseph Campbell sebagai kerangka analisis. Metode analisis ini banyak digunakan oleh para peneliti

untuk menganalisis struktur naratif pada berbagai media seperti film dan novel (Khirana, 2023; Wahyuni, 2018). Pemahaman terhadap mitos-mitos dalam *miniseries* tersebut akan memberikan pemahaman tentang makna dan pesan apa yang ingin disampaikan kepada penonton.

Kerangka penelitian meliputi langkah-langkah: (1) Pengamatan berulang kali dan seksama terhadap tayangan film (*screening*); (2) Pencatatan dialog dan adegan (*note-taking*); (3) Pengambilan tangkapan layar adegan krusial (*screenshot*); (4) Analisis elemen audiovisual dan perbandingannya dengan *monomyth* dari Joseph Campbell (*analysis*); serta (4) Temuan representasinya dalam *miniseries TQG (Result)*.



Gambar 3. Framework penelitian

(Sumber: Dokumen pribadi)

Miniseries TQG karya sutradara Scott Frank tayang perdana di platform Netflix pada tanggal 23 Oktober 2020. *Miniseries* ini terdiri dari tujuh episode, masing-masing episode diberi judul yang sama dengan istilah yang terdapat dalam permainan catur yaitu: *Openings* (Pembukaan), *Exchanges* (Pertukaran), *Doubled Pawns* (Pion Ganda), *Middle Game* (Permainan Tengah), *Fork* (Garpu), *Adjournment* (Penundaan), dan *End Game* (Permainan Akhir). Objek penelitian atau unit analisis dari penelitian ini adalah *mise-en-scène* berupa adegan, audiovisual dan teks yang terdapat pada *miniseries* tersebut.

Sejak penayangan perdananya, *miniseries* ini telah mendapat sambutan yang baik dari penonton dan tanggapan positif dari para kritikus. *Miniseries* ini juga telah banyak menarik minat para peneliti untuk menganalisis dan mengeksplorasi aspek sinematik maupun naratif yang terkandung di dalamnya. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Michael L. Klein (2024), dalam penelitiannya yang berjudul *The Queen's Gambit and the Three Fantasies of Filmic Media: Image, Narrative, and Sound*. Penelitian ini membahas aspek image, naratif, dan sound, sebagai tiga aspek yang menunjang keberhasilan *miniseries* ini dalam meraih kesuksesan dan popularitas. Penelitian lain dilakukan oleh Allon Vishkin (2022), dalam penelitiannya yang berjudul *Queen's Gambit Declined: The Gender-Equality Paradox in Chess Participation Across 160 Countries*. Viskin menyoroti fenomena kesetaraan gender dalam olahraga catur dunia yang selama ini didominasi kaum pria. Penelitian dengan judul *Constructed Images and the Inner Self: Reading Identities in "The Queen's Gambit"*, dilakukan oleh Carlos Manuel Figueiredo & Ana Rafaela Diogo (2021). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis citra diri Beth dan mengukur individualitasnya, dengan mengikuti evolusi citra yang diproyeksikannya sepanjang momen-momen penting dalam perjalanannya. Penelitian ini fokus pada aspek narasi visual dan representasi sepanjang alur cerita.

Berdasarkan penelusuran pada berbagai situs penelitian di internet, belum ditemukan penelitian yang membahas secara spesifik aspek mitos kepahlawanan yang terkandung dalam *miniseries The Queen's Gambit*. Diharapkan penelitian ini dapat memperkaya kajian secara akademis, sekaligus memvalidasi pendapat bahwa mitos dibangun terus menerus dan dapat dihadirkan secara lebih dekat dengan realitas masyarakat kontemporer melalui media dan narasi yang sesuai, untuk menjawab kebutuhan sosial dan spiritual manusia pada era modern saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

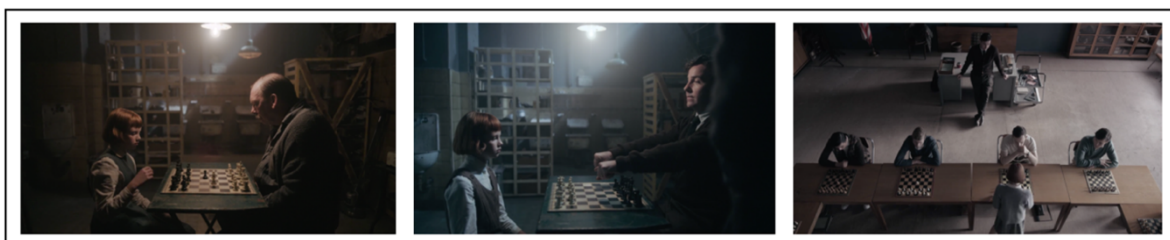
Analisis naratif berusaha membuat pernyataan dari berbagai macam teks narasi yang dibuat untuk berbagai macam tujuan dan melayani berbagai macam fungsi yang berbeda. Pada analisis naratif harus ada *corpus* (tubuh) yang ditetapkan terlebih dahulu melalui formulasi karakter, sehingga dapat membantu membatasi *corpus* dari analisis (Kustanto, 2015).

Formulasi karakter pada penelitian ini berpusat pada *corpus miniseries TQG* yang menceritakan perjalanan hidup seorang gadis yatim piatu bernama Elizabeth Harmon, dan perjuangannya menjadi pemain catur kelas dunia. Dalam permainan catur istilah *Queen's Gambit* sendiri adalah nama dari jenis langkah pembuka, yang memiliki keunggulan bagi pion putih untuk memberikan tekanan pada pion hitam di awal permainan. *Miniseries* ini terdiri dari tujuh episode yang berlatar belakang waktu pertengahan tahun 50-an. Setiap episode berisi narasi perjalanan hidup Beth yang dituturkan dengan alur yang tidak linear. Beberapa narasi ditampilkan dengan teknik kilas balik (*flashback*) dan kilas maju (*flashforward*). Setiap episode tidak selalu mengadopsi satu tahap tertentu dari monomyth. Dengan demikian pembahasan monomyth pada penelitian ini dilakukan pada narasi *miniseries TQG* dari semua episode secara utuh. Berikut di bawah ini adalah pembahasan hasil analisis narasi dari *miniseries TQG* yang disusun berdasarkan urutan *nuclear unit* dari *framework monomyth* Joseph Campbell.

Panggilan untuk bertualang (*Call to Adventure*)

Tahap *Call to Adventure* pada narasi biasanya dibuka dengan pemaparan dunia awal (*The Ordinary World*) dari seorang karakter utama. Pada tahap ini karakter utama dibentuk dan diperkenalkan sifat, masalah dan karakteristik yang menjadikannya unik (Vogler, 2020). Pada episode pertama *miniseries TQG* ini digambarkan Elizabeth Harmon atau Beth, yang diperankan oleh Anya Taylor-Joy, sebagai anak perempuan berusia 9 tahun yang terpaksa tinggal di panti asuhan setelah kecelakaan yang merenggut nyawa ibunya. Kehidupan bebas Beth di jalanan dengan ibu kandungnya, dan kehidupan Beth yang ketat di panti asuhan paska kematian ibu kandungnya, adalah the *ordinary world* dari Beth sebagai tokoh utama dari *miniseries TQG*.

Tahap *Call to Adventure* diawali pada proses adaptasi Beth di kehidupan barunya di panti asuhan. Beth dengan tidak sengaja melihat pak Shaibel, seorang petugas kebersihan panti asuhan bermain catur. Pelajaran cara bermain catur dari pak Shaibel di basement panti asuhan dan ketergantungan Beth pada obat penenang merupakan pemantik perubahan Beth dari kehidupannya awalnya ke dalam petualangannya di dunia catur. Berkat bimbingan dari pak Ganz, seorang anggota klub catur dan pelatih klub catur SMA, kemampuan Beth bermain catur semakin meningkat. Beth kecil dapat mengalahkan lawan-lawannya secara bersamaan, dalam sebuah pertandingan catur simultan melawan 12 pecatur dari klub catur SMA yang berusia lebih tua darinya.



Gambar 4. Representasi *Call to Adventure*
(Sumber: Netflix)

Penolakan panggilan (*Refusal of the Call*)

Pada tahap *Refusal of the Call* ini karakter utama akan berhadapan dengan rasa takut dan kecemasan atas tanggung jawab atau masalah yang timbul dari panggilan untuk bertualang (*Call to adventure*). Tahap ini penting karena mengingatkan bahaya dari petualangan yang menunggu (Vogler, 2020). Pada tahap ini seorang karakter utama juga dihadapkan pada kenyataan bahwa ada resiko dan harga yang harus dibayar jika ia menolak panggilan dari petualangan (Campbell, 2008).

Pada narasi *miniseries TQG* periode ini diawali pada saat Beth remaja diadopsi oleh pasangan dari Lexington, Alma dan Allston Wheatley. Pada periode ini Beth mulai mengikuti berbagai kompetisi catur. Di samping untuk menguji kemampuannya, juga sekaligus memenuhi kebutuhan finansial orang tua angkatnya dari hasil menjuarai berbagai kompetisi catur tersebut. Beth menghadapi tantangan berat saat bertemu pemain top seperti Benny Watts dan Harry Beltik. Beth mulai merasakan tekanan persaingan serta ketergantungan pada obat penenang dan alkohol. Hal ini menyebabkan Beth terpuruk dan menarik diri dari lingkungan sosial dan dunia catur.



Gambar 5. Representasi *Refusal of the Call*

Sumber: Netflix

Bantuan supranatural (*Supranatural Aid*)

Supernatural Aid biasanya muncul dalam sosok yang memiliki pengetahuan yang luas dan kekuatan untuk melindungi karakter utama dari bahaya atas petualangan yang asing (Campbell, 2008). Sosok ini akan menolong dan menuntun tokoh utama sepanjang perjalanannya. Pak Shaibel adalah guru pertama Beth yang mengajarnya bermain catur, namun *character arc* atau tokoh yang menyebabkan transformasi atau perkembangan yang dialami oleh karakter utama dalam *miniseries TQG* ini adalah Benny Watts.

Benny Watts adalah pecatur jenius sejak kecil dan juara catur nasional. Ia sangat memahami kesulitan yang dihadapi Beth. Sebagai salah seorang yang pernah mengalahkan dan mengkritik cara bermain Beth, Benny mendapatkan pengakuan dan rasa hormat dari Beth. Disaat Beth berjuang melawan masalah pribadinya yaitu ketergantungan pada obat-obat penenang. Benny juga secara intensif menemani Beth berlatih untuk mengalahkan Vasily Borgov, juara catur dari Rusia.

Melintasi Ujian Pertama (*Crossing the First Threshold*)

Setelah karakter utama menerima panggilan petualangan dan memiliki mentor selama perjalanan, dimulailah kisah perjalanan karakter utama dengan melintasi sebuah gerbang yang menandai perbatasan antara dunia semula (*ordinary world*) dengan dunia petualang (*special world*). Campbell (2008) menamakan gerbang ini dengan *Threshold Guardian* yang rintangannya mengukur batasan seorang pahlawan.

Pada narasi *miniseries TQG* tahap *Crossing the First Threshold* ditunjukkan saat Beth Harmon remaja diadopsi oleh pasangan Wheatley. Beth memutuskan untuk mengikuti turnamen catur lokal yang diadakan di Negara Bagian Kentucky untuk menghasilkan uang tambahan setelah kepergian ayah

angkatnya. Melalui turnamen ini Beth melintasi ujian pertama untuk memasuki dunia catur profesional yang didominasi oleh kaum pria.

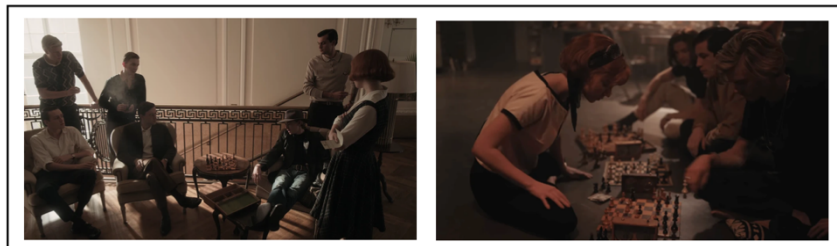


Gambar 7. Representasi *Crossing the First Threshold*
(Sumber: Netflix)

Perut Ikan Paus (*Belly of the Whale*)

Menurut Campbell (2008), tahap *Belly of the Whale* melambangkan kelahiran kembali seorang karakter utama yang berhasil melewati gerbang petualangan. Pada mitologi biasanya karakter utama diceritakan menghilang dan kemudian lahir kembali sebagai diri yang baru yang menandai akhir dari tahap *Separation* atau *Departure* (keberangkatan), sebagai sesi pertama dari tiga sesi perjalanan seorang hero.

Pada narasi *miniseries TQG* tahap ini ditunjukkan saat Beth Harmon berhasil keluar dari keterpurukannya, yaitu rasa ketidakpercayaan diri dan ketergantungan pada obat-obat penenang dan alkohol yang semakin meningkat. Hal ini terjadi berkat dukungan teman dan orang-orang di sekitarnya senantiasa membantu Beth mengalahkan ketakutan tersebut. Beth akhirnya menemukan Kembali kepercayaan dirinya.



Gambar 8. Representasi *Belly of the Whale*
(Sumber: Netflix)

Jalan Uji Coba (*Road of Trials*)

Sesi kedua dari tiga sesi pada perjalanan karakter utama adalah inisiasi (*Initiation*). Sesi ini dimulai pada tahap *The Road of Trials* atau jalan pengadilan di mana seorang karakter utama diuji melalui rintangan-rintangan yang tidak mudah dan biasanya datang bertubi-tubi. Namun di tahap yang sukar dan panjang ini pula karakter utama akan merasakan manisnya kemenangan (Campbell, 2008).

Perjalanan Beth Harmon menjadi seorang pecatur profesional tidaklah mudah, selain karena permainan catur profesional didominasi oleh pemain pria, Beth juga dihadapi masalah internal. Trauma masa lalu, ketergantungan atas obat-obat penenang dan alkohol serta perasaan kesepian, kesendirian dan ketakutan akan kegilaan selalu membayangi perjalanan karir Beth Harmon. Namun selama proses ini Beth tidak sendirian, dia ditemani oleh ibu angkatnya dan kemampuannya bermain catur yang diajarkan oleh pak Shaibel.

Selama perjalanan Beth meniti karir sebagai pecatur profesional, Beth berkali-kali merasa ragu dengan kemampuannya bermain catur tanpa obat-obatan dan alkohol. Namun teman dan orang-orang

di sekitarnya senantiasa membantu Beth mengalahkan ketakutan tersebut. Beth akhirnya menemukan kembali kepercayaan dirinya.

Setelah kemenangan pertamanya di turnamen catur lokal, Beth mengikuti satu turnamen ke turnamen lainnya dengan ditemani oleh ibu angkatnya. Pada tahap ini kekontrasan *Special World* yang digambarkan sebagai dunia catur profesional berbeda dengan *Ordinary World* Beth yaitu seorang siswi SMA yatim piatu yang diasuh orang tua angkat. Karakter utama harus mempersiapkan diri untuk menghadapi masalah utama (*ordeals*) yang akan datang maka ia memerlukan tahap ini untuk menguji dan memperdalam kekuatan diri (Vogler, 2020).



Gambar 9. Representasi *The Road of Trials*
(Sumber: Netflix)

Pertemuan dengan Dewi (*Meeting with the Goddess*)

Pada mitologi dan folklor secara umum, tahap ini sering kali muncul di mana seorang *hero* akan bertemu dengan seorang Dewi yang berwujud buruk rupa untuk mengujinya. Pada *miniseries TQG* tidak ada scene yang secara eksplisit menceritakan tahapan ini. Beth senantiasa bertemu dengan teman-teman barunya sepanjang mengikuti turnamen catur. Seperti pertemanan dengan Harry, Jones, dan Benny yang akhirnya membantu Beth menyelesaikan tantangan terakhirnya.

Wanita sebagai Godaan (*Woman as Temptress*)

Pada tahap ini karakter utama akan dihadapkan dengan godaan yang menjauhkannya dari tujuan utama untuk menyelesaikan petualangannya. Pada mitologi dan folklor pada umumnya, godaan ini biasanya berwujud wanita karena pada umumnya sosok *Hero* digambarkan sebagai seorang ksatria. Pada *miniseries TQG* ini tokoh utama adalah perempuan muda bernama Elizabeth Harmon. Tidak ada godaan signifikan berwujud lawan jenis yang menjauhkannya dari tujuan utama untuk menyelesaikan petualangannya.

Penebusan dengan Bapak (*Atonement with Father*)

Tahap ini merupakan pertemuan karakter utama dengan sosok yang memiliki kekuatan dan sumber ketakutan bagi karakter utama. Biasanya muncul sebagai sosok pria (ayah) yang memiliki pengaruh kuat dalam hidup karakter utama. Sosok ini sering kali muncul dalam mitologi seperti yang disebutkan oleh Campbell (2008). Namun demikian, banyak dari cerita dan narasi yang menggambarkan sosok ini sebagai 'kekuatan besar'.

Ujian sebagai wadah karakter utama untuk memperbaiki diri dalam *miniseries TQG* digambarkan dengan turnamen, sementara teman (*allies*) yang menemani dan yang ditemui sepanjang perjalanan, membantu Beth untuk tetap fokus pada tujuannya. Pada tahap ini Beth mulai dikenalkan dengan lawan (*opponent*) yang ditakutinya yaitu Borgov, seorang *grandmaster* asal Soviet. *Opponent* atau musuh dalam narasi biasanya memiliki tujuan yang sama, sehingga muncul *direct conflict* diantara keduanya. Maka peran *opponent* adalah menjauhkan pahlawan dari tujuan akhirnya.

Borgov digambarkan sebagai seorang *grandmaster* yang memiliki gaya bermain yang kaku, baku, penuh kontrol dan sistematis, hampir seperti mesin. Gaya bermain Beth yang lebih fokus pada

penyerangan dan improvisasi berlawanan dengan Borgov. Namun langkah *opening* andalan Borgov dan Beth sama yaitu *Closed Sicilian*.



Gambar 10. Representasi *Atonement with Father*

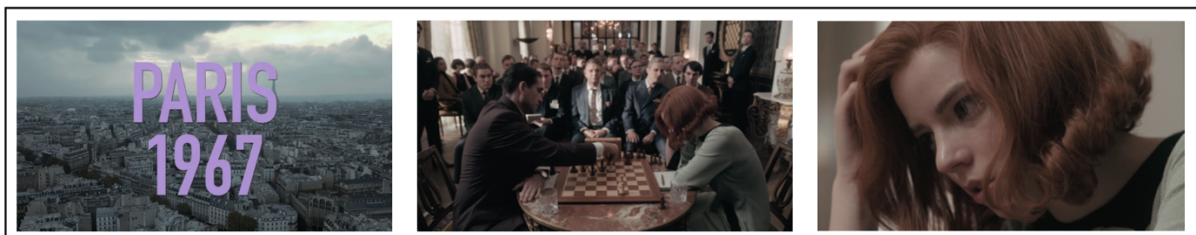
(Sumber: Netflix)

Manusia Setengah Dewa (*Apotheosis*)

Pada tahap ini seorang karakter utama sampai pada pemahaman baru terhadap perjalanan yang sedang dijalaninya. Berbekal pemahaman dan persepsi baru ini, karakter utama bersiap menjalani rintangan yang lebih berat di depannya. Dalam *miniseries TQG* ini Beth menyadari kesalahan gaya bermainnya setelah Benny menunjukkannya di pertandingan nasional di Las Vegas.

Semakin dalam Beth masuk ke dalam dunia catur profesional dan mengalami kegagalan demi kegagalan untuk mengalahkan Borgov, memupuk rasa kecemasan dalam diri Beth. Ketidakberdayaan Beth atas kecanduannya dengan alkohol dan obat-obatan yang semakin parah menunjukkan bahwa ketakutan terbesarnya adalah kalah melawan Borgov.

Pada tahap ini karakter utama berhadapan dengan masalah terbesarnya dan perjalanannya terhuyung-huyung di ambang kegagalan (Vogler, 2020). Tahap ini ditunjukkan pada momen Beth yang kalah sekali lagi dari Borgov di pertandingan Grand Prix di Paris, setelah Beth bertanding dalam keadaan mabuk. Tokoh utama memerlukan waktu untuk untuk memproses segala yang dialaminya, baik secara kognisi maupun emosi.



Gambar 11. Representasi *Apotheosis*

(Sumber: Netflix)

Anugerah Sesungguhnya (*The Ultimate Boon*)

Setiap perjalanan petualangan akan berakhir dengan tujuan utama yang diharapkan oleh karakter utama. Tujuan utama yang ingin diraih Beth dalam *miniseries TQG* adalah mengalahkan pemain catur terbaik Rusia, *grandmaster* Borgov dan menjadi seorang *grandmaster*. Setelah satu demi satu turnamen nasional di Amerika Serikat dimenangkan, Beth mulai menikmati hasil dari kemenangan tersebut.

Sepulang dari kekalahan memalukan di Paris, Beth berusaha untuk menghibur diri namun gagal. Dia menutup diri dari bantuan yang ditawarkan Harry. Jolene, teman masa kecilnya di pantai

asuhan juga mendatangnya, mengingatkan Beth bahwa dia tidak sedang berjuang sendiri dan masih ada orang-orang yang mendukungnya seperti pak Shaibel.

Dalam *monomyth* Joseph Campbell tahap *The Ultimate Boon* biasanya berupa imbalan atas keberhasilan karakter menyelesaikan tahap *The Ordeals* dan karakter mendapatkan apa yang dia cari. Dalam narasi ini anugerah atau imbalan yang diterima Beth adalah kenyataan bahwa dia tidak sendiri seperti yang dia takuti selama ini. Masih banyak orang-orang yang mendukungnya untuk meraih kesuksesan sebagai pemain catur profesional.



Gambar 12. Representasi *The Ultimate Boon*
(Sumber: Netflix)

Penolakan untuk kembali (*Refusal of the Return*)

Usai menikmati hasil kemenangan, seorang karakter utama biasanya menjadi enggan untuk kembali ke dunia semula (*ordinary world*), di mana dia hanyalah seorang biasa. Tahap *Refusal of the Return* menandakan awal dari sesi terakhir dari *monomyth* yaitu episode ke tiga *Return*.

Monomyth merupakan satu siklus utuh yang semua akhirnya kembali ke awal. Seorang pahlawan yang telah berhasil mendapatkan wawasan dan pengetahuan hasil dari perjalanannya kembali ke dunia semula dan mencoba membagikan anugerah tersebut. Pada *miniseries TQG* tahapan ini ditunjukkan saat Beth memutuskan untuk menarik diri dari dunia catur, karena trauma masa lalu dan rasa tidak percaya diri yang menghantui dirinya. Kematian ibu angkatnya akibat hepatitis juga membuat Beth makin terpuruk.



Gambar 13. Representasi *Refusal of the Return*
(Sumber: Netflix)

Penerbangan Ajaib (*Magic Flight*)

Tahap ini memiliki peran penting pada kisah mitologi dan folklor. Setelah sosok karakter utama kembali pulang dengan membawa hadiah dari tahap *Ultimate Boon*, sosok karakter utama akan dikejar oleh musuh. Pada *miniseries TQG* ini tidak ada narasi yang secara eksplisit merepresentasikan tahapan *Magic Flight* ini.

Penyelamatan dari Luar (*Rescue from Without*)

Terkadang sosok karakter utama memerlukan arahan dan dukungan kekuatan agar bisa kembali melanjutkan perjalanannya (Campbell, 2008). Pada *miniseries TQG* tahap ini ditandai saat Beth

memasuki pertandingan final melawan Borgov, musuh yang ditakutinya dan berkali-kali mengalahkannya. Menurut kerangka *monomyth*, karakter menghadapi fase ini dengan bahaya besar yang mengintai (Vogler, 2020). Karakter utama juga dihadapkan dengan keinginan dan perjalanan mengupas ketakutan terbesarnya dengan penemuan jati diri (Campbell, 2008).

Tahap ini ditunjukkan pada saat Beth dengan dibantu oleh teman-temannya menyusun strategi untuk mengalahkan Borgov melalui saluran telepon lintas negara. Beth akhirnya berhasil mengatasi kesulitan yang dihadapinya dengan kemampuannya sendiri. Beth dapat memenangkan pertandingan catur tanpa harus menggunakan obat penenang.



Gambar 14. Representasi *Rescue from Without*
(Sumber: Netflix)

Melintasi Ujian Kembali (*Crossing the Return Threshold*)

Pada tahap ini tokoh utama kembali melanjutkan perjalanan setelah menyelesaikan tahap inisiasi seperti seorang kesatria yang membawa kembali putri tidur ke kerajaannya (Campbell, 2008). Tahap ini juga mengharuskan karakter utama untuk mempertanyakan kembali tujuan awal dan memaksa karakter untuk mempertaruhkan segalanya (Vogler, 2020).

Beth akhirnya memutuskan untuk mengikuti pertandingan turnamen *Grand Prix* di Moskow melawan Borgov. Beth yang telah merasakan dua kali kekalahan melawan Borgov, memberanikan diri sekali lagi untuk berjuang melawan ketakutannya sendiri. Beth tidak sendirian karena ada teman-teman senantiasanya membantunya melewati ujian ini. Jolene, teman masa kecilnya di panti asuhan membantu Beth melepaskan diri dari ketergantungan obat penenang. Jolene juga membiayai perjalanan Beth ke Moskow setelah sponsor lain menolak.



Gambar 15. Representasi *Crossing the Return Threshold*
(Sumber: Netflix)

Penguasa Dua Dunia (*Master of Two World*)

Menurut *monomyth* Campbell (2008), keberhasilan karakter utama menyelesaikan perjalanannya pada mitologi dan folklor biasanya ditandai dengan tercapainya keseimbangan antara spiritual dan material (*inner* dan *outer world*). Pada *miniseries TQG* ini aspek spiritual diwujudkan dalam terlepasnya Beth dari trauma masa lalu, rasa tidak percaya diri dan ketergantungannya pada obat-obat penenang. Sementara aspek material diwujudkan dalam prestasi yang diraih Beth dalam dunia olahraga catur.



Gambar 16. Representasi *Master of Two World*
(Sumber: Netflix)

Kebebasan untuk Hidup (*Freedom to Live*)

Kemenangan membuahkan imbalan berupa kebebasan untuk memilih jalan hidup bagi karakter utama karena hilangnya ketakutan atas kematian (Campbell, 2008). Sebagai imbalan akhir atas keberhasilannya melewati segala rintangan dalam perjalanan, karakter digambarkan mendapatkan satu siklus penuh dalam narasi perjalanan ini. Kemenangan Beth atas pertandingan melawan Borgov dalam keadaan sadar dan terlepas dari alkohol serta obat-obatan, menandakan bahwa Beth berhasil mengalahkan ketakutannya yang terbesar.

Pada *scene* di mana Beth telah menyelesaikan pertandingan melawan Borgov, Beth disambut oleh warga lokal yang menunggunya di depan pintu bangunan lokasi turnamen berlangsung. *Scene* akhir penutup *miniseries* ini menggambarkan Beth yang disambut hangat oleh warga senior lokal di sebuah taman. Beth mengenakan coat dan topi putih seperti layaknya *White Queen* yang melambangkan simbol kemenangan.



Gambar 17. Representasi *Freedom to Live*
(Sumber: Netflix)

SIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa *miniseries TQG*, yang mengisahkan perjalanan sosok Beth dari seorang anak yang dibesarkan di panti asuhan sampai menjadi seorang juara dunia catur, menghadirkan sebuah struktur narasi yang terangkai mengikuti tahapan *monomyth* sesuai dengan *framework* dan teori tentang perjalanan seorang pahlawan dari Joseph Campbell. Pada *miniseries* ini tidak semua tahapan *monomyth* tersebut secara eksplisit ditampilkan. Dari 17 tahapan *monomyth*, hanya 14 tahapan yang secara eksplisit ditampilkan dalam *miniseries* ini. Hal ini dimungkinkan karena tahap lengkap *monomyth* tidak selalu ada pada setiap narasi. Beberapa narasi dapat mengadaptasi beberapa langkah dari *monomyth* ini tanpa harus mengikuti seluruh tahapannya. Demikian juga susunan narasi pada *miniseries TQG* tidak semuanya berjalan linear seperti tahapan *monomyth* Joseph Campbell. Beberapa narasi ditampilkan secara *flashback* dan *flashforward* tanpa mengganggu alur cerita secara keseluruhan. Alur narasi dari *miniseries TQG* ini tetap mengalir dengan baik dan mudah dipahami.

Penelitian ini juga membuktikan bahwa mitos tidak selalu dikonstruksi melalui cerita sejarah, kerajaan, legenda, kisah *biblical*, maupun tokoh-tokoh mitologi. Mitos juga dapat dihadirkan secara lebih dekat dengan realitas masyarakat kontemporer melalui media dan narasi yang sesuai, untuk

menjawab kebutuhan sosial dan spiritual manusia pada era modern saat ini. Dapat disimpulkan bahwa *miniseries TQG* mengandung mitos tentang nilai-nilai dan perjalanan hidup seorang pahlawan, melalui tokoh Beth dalam perjuangannya meraih prestasi di dunia olahraga catur, dapat dijadikan teladan oleh generasi muda saat ini. Namun demikian, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menganalisis dengan lebih mendalam bagaimana interpretasi dan resepsi penonton terhadap nilai-nilai *monomyth* yang terdapat pada *miniseries TQG* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. I. (2021). Keberangkatan Jaka Sembung Dalam Komik Pendekar Gunung Sembung (1969): Kajian Monomyth. *DeKaVe*, 14(2), 66-77. <https://doi.org/10.24821/dkv.v1i2.6240>
- Asipi, L. S., Rosalina, U., & Nopiyadi, D. (2022). The analysis of reading habits using Miles and Huberman interactive model to empower students' literacy at IPB Cirebon. *International Journal of Education and Humanities*, 2(3), 117-125. <https://doi.org/10.58557/ijeh.v2i3.98>
- Asri, R. (2020). Membaca film sebagai sebuah teks: analisis isi film “nanti kita cerita tentang hari ini (nkethi)”. *Jurnal Al Azhar indonesia seri ilmu sosial*, 1(2), 74-86. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i2.462>
- Azi, R. & Muarifuddin. (2019). Novel Stardust Karya Neil Gaiman sebagai Monomyth. *Jurnal Sosial dan Budaya*, 8(3), 210-225. <https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v8i3.812>
- Barthes, R. (2017). *Elemen-Elemen Semiologi* (Ardiansyah, M, Penterjemah). Basabasi
- Branston, G., & Stafford, R. (2003). *The Media Student's Book (3rd ed.)*. Routledge.
- Butchart, L. (2019). “What Man Am I?” The Hero's Journey, the Beginning of Individuation, and *Taran Wanderer*. *Mythlore*, 38(1 (135)), 199–218. <https://www.jstor.org/stable/26809400>
- Campbell, J. (2008). *The Hero with A Thousand Faces*. Princeton University Press.
- Eriyanto. (2015). *Analisis Naratif, Dasar-Dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita media*. Prenada media Group.
- Figueiredo, C.M., Diogo, A.R. (2021). *Constructed Images and the Inner Self: Reading Identities in “The Queen's Gambit”*. In: Shin, C.S., Di Bucchianico, G., Fukuda, S., Ghim, YG., Montagna, G., Carvalho, C. (eds) *Advances in Industrial Design*. AHFE 2021. Lecture Notes in Networks and Systems, vol 260. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-80829-7_73
- Hall, S. (2024). *Armchair Cinema: a history of feature films on British television, 1929-1981*. Edinburgh University Press.
- Haqqu, R. (2020). Era Baru Televisi dalam Pandangan Konvergensi Media. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, dan Animasi*, 16 (1), 15-20. <https://doi.org/10.24821/rekam.v16i1.3721>
- Hidayat, D., & Putri, A. M. (2022). Mitos dalam Film Gundala. *Desainpedia Jurnal Desain Produk dan Desain Komunikasi Visual*, 1 (2), 50-59. <https://doi.org/10.36262/dpj.v1i2.645>
- Khirana, A. (2023). The Monomyth in Momoiro Clover Z's Narrative. *IZUMI*, 12(2), 215-224. <https://doi.org/10.14710/izumi.12.2.215-224>
- Klein, M.L. (2024). *The Queen's Gambit and the Three Fantasies of Filmic Media: Image, Narrative, and Sound*. In: K. Halfyard, J., Reyland, N. (eds) *The Palgrave Handbook of Music and Sound in Peak TV*. Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-62990-7_21
- Kustanto, L. (2015). Analisis Naratif: Kemiskinan dalam Program Reality TV “Pemberian Misterius” di Stasiun SCTV. *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, dan Animasi*, 11 (2), 109-124. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i4.3120>
- Maulana, A., & Nugroho, C. (2018). Nasionalisme Dalam Narasi Cerita Film (Analisis Narasi Tzvetan Todorov Film Habibie & Ainun). *ProTVF*, 2(1), 37-49. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v2i1.12042>
- Moleong, Lexy J (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya

-
- Pratiwi, M. R., & Aulia, Y. (2020). Analisis Naratif sebagai Kajian Teks Pada Film. *Jurnal Penelitian Pers Dan Komunikasi Pembangunan*, 24(2), 71-83. [https://DOI 10.46426/jp2kp.v24i1.118](https://DOI.10.46426/jp2kp.v24i1.118)
- Usman, K. P. M., & Harini, Y. N. A. (2023). Analisis *mise en scène* dalam film pendek Tilik 2018. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 20(1), 48-58. <https://doi.org/10.24821/tnl.v20i1.9512>
- Vishkin, A. (2022). Queen's Gambit Declined: The Gender-Equality Paradox in Chess Participation Across 160 Countries. *Psychological Science*, 33(2), 276-284. <https://doi.org/10.1177/09567976211034806>
- Vogler, C. (2020). *The Writers Journey-25th Anniversary edition: Mythic Structure for Writers*. Studio City: Michael Wise Productions.
- Wahyuni, S. R. (2018). Joseph Campbell's Monomyth in Agatha Christie's Novel Murder on the Orient Express." *KnE Social Sciences*, 19 Apr. 2018, DOI: 10.18502/kss.v3i4.1992