# ARKA WATAK ADIWIRA BOBOIBOY: FASA PERUBAHAN DALAM MODEL NARATIF CHRISTOPHER VOGLER
## *ADIWIRA BOBOIBOY CHARACTER ARC: PHASE OF CHANGE IN CHRISTOPHER VOGLER'S NARRATIVE MODEL*

**Oscar Gordon Wong[1]**
**Imelda Ann Achin[2]**

*[1 & 2]Akademi Seni dan Teknologi Kreatif (ASTiF), Universiti Malaysia Sabah,*
*Jalan UMS, 88400 Kota Kinabalu, Sabah.*
*oscargordonwong@gmail.com; imelda_ann@ums.edu.my*
*Tarikh dihantar: 12 Disember 2020 / Tarikh diterima: 11 March 2021*

## ABSTRAK

Tahun 2019 meletakkan Malaysia dalam kegemilangan filem bergenre adiwira. Dua penerbit besar, iaitu Animonsta Studio menghasilkan *BoBoiboy Movie 2* dan WAU Animation Studio menghasilkan *Ejen Ali The Movie*, masing-masing menghasilkan keunikan watak adiwira dan kuasa mereka tersendiri. Namun begitu, industri filem animasi daripada genre adiwira masih berada di tahap yang tidak mampu berdaya saing. Hal ini dapat dilihat daripada 17 buah filem animasi yang dihasilkan daripada tahun 1998 tahun sehingga tahun 2019, hanya empat sahaja filem adiwira berjaya mendapat perhatian penonton. Animasi merupakan medium emosi, namun pemfokusan ke arah visual dalam reka bentuk watak dan naratif penceritaan sahaja tidak memadai. Sebaliknya, sebuah penceritaan mengajak audiens untuk masuk ke dalam posisi adiwira dan melihat dunia mereka melalui visual penonton. Oleh itu, objektif utama penulisan ini bertujuan menganalisis fasa perubahan arka watak adiwira Boboiboy dalam filem animasi *BoBoiBoy Movie 2* (2019). Reka bentuk kajian ini merupakan kualitatif berbentuk analisis deskriptif dan menggunakan model *The Character Arc* yang diperkenalkan oleh Vogler (2007) menerusi bukunya bertajuk, *The Writer's Journey*. Kajian ini mendapati fasa perubahan watak adiwira Boboiboy dapat dilihat menerusi tindakan dan penampilannya. Perubahan ini dipengaruhi daripada dua dunia yang berbeza, iaitu dunia biasa dan dunia khas. Boboiboy menjalani 12 fasa konflik dalaman yang berbeza sehingga mencapai kejayaan dan memperoleh kuasa luar biasa untuk dikongsi sebagai rahmat bersama. Diharapkan dapatan analisis ini dapat dijadikan kayu ukur dalam aspek perkembangan watak dan perwatakan, sekali gus memberangsangkan lagi minat audiens.

**Kata kunci:** Animasi Malaysia, arka watak, adiwira, Christopher Vogler, *The Writer's Journey*.

## *ABSTRACT*

*The year 2019 marks the heyday of superhero films in Malaysia. BoBoiboy Movie 2 was produced by Animonsta studio, and Agent Ali The Movie was produced by WAU Animation studio, with each producing their own unique superhero characters and powers. Nonetheless, the animated film industry in the superhero genre remains uncompetitive. As shown by the 17 animated films made between 1998 and 2019, only four superhero films captured the public imagination. Although animation is an emotional medium, focusing solely on the visuals in character design and storytelling narrative is insufficient. Instead, a narrative invites the audience to put themselves in the place of superheroes and experience their world through the audience's eyes. As a result, the main objective of this article is to examine the arc of the superhero character Boboiboy in the animated film BoBoiBoiBoy Movie 2 (2019). This study's design is qualitative in the form of descriptive analysis, and it employs the model of The Character Arc introduced by Christopher Vogler (2007) in his book The Writer's Journey. This research shows that the character of the superhero Boboiboy's phase of change can be seen through his actions and appearance. These transitions are shaped by two distinct worlds, the ordinary and the extraordinary. Boboiboy goes through 12 stages of internal conflict before achieving success and gaining extraordinary powers to share as a collective privilege. It is hoped that the results of this study will be used as a benchmark for character growth and characterization while also stimulating the audience's interest.*


***Keywords**: Malaysian animation, character arc, superhero's, Christopher Vogler, The Writer's Journey.*

## PENDAHULUAN

Dalam dunia filem animasi, perkara utama yang terbayang pada penonton ialah watak-watak daripada rancangan kartun terbitan Pixar Studio atau Walt Disney Studio seperti watak Elsa, Goofy, Mickey Mouse, Donald Duck ataupun watak ilustrasi adiwira. Filem animasi juga dilihat sebagai media hiburan dan keseronokan. Dunia animasi sebenarnya bukan hanya tertumpu kepada kartun mahupun watak adiwira perkasa bagi tujuan hiburan semata-mata tetapi lebih dari itu (Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir, 2005: 2). Selain itu, dunia filem animasi sering menjadi tumpuan daripada golongan kanak-kanak berbanding dewasa. Namun begitu, berbeza dengan watak adiwira terbitan Marvel Comics dan DC Comics. Karya adiwira ini merupakan karya asli daripada komik, seterusnya diterjemahkan ke dalam bentuk animasi (Perlmutter, 2018). Karya animasi ini seterusnya menonjolkan watak adiwira yang realistik di alam realiti. Walaupun filem ini berbentuk *live action*, namun menjadi tumpuan penonton, lagi-lagi dalam tayangan layar perak. Filem animasi juga mempunyai keunikannya tersendiri

untuk menarik tumpuan audiens ke pawagam. Adiwira daripada Barat seperti Spiderman, Iron Man, Superman, Batman, Wonder Woman dan Captain America, sudah tidak asing lagi dalam kalangan penonton. Namun, adakah pembentukan watak adiwira tempatan setanding dengan keupayaan dan kaliber adiwira Barat? Pada tahun 90-an, Malaysia juga tidak ketinggalan apabila berjaya menghasilkan watak adiwira tempatan pertama iaitu Keluang Man. Walau bagaimanapun, pembentukan arka watak Keluang Man mempunyai persamaan latar belakang dengan watak Batman iaitu Bruce Wayne. Tayangan televisyen siri animasi ini tidak mendapat sambutan yang memuaskan. Malahan, siri animasi Keluang Man ini tidak bertahan lama disebabkan tiada pengembangan arka watak dan plot penceritaan (Moustapha Abbas, 2017).

Keadaan ini dibuktikan lagi apalagi sebanyak 17 buah filem animasi dihasilkan daripada tahun 1998 sehingga tahun 2019, hanya empat buah filem adiwira berjaya mendapat perhatian penonton (FINAS, t.t). Animasi merupakan medium emosi, namun pemfokusan ke arah visual dalam reka bentuk watak dan naratif penceritaan sahaja tidak memadai. Sebaliknya, sebuah penceritaan mengajak audiens untuk masuk ke dalam posisi adiwira dan melihat dunia mereka melalui visual penonton. Menurut Hassan Muthalib (Ismail dalam *New Straits Times*, Ogos 2017), perhatian mesti diberikan kepada pengembangan watak dan plot cerita, penulisan skrip dan pengembangan visual berbanding reka bentuk produksi. Ia akan memberi lebih banyak kesan kepada sebuah animasi. Inilah yang kurang dimiliki pada banyak *animator* dan pengarah hari ini. Filem mempunyai bahasa tersendiri. Justeru, animator perlu belajar dan memahami perkara ini, terutama pada penceritaan visual.

*BoBoiBoy Movie 2* (2019) merupakan sebuah filem animasi adiwira Malaysia arahan Nizam Abdul Razak dan ditulis bersama rakannya, Anas Abdul Aziz. Filem ini mengisahkan watak adiwira BoBoiBoy (watak utama) dan rakan pasukannya (anggota TAPOPS: *Tracker and Protector of Power Spheres*) menentang watak jahat kuno yang digelar sebagai Retak'ka (Mustazah GP, 2019). Tujuan utama Retak'ka adalah ingin merampas kuasa elemental BoBoiBoy yang dipercayai sebagai kuasa asal Retak'ka. BoBoiBoy dan kawan-kawannya iaitu Gopal, Fang, Yaya dan Ying merupakan remaja. Mereka masing-masing memiliki kuasa luar biasa yang tersendiri dan berdedikasi melindungi orang awam dan menyelamatkan sfera kuasa. BoBoiBoy memiliki tujuh kuasa elemental iaitu api, air, daun, tanah, cahaya, angin dan petir. Selain itu, BoBoiboy juga mempunyai teman baik robot, iaitu Ochobot. Robot ini juga dikenali sebagai sfera kuasa (BoBoiBoy Wiki, t.t.).

Berdasarkan permasalahan kajian yang digariskan, pengkaji merumuskan persoalan kajian adalah bagaimana arka watak dalam filem animasi adiwira dapat mengukuhkan struktur naratif? Oleh itu, objektif utama dalam makalah ini adalah menganalisis arka watak dalam filem animasi Adiwira *BoBoiboy Movie 2* (2019) melalui model arka watak yang diperkenalkan oleh Christopher Vogler (2007). Justifikasi pemilihan filem adiwira ini ialah disebabkan memenuhi konsep sebuah filem bergenre adiwira. Mengikut konsep adiwira itu sendiri, watak adiwira ini selalunya memiliki kuasa luar biasa dan mempunyai kebolehan berbanding dengan orang biasa. Watak adiwira dalam filem *Ejen Ali The Movie* (2019) pula lebih kepada adiwira yang bergantung dengan teknologi canggih dan bukan berasaskan kebolehan sendiri. Oleh itu, filem *BoBoiBoy Movie 2* (2019) menjadi bahan utama untuk dianalisis oleh pengkaji. Diharapkan dapatan analisis ini dapat dijadikan kayu ukur dalam aspek pengembangan arka watak, sekali gus memberangsangkan lagi minat audiens.

## OBJEKTIF KAJIAN

Menganalisis arka watak adiwira dalam filem animasi Malaysia *Boboiboy Movie 2* (2019) dalam mengukuhkan penceritaan.

## ARKA WATAK DALAM NARATIF

*The Hero's Journey* merupakan corak naratif yang mula diperkenalkan oleh sarjana Amerika Syarikat iaitu Joseph Campbell (Vogler & McKenna, 2011). Beliau mengkaji kesusasteraan mitos daripada seluruh dunia dan menerbitkan sebuah buku yang bertajuk *The Hero with a Thousand Faces* pada tahun 1949 (Campbell, 2008). Kemudian ia dikembangkan lagi oleh Christopher Vogler (2007) dalam bukunya yang bertajuk *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. Melalui penulisannya, beliau meneroka kekuatan hubungan antara mitologi dan penceritaan yang boleh disesuaikan dalam sebuah filem aksi nyata atau animasi dan penyelidikan kesusasteraan di seluruh dunia. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* oleh Christopher Vogler (2007) juga merupakan set paradigma penceritaan "*Twelve Stage Hero's Journey*" dan merupakan tatacara pembentukan plot dan watak. Struktur naratif Vogler banyak digunakan dalam filem animasi khususnya dalam studio Disney. Malahan, Blake Synder (2005) menerusi penulisannya yang bertajuk "*Save The Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*" turut membincangkan model "*The Hero's Journey*" sebagai panduan dalam struktur naratif tiga babak (Nur Elyana & Zairul Anwar, 2017: 83).

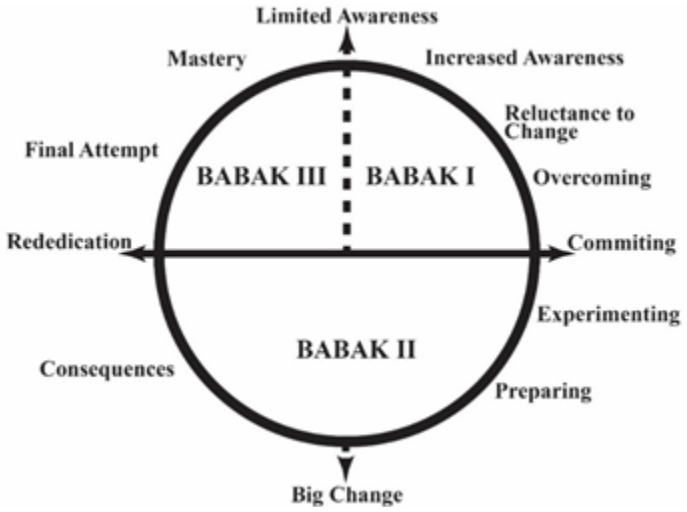
12 fasa *Hero's Journey* merupakan analisis arka watak dan naratif yang menerangkan secara terperinci struktur penceritaan dengan memfokuskan pembangunan watak hero atau heroin. Tahap ini terdiri daripada tiga babak. Dalam babak satu (Separation) mempunyai *Ordinary World*, *Call to Adventure* (*Inciting Incident*), *Refusal of the Call* dan *Meeting with the Mentor*, sementara babak dua (*descent and initiation*) terdiri daripada tahap *Crossing the Threshold*, *Test, Allies & Enemies*, *Approach, Central Ordeal (midpoint, death and rebirth)* dan *Reward*. Babak tiga (*return*) mempunyai tahap *The Road Back*, *Resurrection (climax)* dan *Return with Elixir (denouement)*.

Sesebuah bentuk penceritaan dalam filem yang bagus adalah bergantung dengan olahan arka naratif yang bagus. Arka naratif ini dibentuk menerusi insiden atau peristiwa dan sekuen yang berlaku dalam plot (Zairul Anuar *et al*., 2017). Plot merujuk kepada peristiwa individu sehingga membentuk penceritaan. Dalam erti kata lain, plot merupakan apa yang berlaku dalam penceritaan. Secara ringkasnya lagi, arka naratif merujuk kepada jalan atau urutan plot dan bagaimana rangkaian peristiwa tersebut menghasilkan aliran dan kemajuan yang membuat audiens terlibat pada setiap tahap dalam cerita. Begitu juga dalam arka watak dianggap sebagai jantung dalam menggerakkan arka naratif yang bagus (Masterclass, 2019). Menurut Stanton (1965: 14), plot ialah penceritaan yang mempunyai adegan berurutan lalu disesuaikan oleh sebab dan akibat. Setiap peristiwa berlaku menyebabkan berlakunya peristiwa yang lain. Bermakna, pengolahan sebab dan akibat dalam arka watak menyebabkan cerita mengandungi simbiotik yang dapat menjadi tonggak utama dalam menggerakkan watak daripada satu fasa ke fasa yang lain. Kegagalan dalam pengolahan elemen sebab dan akibat dalam watak mengakibatkan kesukaran audiens untuk faham dalam penceritaan yang ingin disampaikan (Fatimah & Nur Afifah, 2016: 238).

Dalam model arka watak ataupun dikenali sebagai *The Character Arc* oleh Christopher Vogler (2007), beliau menerangkan terdapat sebanyak 12 fasa yang dilalui oleh sang wira untuk membentuk sesebuah penceritaan yang menarik. Dalam konteks ini, arka naratif menceritakan bentuk arka watak dalam watak wira. Arka naratif melibatkan plot dalam skala besar dan arka watak memaparkan pengembaraan bersifat *internal* (*Inner Journey*) yang dialami oleh watak dalam setiap plot. Secara ringkasnya lagi, arka naratif bersifat konflik luaran, manakala arka watak bersifat konflik dalaman. Sama ada watak utama, wira, watak sampingan atau musuh sekali pun akan melalui fasa arka watak ini (Wood, 2017). Arka naratif dan arka watak adalah sebahagian daripada hubungan simbiotik. Setiap titik plot dalam cerita harus membawa watak lebih dekat atau lebih jauh dari tujuan dan keinginan mereka. Keadaan dan konflik yang

dihadapi watak adalah sebahagian daripada arka. Watak-watak yang menghadapi ujian, cabaran, tentangan dan perubahan merupakan hasil daripada arka watak (Reedsyblog, 2020).

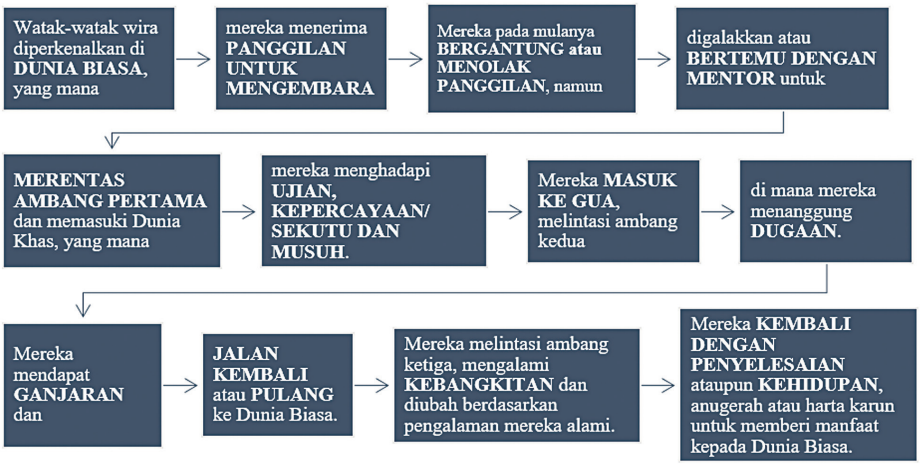
Watak-watak yang direka berfungsi sebagai panduan sesebuah cerita sehingga menjadikan jalan cerita yang menarik untuk dihayati. Menurut Wells (1998: 108), watak berupaya menggerak elemen naratif kerana dapat mempengaruhi plot agar dapat mencipta peristiwa yang seterusnya (Wells, 1998). Oleh itu, untuk memastikan rangkaian arka watak dilakukan dengan baik, struktur 12 fasa *Hero's Journey* diaplikasikan ke dalam arka watak untuk menonjolkan kesatuan elemen-elemen peristiwa dengan keseluruhan peristiwa yang lain. Ia sekali gus dapat menghasilkan sebuah skrip filem animasi genre adiwira yang baik




**Rajah 1** 12 fasa perubahan arka watak dalam model Christopher Vogler (2007).

Setiap fasa yang dinyatakan masing-masing diwakili dengan konflik dalaman. Antaranya ialah *Limited Awareness* (fasa 1)*, Increased Awareness* (fasa 2)*, Reluctance to Change* (fasa 3)*, Overcoming Reluctance* (fasa 4)*, Committing to Change* (fasa 5)*, Experimenting with First Change* (fasa 6)*, Preparing for Big Change* (fasa 7)*, Attempting for Big Change* (fasa 8)*, Consequence of the Attempt* (fasa 9)*, Rededication to Change* (fasa 10)*, Final Attempt at Big Change* (fasa 11) dan *Final Mastery of the Problem* (fasa 12). Secara ringkasnya, fasa-fasa ini merupakan sebuah perjalanan watak utama atau wira dari hari-hari yang biasa kemudiannya ditimpa musibah yang sangat memilukan dan seterusnya mencapai kejayaan yang mengagumkan dan luar biasa. Dalam perjalanannya, dia menemui sekumpulan pasukan luar biasa yang membawa kepada kemenangan yang paling berharga. Sang wira kemudiannya akan kembali dari pengembaraan

yang panjang dan tak ternilai dengan memperoleh kuasa untuk dikongsi sebagai rahmat bersama. Berikut merupakan kerangka model arka watak diaplikasikan dalam 12 fasa *Hero's Journey*:




(Vogler, 2007: 19)

Berdasarkan pengembaraan arka watak tersebut, setiap cerita mempunyai permulaan, pertengahan dan penamat (Fatimah & Nur Afifah, 2016: 238). Pada mulanya, kita mempersiapkan sang wira (hero atau heroin) kita dengan kisahnya. Kemudian, dilontar sesuatu kepada wira yang mana merupakan sumber konflik yang hebat dan membawanya ke seluruh timbunan masalah. Selepas menghadapi banyak musuh dan mengatasi pelbagai rintangan oleh hero, kita menyelamatkan harinya dan memenangi sebuah perjuangan (Ameir Hamzah Hashim & Art Saad, 2019). Berdasarkan kenyataan Vogler (2007: 205):

> *"A catharsis is the logical climax of a hero's character arc. This is a term used to describe the gradual stages of change in a character: the phases and turning points of growth. A common flaw in stories is that writers make heroes grow or change, but do so abruptly, in a single leap because of a single incident. Someone criticizes them or they realize a flaw, and they immediately correct it: or they have an overnight conversion because of some shock and are totally changed at one stroke. This does happen once in a while in life, but more commonly people change by degrees, growing in gradual stages from bigotry to tolerance, from cowardice to courage, from hate to love."*

Berdasarkan kenyataan tersebut, perjalanan sang wira adalah kerangka yang harus disempurnakan dengan perincian dan kejutan kisah sang wira. Struktur tersebut tidak boleh menarik perhatian kepada dirinya sendiri, juga tidak harus

diikuti dengan tepat. Susunan berperingkat perjalanan sang wira yang diberikan juga hanyalah satu dari banyak kemungkinan variasi. Fasa-fasa ini dapat dibuang, ditambahkan dan diubah secara drastik tanpa kehilangan kekuatannya. Jadual 1 merupakan kerangka model kombinasi konflik luaran dan dalaman dalam *The Hero's Journey* oleh Christopher Vogler (2007).

**Jadual 1** Tiga babak, 12 konflik luaran dan dalaman dalam model Christopher Vogler (2007)

| Babak | KONFLIK LUARAN | KONFLIK DALAMAN |
|---|---|---|
| **I** ***(Departure, Separation)*** | *Ordinary World* | *Limited Awareness* |
| | *Call to Adventure* | *Increased Awareness* |
| | *Refusal of the Call* | *Reluctance to Change* |
| | *Meeting with the Mentor* | *Overcoming Reluctance* |
| | *Crossing the First Threshold* | *Committing to Change* |
| **II (A & B)** ***(Descent, Initiation, Penetration)*** | *Tests, Allies, Enemies* | *Experimenting with First Change* |
| | *Approach to the Inmost Cave* | *Preparing for Big Change* |
| | *Ordeal* | *Attempting Big Change* |
| | *Reward* | *Consequences of the Attempt (Improvements and Setbacks)* |
| **III** ***(Return)*** | *The Road Back* | *Rededication to Change* |
| | *Resurrection* | *Final Attempt at Big Change* |
| | *Return with the Elixir* | *Final Mastery of the Problem* |

## METODOLOGI KAJIAN

Reka bentuk kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang mana melibatkan proses dekonstruksi dan rekonstruksi (lihat Rajah 2). Proses analisis kandungan filem *animasi BoBoiboy Movie 2* (2019) dilakukan secara terperinci menerusi penerangan visual, situasi, peristiwa, interaksi, komunikasi (dialog) dan tingkah laku melalui pendekatan perisian Kinovea. Perisian ini merupakan pemain video dan sesuai digunakan untuk analisis kandungan video. Kinovea berfungsi sebagai alat untuk mempelajari, membandingkan, menangkap, melambatkan (*slow motion*), mengukur dan memberi penjelasan tentang prestasi teknikal. Tambahan lagi, perisian ini juga merupakan alat mengukur kod masa untuk mengenal pasti 12 titik arka watak dalam filem animasi.

Seterusnya, proses rekonstruksi dilakukan dengan menggunakan model *Motion Picture Analysis Worksheet* yang mana direka dan dibangunkan oleh Education Staff, National Archives and Records Administration, Washington, DC (Motion Picture analysis worksheet, t.t.). Lembaran kerja ini berfungsi sebagai

rujukan visual dan dialog yang membolehkan para penyelidik mengenal pasti 12 peringkat *Hero's Journey* yang terdapat dalam *BoBoiboy Movie 2* (2019). Model *Motion Picture Analysis Worksheet* ini merangkumi tiga fasa proses analisis iaitu pratonton (*preview*), menonton dan pascamenonton (perulangan menonton).

Langkah pertama, iaitu melibatkan proses pratonton merangkumi tajuk, sumber penerbit, tiga konsep atau idea dan watak. Proses pertama ini merupakan visual pengkaji sendiri dalam menilai filem animasi *BoBoiboy Movie 2* (2019). Langkah kedua pula melibatkan proses menonton yang mana merangkumi jenis tampilan gambar, kualiti fizikal filem dan menerangkan bagaimana kualiti filem ini menyampaikan mesej. Langkah terakhir, iaitu pascamenonton melibatkan proses mencantumkan aktiviti pratinjau yang divalidasi dengan tampilan filem tersebut. Hasil proses rekonstruksi ini, seterusnya diaplikasikan dalam setiap fasa arka watak.

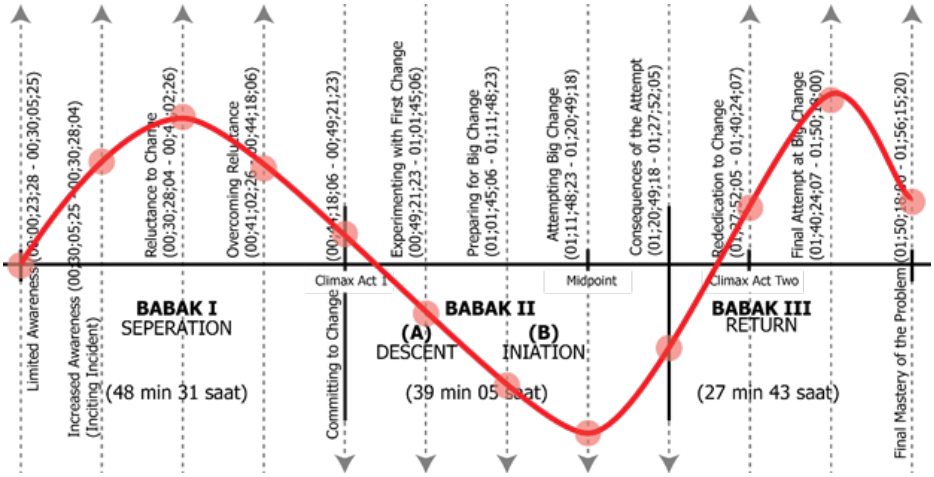
| Sumber Utama | Dekonstruksi | Rekonstruksi |
|---|---|---|
| | | |
| Video filem animasi. | Mengukur adegan (kod masa) menggunakan kinovea. | Mengenal pasti 12 fasa arka watak melalui Model *Motion Picture Analysis Worksheet.* |

**Rajah 2** Proses dekonstruksi dan rekonstruksi dalam filem *BoBoiboy Movie 2* (2019)

## DAPATAN KAJIAN

Rajah 3 menunjukkan analisis terhadap arka watak BoBoiboy dalam filem animasi *BoBoiBoy Movie 2* (2019) melalui 12 fasa *Hero's Journey*. Terdapat 12 fasa arka watak *BoBoiBoy Movie 2*, iaitu *Limited Awareness* (minit 00:00:23:28 – 00:30:05:25), *Increased Awareness* (minit 00:30:05:25 – 00:30:28:04), *Reluctance to Change* (minit 00:30:28:04 – 00:41:02:26), *Overcoming Reluctance* (minit 00:41:02:26 – 00:44:18:06), *Committing to Change* (minit 00:44:18:06 – 00:49:21:23), *Experimenting with First Change* (minit 00:49:21:23 – *01*:01:45:06), *Preparing for Big Change* (minit 01:01:45:06 – 01:11:48:23), *Attempting Big Change* (minit 01:11:48:23 – 01:20:49:18), *consequences of*

*the Attempt* (minit 01:20:49:18 – 01:27:52:05), *Rededication to change* (minit 01:27:52:05 – 01:40:24:07), *Final Attempt at Big Change* (minit 01:40:24:07 – 01:50:18:00) dan *Final Mastery of the Problem* (minit 01:50:18:00 – 01:56:15:20). Video yang dianalisis berdurasi selama 1 jam 55 minit 19 saat (termasuk kredit permulaan dan penutup), saiz kelebaran bingkai: 1918 x ketinggian bingkai: 854, *data rate*: 1799kbps, *total bitrate*: 1928kbps, dan *frame rate* 25 bingkai/saat. Berdasarkan Rajah 3, menerusi teori filem penggunaan *high key* dalam arka watak membawa kesan kepada intensiti emosi penonton yang lebih tinggi seperti kebahagiaan, kegembiraan, atau elemen humor. Elemen *low key* pula menunjuk kesan ketegangan, misteri dan keingintahuan.




**Rajah 3** 12 fasa perubahan arka watak adiwira *BoBoiboy Movie 2* (2019)

***Limited Awareness of Problem***

Menurut Christopher Vogler (2007: 89), bagaimana penghayatan pertama kali audiens terhadap watak wira merupakan syarat penting dalam penceritaan. Apakah pertama kali watak wira itu lakukan ketika dia masuk dalam penceritaan? Apa yang dipakai olehnya? Siapa di sekelilingnya dan bagaimana reaksi mereka terhadapnya? Apakah emosi, sikap dan tujuannya saat ini? Adakah dia menempuhi halangan secara bersendirian atau bergabung dalam kumpulan, atau dia sudah berada dalam satu tahap ketika cerita bermula? Adakah wira tersebut menceritakan kisahnya melalui visual watak lain atau menerusi naratif konvensional?

Dalam filem *BoBoiboy Movie 2* (2019), BoBoiBoy merupakan seorang remaja lelaki dalam lingkungan umur 14 tahun. Mata BoBoiboy berwarna coklat dan berkulit cerah serta rambutnya berwarna hitam yang tebal. Dalam filem ini juga, BoBoiboy ditampilkan dengan pemakaian baju hitam berlengan

panjang serta berlipat sehingga di bahagian siku. Adiwira ini juga memakai jaket berwarna jingga dan dilengkapi dengan lungsur zip. Seluar BoBoiboy adalah jean berwarna biru dan memaki seutas tali pinggang yang berwarna hitam. Pemakaian kasut but BoBoiboy pula berwarna kelabu dan puith. Di bahagian topinya pula mempunyai logo petir dalam bentuk huruf 'B'. Dalam fasa *ordinary world*, kepekaan Boboiboy dilihat sebagai watak utama menjalankan aktiviti sehariannya menyelamatkan *power sphere* di serata galaksi. Seperti biasa caranya, BoBoiboy memecahkan kuasa elementalnya untuk menentang musuh. Pemecahan elemental merupakan kuasa terkuat BoBoiBoy yang membenarkan dia untuk berpecah kepada bentuk elemental yang berbeza. Setiap BoBoiBoy mempunyai kuasa dan elemen masing-masing untuk dimanipulasi, iaitu petir, angin, tanah, api, air, daun dan cahaya. Mereka juga mempunyai perwatakan yang berbeza serta skim warna dan reka bentuk pakaian yang diubahsuai dari skim pakaian BoBoiBoy yang asal (BoBoiBoy Wiki, t.t.).

Dalam fasa ini, Boboiboy dan kawan-kawannya anggota TAPOPS menjalankan aktiviti seharian mereka sebagai adiwira yang mana berperanan menjejaki dan melindungi kuasa sfera yang bertaburan di serata galaksi. Hasil kejayaan BoBoiboy dan kawan-kawannya, mereka diberikan kelulusan untuk pulang ke Bumi. Di Bumi, BoBoiboy kelihatan bahagia di samping keluarganya. Secara ringkasnya, konflik luaran (Dunia Biasa) merupakan aktiviti seharian BoBoiboy menyelamatkan *power sphere* lalu kembali ke Bumi, dan mereka senang menewaskan musuh. Konflik dalaman arka watak BoBoiboy adalah kesedaran terhad tentang masalah. Ketidaktahuan merupakan kebahagiaan BoBoboi.

Menurut Vogler (2007:90), watak-watak hero harus diperkenalkan kepada audiens. Seperti juga dalam pengenalan sosial manusia, fasa *Ordinary World* juga perlu membangunkan satu ikatan antara audiens dan watak untuk menunjukkan beberapa kepentingan yang sama sehingga dialog boleh dimulai. Bermakna, watak hero ataupun heroin yang diperkenalkan dalam filem merupakan refleksi dalam diri kita. Dalam erti yang nyata, sebuah penceritaan mengajak kita untuk masuk ke dalam posisi sang wira dan melihat dunia mereka melalui visual penonton. Hal ini demikian kerana filem animasi merupakan medium utama untuk menghasilkan pengalaman emosi penonton (*Film Courage*, 2020). Dalam fasa ini, kesemua watak protagonis dan antagonis serta kuasa mereka diperkenalkan dengan masa yang singkat. Antara watak protagonis ialah BoBoiboy, Gopal, Incik Boss, Probe, Yaya, Papa Zola, Ochobot, Fang, Ying dan Hang Kasa, manakala watak antagonis pula ialah Retak'ka dan askarnya.

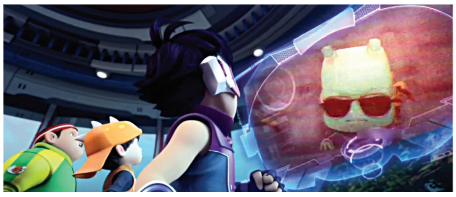
Dalam fasa ini juga memberi situasi ataupun peristiwa sebanyak tujuh insiden yang membawa kepada insiden yang lain. Sebab dan akibat ini menjadikan sesebuah cerita mempunyai keberkaitan antara satu adegan ke adegan yang lain (Stanton, 1965: 14). Situasi dalam tahap ini merangkumi anggota TAPOPS menjalankan aktiviti seharian mereka sebagai adiwira (00:00:23:28 – 00:08:21:06), imbasan peristiwa asal usul kuasa elemental yang dimiliki oleh Retak'ka (00:08:21:06 - 00:11:25:01), anggota TAPOPS diluluskan untuk kembali ke Bumi (00:11:25:01 – 00:13:02:04), watak antagonis, iaitu Retak'ka bangkit (00:13:02:04 – 00:15:12:12), watak antihero, iaitu Incik Boss dan Probe diperkenalkan (00:15:12:12 – 00:16:05:22), anggota TAPOPS kembali ke Bumi (00:16:05:22 – 00:30:01:01) dan Incik Boss dan Probe menceroboh masuk ke dalam kapal angkasa anggota TAPOPS (00:23:46:00 – 00:30:01:01). Kesemua adegan yang dinyatakan ini merupakan elemen sebab dan akibat mendorong kepada Fasa Kedua: Peningkatan Kepekaan Watak (*Call to Adventure*: *Increased Awareness*). Sebagai contoh, imbasan peristiwa asal usul kuasa elemental yang dimiliki oleh watak Retak'ka (00:08:21:06 – 00:11:25:01) memberi gambaran kuasanya hilang selepas pergelutan dengan Hang Kasa. Peristiwa ini sekali gus, menetapkan tema secara keseluruhan jalan cerita dan audiens akan lebih peka akan sebab dan akibat yang mana mendorong konflik kepada dunia khas (Babak 2).

**RAJAH 3** Kepekaan masalah BoBoiboy adalah terhad di Dunia Biasa
Sumber: *BoBoiboy Movie 2*, 2019, Kod Masa: 00:00:23:28 - 00:30:05:25

### *Increased Awareness*

Menurut Christopher Vogler (2007: 99), pelbagai teori dalam penulisan skrip mengemukakan *Call to Adventure* atau *increased of awareness* muncul dalam istilah lain. Antaranya ialah *Initiating* atau *Inciting Incident* yang diperkenalkan oleh Syd Field (2005), Blake Snyder (2005) pula menggunakan istilah *Opening Image*. *The Call to Adventure* boleh dalam bentuk pesanan atau utusan. Tahap ini merupakan gambaran peristiwa utama yang dihadapi oleh watak dan seterusnya mengubah kehidupan, menentukan hala tuju dan watak wira meninggalkan ruang persekitaran selesa mereka.

Di sini kepekaan BoboiBoy mula meningkat apabila menerima panggilan kecemasan daripada Komander Koko Ci. Komander Koko Ci juga telah memberitahu BoBoiboy dan anggota TAPOPS bahawa stesen mereka telah diserang oleh Retak'ka. Komander Koko Ci menyampaikan pesanan kepada anggota TAPOPS agar mengikuti maklumat yang telah diberikan kepada mereka. Maklumat tersebut merupakan koordinat yang harus diikuti oleh anggota TAPOPS. Menurut Christopher Vogler (2007: 107), watak wira akan dihadiri dengan masalah, cabaran atau pengembaraan yang harus ditempuhi. Dengan tahap panggilan untuk pengembaraan ini, watak ini tidak lagi kekal selesa di dalam dunia biasa. Tahap ini menetapkan kepentingan dalam permainan atau taruhan dan menjelaskan tujuan utama wira atau pahlawan. Sebagai contoh, memenangi harta karun atau kekasih, membalas dendam atau membetulkan yang salah, mencapai impian, menghadapi cabaran atau mengubah hidupnya.



**Rajah 4** Kepekaan masalah BoBoiboy meningkat selepas menerima panggilan pengembaraan.
Sumber: *BoBoiboy Movie 2*, 2019, Kod Masa: 00:30:05:25 – 00:30:28:04

***Reluctance to Change***

Tahap ini merupakan ketakutan yang dialami oleh watak utama yang mana merupakan satu titik penolakan dalam pengembaraan. Watak akan mengalami kesukaran dalam pengembaraan yang tidak diketahui atau mengasyikkan, diambang ketakutan, ragu-ragu, berbahaya, bahkan mengancam nyawa. Christopher Vogler (2007: 107) menyatakan jikalau tidak dimasukkan unsur bahaya, bukanlah sebuah pengembaraan yang nyata. Namun begitu, tahap ini hanyalah untuk sementara waktu. Tahap ini memberi gambaran watak utama BoBoiboy diambang ketakutan dan mengingkari arahan daripada Komander Koko Ci. Lokasi koordinat tersebut merupakan Planet Quabaq. Walaupun Feng menasihati Boboiboy agar mengikuti arahan komander Koko Ci, tetapi BoBoiboy telah memberi arahan kepada anggota TAPOPS bahawa dia tidak akan pergi ke lokasi tersebut, sebaliknya pergi menyelamatkan Komander Koko Ci di Stesen TAPOPS. Adegan ini merupakan sifat penolakan dalam diri BoBoiboy untuk ke pengembaraan seterusnya.

**Rajah 5** Titik penolakan BoBoiboy mengingkari arahan Komander Koko Ci
Sumber: *BoBoiboy Movie 2*, 2019, Kod masa: 00:30:28:04 – 00:41:02:26

***Overcoming Reluctance***

Dalam fasa ini dapat dilihat stesen TAPOPS telah dimusnahkan, malahan BoBoiboy dan anggota TAPOPS telah mengalami kekalahan yang teruk oleh Retak'ka. Retak'ka juga telah berjaya menyedut semula beberapa kuasa elemental BoBoiboy. Oleh itu, Komander Koko Ci dan anggota TAPOPS yang mengalami cedera teruk bertindak sebagai mentor kepada BoBoiboy. Mereka telah menyuruh BoBoiboy meneruskan pengembaraan mereka di Planet Quabag dan bertemu dengan Hang Kasa. Hubungan antara wira dan mentor merupakan salah satu tema yang paling biasa dalam mitologi serta kaya dengan nilai simboliknya. Ia bermaksud ikatan antara ibu bapa dan anak, guru dan pelajar, doktor dan pesakit, Tuhan dan manusia. Fungsi mentor adalah untuk mempersiapkan wira untuk menghadapi cabaran atau situasi yang tidak diketahui. Mereka boleh memberi nasihat, panduan atau peralatan ajaib (Christopher Vogler, 2007: 12). Di sini BoBoiboy mengatasi keengganan dalam dirinya selepas menerima nasihat daripada Komander Koko Ci dan rakan-rakannya untuk menerus pengembaraan di Dunia Khas agar dapat mencari alternatif untuk mengalahkan Retak'ka.

**Rajah 6** BoBoiboy mengatasi keengganannya selepas bertemu mentor.
Sumber: *BoBoiboy Movie 2*, 2019, Kod Masa: 00:41:02:25 – 00:44:18:06

***Committing to Change***

Sebagaimana yang digambarkan dalam model Christopher Vogler (2007: 130), "wira selalunya tidak akan mendarat dalam keadaan yang baik, malahan mereka ini mungkin terhempas di dunia lain, secara harfiah atau kiasan". Menerusi petikan ini, ia sama seperti kapal angkasa yang dinaiki oleh BoBoiboy telah

terhempas ke Dunia Khas. BoBoiboy, Papa Zola dan Pipi Zola serta Gopal telah tiba di Planet Quabaq. Mereka kini sebagai wira yang berdiri di ambang dunia pengembaraan, iaitu Dunia Khas (Babak 2). Dalam adegan ini juga panggilan telah dijawab tanpa rasa keraguan. Perasaan ketakutan Boboiboy dan rakan-rakannya telah hilang dan diluahkan, malahan segala persiapan telah dibuatkan. Melintasi di ambang pertama merupakan babak yang mana wira melakukan sepenuh hati untuk pengembaraan (Christopher Vogler, 2007: 127). Oleh itu, dalam tahap ini BoBoiboy dan rakan-rakan cuba menjejaki Hang Kasa. Dalam ambang pertama ini juga dapat dilihat BoBoiboy dan rakan-rakan menemui makhluk yang cuba menghalangi jalan mereka. Gambaran ini dijelaskan oleh Christopher Vogler (2007) bahawa wira-wira akan menemui makhluk yang cuba menghalangi jalan mereka. Mereka ini digelar sebagai penjaga ambang iaitu arketip yang sangat kuat. Mereka mungkin muncul untuk menghalangi jalan dan menguji pahlawan atau wira pada bila-bila masa dalam cerita. Christopher Vogler (2007) turut menjelaskan bahawa sang wira biasanya tidak hanya menerima nasihat dan hadiah dari Mentor mereka dan kemudian melakukan pengembaraan. Selalunya komitmen akhir mereka dilaksanakan melalui kekuatan luaran yang mengubah arah atau intensiti cerita ini. Ia setara dengan "titik plot" atau "titik perubahan" yang terkenal daripada struktur naratif tiga babak.

**Rajah 7** BoBoiboy berkomitmen untuk berubah dan memasuki dunia khas
Sumber: *BoBoiboy Movie 2*, 2019, Kod Masa: 00:44:18:06 – 00:49:21:23

### *Experimenting with First Change*

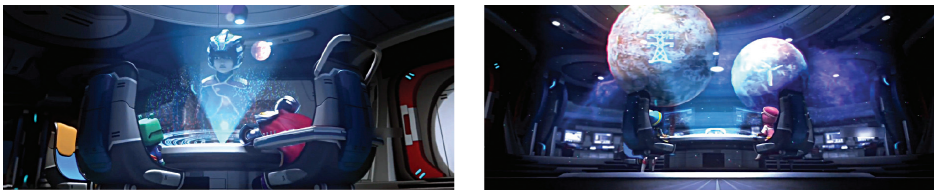
Dalam fasa keenam ini, para wira memasuki Dunia Khas yang penuh misteri dan menarik, sebagaimana yang disebut oleh Joseph Campbell (2008), Dunia Khas dianggap sebagai "landskap impian dalam bentuk-bentuk cairan yang tidak jelas, di mana dia mesti bertahan seberapa ujian yang dihadapi olehnya." Situasi ini merupakan pengalaman yang baharu dan kadang-kadang menakutkan kepada sang wira (Christopher Vogler, 2007: 136). Kesan emosi utama penonton terhadap Dunia Khas ini mestilah sangat kontras berbanding dengan Dunia Biasa. Walau bagaimanapun, perkara yang paling diutamakan ialah fungsi tempoh penyesuaian dan ujian yang dihadapi oleh wira dalam Dunia Khas. Selain itu, adalah wajar bagi para wira yang baharu tiba di Dunia Khas meluangkan masa untuk mencari kebenaran siapa yang boleh dipercayai dan siapa yang tidak boleh dipercayai.

Situasi ini dapat dilihat apabila BoBoiboy dan rakan-rakan menghadapi ujian pertama mereka berlawan dengan makhluk liar yang digelar sebagai Kang Kong. Pada masa ini juga BoBoiboy telah tewas daripada makhluk liar ini disebabkan hampir kesemua kuasanya telah lemah dan hilang selepas berlawan dengan Retak'ka. Di sini BoBoiboy masih mengekalkan penggunaan pecahan kuasa elemental untuk menentang musuh. Namun begitu, watak Hang Kasa (sekutu) pada masa ini juga telah tiba membantu BoBoiboy dan rakan-rakan berlawan dengan Kang Kong. Hal ini sekali gus menyebabkan BoBoiboy dan rakan-rakan telah menjadi teman sekutu bersama Incik Boss dan Probe (sebelum ini merupakan watak antagonis).

**Rajah 8** BoBoiboy cuba mengenali musuh dan sekutu di sekelilingnya.
Sumber: *BoBoiboy Movie 2*, 2019, Kod Masa: 01:03:02:00 – 01:11:48:23

***Preparing for Big Change***

Fasa Ketujuh pula melibatkan adiwira BoBoiboy bersiap sedia untuk menghadapi dugaan terbesar di Dunia Khas. BoBoiboy bersama rakan-rakannya menghadapi cabaran dan rintangan serta berlawan dengan penjaga yang lebih sukar. Ia adalah cara untuk membuktikan dirinya layak menghadapi cabaran yang lebih besar dan pertempuran yang sengit. Dalam fasa ini, anggota TAPOPS dan sekutu mereka cuba menjejaki semula Retak'ka. Di sini, Retak'ka telah berjaya memperkuatkan kuasa elementalnya dan telah mengalahkan kesemua askar Guruhan dari planet Gur'Latan. Walau bagaimanapun, anggota TAPOPS telah mengetahui motif utama Retak'ka dan telah bersiap sedia dalam pertempuran yang akan datang. Sementara itu, BoBoiboy pula mempersiapkan dirinya dengan berlatih bersama Hang Kasa untuk menghadapi Retak'ka.



**Rajah 9** BoBoiboy bersedia untuk perubahan besar di Dunia Khas.
Sumber: *BoBoiboy Movie 2*, 2019, Kod Masa: 01:03:02:00 - 01:11:48:23

### *Attempting for Big Change*

Fasa ini juga dikenali sebagai fasa *Ordeal* dalam konflik luaran yang harus dilalui oleh adiwira. Secara literal ataupun simbolik, watak wira akan menghadapi cabaran ataupun ujian terbesar mereka dalam bentuk antagonis, dengan hanya berbekalkan pengetahuan dan kemahiran yang diperoleh oleh mereka. Watak wira akan menghadapi kematian, kegagalan atau ketakutannya dalam diri mereka. Konsep metafora ini juga memperlihatkan kematian dan kelahiran semula dalam watak adiwira. Di planet Rimbara, anggota utama TAPOPS yang terdiri daripada Yaya, Feng, Ying dan Yaya bersiap sedia menghadapi ancaman daripada Retak'ka. Di sini juga, berlakunya proses evakuasi penduduk Rimbara daripada ancaman bahaya dan sekali gus bertempur dengan Retak'ka. Dalam pertempuran ini juga, anggota TAPOPS menggunakan teknologi senjata canggih menentang Retak'ka. Dalam filem ini, Retak'ka telah berjaya menyedut kuasa elemental yang ada pada planet Rimbara. Walau bagaimanapun, anggota TAPOPS menghadapi kegagalan dalam bertempur dengan Retak'ka.

**Rajah 10** BoBoiboy dan anggota TAPOPS berusaha untuk perubahan besar
Sumber: *BoBoiboy Movie 2*, 2019, Kod Masa: 01:11:48:23 – 01:20:49:18)

### *Consequence of The Attempt*

Dalam filem ini, BoBoiboy dan Gopal mengalami kegagalan dalam latihan yang diberi oleh Hang Kasa secara berterusan, sehinggakan mereka merasa penat dan putus asa. Latihan yang mereka jalani merupakan latihan untuk menentang Retak'ka. Walau bagaimanapun, watak adiwira akan mendapat sesuatu kekuatan baharu selepas mengalami kegagalan atau kematian. Gambaran ini dapat dilihat apabila BoBoiboy dan Gopal mendapat ganjaran hasil daripada berguru dengan Hang Kasa. BoBoiboy dan Gopal menjadi lebih kuat dan tangkas. Mereka berjaya menumpaskan Hang Kasa. Tambahan lagi, Hang Kasa juga mendapat ganjarannya iaitu memiliki kuasa elemental BoBoiboy, iaitu kuasa gempa dan kuasa teleportasi Ochobot. Kuasa gempa dan teleportasi yang diambil daripada Retak'ka ini merupakan kuasa untuk menentang Retak'ka. Pahlawan mendapat ganjaran ataupun dalam bentuk harta karun yang dimenangi selepas menghadapi cabaran terbesarnya (sama ada berbentuk literal ataupun simbolik). Ganjaran atau harta karun inilah yang didapati sepanjang pengembaraan yang dilalui oleh pahlawan (tidak semestinya bersifat material).

**Rajah 11** Akibat daripada usaha gigihnya, BoBoiboy mendapat ganjaran dalam dirinya.
Sumber: *BoBoiboy Movie 2*, 2019, Kod Masa: 01:20:49:18 – 01:27:52:05

***Rededication to Change***

Setelah pengajaran dan ganjaran diperoleh hasil daripada cabaran mereka hadapi, para wira menghadapi pilihan, sama ada kekal di Dunia Khas atau memulakan perjalanan pulang ke Dunia Biasa. Walaupun Dunia Khas mungkin mempunyai daya tarikannya, beberapa sang wira memilih untuk tinggal. Sebilangan besar mengambil jalan pulang, kembali ke titik permulaan atau meneruskan perjalanan ke tempat atau destinasi utama yang sama sekali baharu (Christopher Vogler, 2007: 187). Tahap ini dapat dilihat apabila Hang Kasa menuju ke planet Bumi, iaitu kembali ke Dunia Biasa yang mana merupakan titik permulaan pengembaraan anggota TAPOPS. Menurut Kylie Day (2017), kembali ke Dunia Biasa juga merupakan ancaman bahaya seperti mana yang berlaku pada titik permulaan cerita ini. Situasi ini selalunya ada adegan kejar-mengejar selepas menerima panggilan kecemasan. Gambaran ini sangat jelas dalam cerita *BoBoiboy Movie 2* (2019) apabila BoBoiboy dan Tok Kasa menerima panggilan daripada Retak'ka, lalu menggunakan Ochobot sebagai alat teleportasi ke Bumi. Di Bumi, BoBoiboy, anggota TAPOPS, Hang Kasa dan Retak'ka mula bertarung secara sengit.

**Rajah 12** BoBoiboy berdedikasi untuk berubah lalu kembali ke Bumi
Sumber: *BoBoiboy Movie 2*, 2019, Kod Masa: 01:24:18:11– 01:40:24:07

***Final Attempt at Big Change***

Tahap ini merupakan tahap ketegangan yang tertinggi yang mana memerlukan pengamatan audiens terhadap watak menghadapi saat-saat kematian dan kelahiran semula watak wira. Tahap ini sama seperti pada tahap tertinggi *Ordeal* (dugaan) tetapi terdapat sedikit perbezaan. Tahap ini merupakan klimaks dalam penceritaan, fasa terakhir dan pertemuan yang paling berbahaya sehingga boleh menyebabkan kehilangan nyawa. Sang wira haruslah menangani fasa terakhir ini sebelum

dia memasuki ke Dunia Biasa. Sekali lagi watak wira perlu melakukan sesuatu perubahan dalam diri mereka. Penulis cerita perlulah melakukan perubahan dalam watak seperti tingkah laku atau penampilan mereka. Penulis mesti mencari cara untuk menunjukkan peralihan (*transition*) arka watak bahawa watak adiwira telah melalui fasa kebangkitan. Watak BoBoiboy mengalami fasa arka ini, apabila Hang Kasa berada di saat kematian selepas tewas dengan Retak'ka. Kelahiran semula watak terjadi apabila BoBoiboy telah melakukan perubahan dalam diri dan juga penampilannya (Rajah 13). BoBoiboy telah menyatukan kuasa elemental menjadi satu. Begitu juga perubahan yang berlaku dengan anggota TAPOPS. Oleh itu, BoBoiboy dan anggota TAPOPS telah berjaya menewaskan Retak'ka. Situasi ini membuktikan bahawa setiap cerita yang menarik perlu memasukkan elemen ataupun detik-detik kematian sebelum ke fasa kebangkitan wira (Christopher Vogler, 2007: 197).

**Rajah 13** BoBoiboy dedikasi untuk berubah lalu kembali ke Bumi.
Sumber: *BoBoiboy Movie 2*, 2019, Kod Masa: 01:43:04:02 – 01:50:18:00

### *Final Mastery of the Problem*

Setelah mengharungi semua cabaran, penderitaan dan kebangkitan saat kematian, watak wira kembali semula pada titik permulaan mereka. BoBoiboy berjaya menyelamatkan dunianya daripada ancaman Retak'ka. Kuasa elemental berjaya dimiliki oleh BoBoiboy. Kini, kuasa elemental BoBoiboy digunakan untuk kebaikan dunia. Kaum Cendawa daripada planet Rimbara mempunyai tempat tinggal di Bumi sekali gus membaik pulih semula di Bumi. BoBoiboy dan anggota TAPOPS masing-masing telah kembali kepada pangkuan keluarga masing-masing. Namun begitu, dalam tahap ini juga kehidupan BoBoiboy telah berubah daripada sebelumnya. BoBoiboy telah mempelajari sesuatu yang penting sepanjang pengembaraannya. BoBoiboy telah mempelajari penggunaan kuasanya tanpa memisahkan kekuatan kuasa elementalnya yang lain. BoBoiboy juga mempelajari pengorbanan Hang Kasa, kerjasama dengan anggota TAPOPS dan berani menempuhi cabaran daripada segala ancaman. Di sini juga penonton ataupun audiens mendapat nilai-nilai pengajaran hasil daripada keseluruhan cerita ini (Kylie, 2017).

**HANG KASA**

"Nampaknya, semua berakhir dengan baik. Kesemua tujuh Kuasa Elemental kini berada dalam tangan yang selamat. Sudah tiba masanya untuk aku undur diri. Gunakanlah Kuasa Elemental untuk Kebaikan, BoBoiboy. Jadilah wira yang bertanggungjawab. Jadilah wira yang tidak tamak."
Sumber: *BoBoiboy Movie 2*, 2019, Kod Masa: 01:53:43:21 – 01:56:15:20

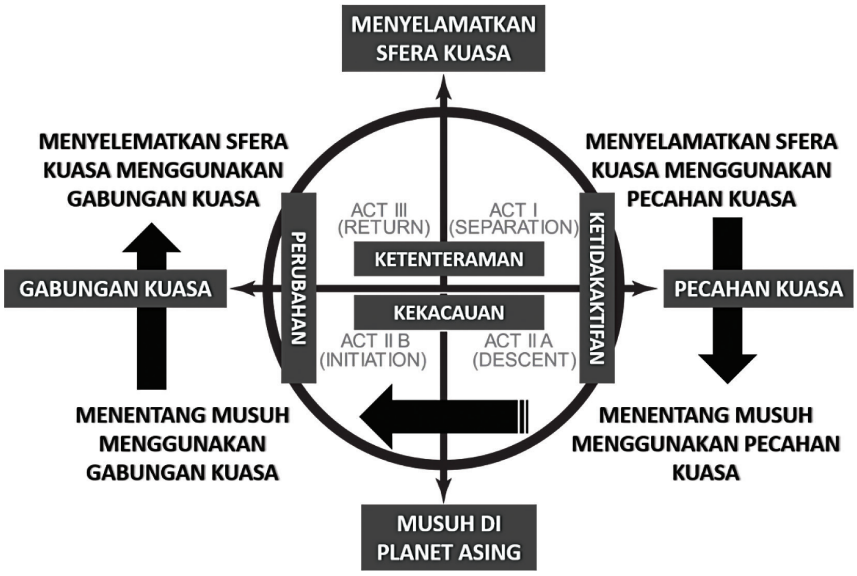
**RUMUSAN**

Arka watak *BoBoiboy Movie 2* (2019) pada dasarnya terdiri daripada dua dunia berbeza, sama ada secara melintang atau menegak mengikut 360° pusingan bulatan struktur naratif *Hero's Journey* (lihat Rajah 14). Daripada dua dunia ini, terdiri daripada 12 fasa berbeza mengikut model Christopher Vogler (2007). Setiap fasa ini memberi satu gambaran plot dan cerita filem, perubahan watak perwatakan, teknik penceritaan plot dan tema yang ingin disampaikan. Berdasarkan kenyataan Stanton (1965: 33), *"Character refers to the moral qualities of the human or non-human in fiction including its attitude, it's emotion, and its characteristic."* Dalam filem *BoBoiboy Movie 2* (2019), watak dan perwatakan BoBoiboy dapat dilihat melalui perubahan sikap, tingkah laku dan emosi menerusi bulatan model Christopher Vogler (2007).

Berdasarkan Rajah 14, setiap separuh bulatan mempunyai makna penting melintasi daripada satu setengah bulatan ke setengah bulatan yang lain. Ia merupakan sumber utama dalam fasa perubahan arka watak dalam penceritaan. Rajah 14 merupakan gambaran garisan melintang dan menegak dalam bulatan. Pada garisan menegak, mulai dari atas iaitu babak satu (*Separation*) sehingga ke bawah, iaitu babak dua (A dan B) dan seterusnya ke atas semula (babak tiga) akan menggambarkan saat adiwira memasuki situasi baharu dan terpaksa menyesuaikan diri dan sering berjuang dalam pengembaraannya. Ia kebiasaannya bermaksud bahawa protagonis melawan beberapa kekuatan luaran (*external force*).

Baris kedua adalah garisan menegak, iaitu menentukan perjuangan dalaman (*inner force*) oleh sang wira. Setelah sang wira melintasi garis pemisah ini, iaitu babak dua (A) ke (B), dia akhirnya menghadapi dan berusaha mengatasi kekurangan atau masalah dalamannya. Sebagai contoh dalam *BoBoiboy Movie 2* (2019), filem ini terdiri daripada dua dunia berbeza iaitu situasi ketenteraman di dunia biasa dan kekacauan di dunia asing. Setelah adiwira melintasi garisan menegak ini, watak BoBoiboy menghadapi isu penggunaan kuasa elemental iaitu berpecah dan bergabung. Setelah dia memutuskan dan kembali ke fasa 12, BoBoiboy tidak lagi memecahkan kekuatan elemental yang dimiliki olehnya.

Kini, dia memiliki kuasa gabungan elemental untuk menentang musuh yang lebih kuat di Bumi. Pada mulanya, adiwira dihiasi dengan kisah kehidupan biasanya. Lalu, dilontar sesuatu konflik yang hebat kepada adiwira yang mana keadaan kehidupannya telah berubah dan membawanya ke seluruh tompokan masalah. Setelah mengharungi segala rintangan dan mengatasi pelbagai ujian oleh adiwira, mereka kembali dengan tindakan dan penampilan yang baharu. Secara ringkasnya lagi, daripada atas hingga ke bawah dalam bulatan *Hero's Journey* menerangkan konsep ketenteraman dan kekacauan, manakala daripada arah kanan ke kiri menerangkan konsep ketidakaktifan dan perubahan dalam arka watak.




**Rajah 14** Detik sang wira memasuki dunia baharu dan terpaksa menyesuaikan dirinya, seterusnya menghadapi dan berusaha mengatasi masalah dalaman.

## KESIMPULAN

12 fasa arka watak dalam *Hero's Journey* oleh Cristopher Vogler (2007) merupakan asas penceritaan tradisional ataupun kontemporari bagi sebuah filem dan ia menggambarkan lebih daripada satu kenyataan serta bersifat sejagat. Setiap tahap yang dijelaskan dalam filem *BoBoiboy Movie 2* (2019) adalah tentang perubahan. Sesuatu perubahan yang tidak dapat dipulihkan atau dikembalikan. Ia boleh digambarkan dengan perubahan hidup watak utama iaitu BoBoiboy yang tidak dapat dikembalikan kepada titik kehidupan yang asal. Oleh itu, watak ini didorong ke perjalanan cerita ke hadapan, bertemu konflik dan akhirnya kepada kesudahan cerita.

Struktur arka watak dalam model naratif Christopher Vogler (2007) dapat membentuk sesebuah penceritaan yang menarik. Setiap babak mempunyai impak yang tersendiri, sama ada ujian, cabaran, tentangan dan perubahan. Kesemua ini merupakan pembentukan arka watak dalam sang wira sehingga kembali membawa sesuatu yang baharu atau kebaikan dalam dirinya lalu menjadi adiwira yang lebih kuat.

Diharapkan penulis ini Berjaya mengulas kepentingan arka watak adiwira menerusi fasa perubahan dalam model naratif Christopher Vogler (2007) dalam filem animasi genre adiwira. Penulisan ini juga dapat memberi kelebihan ataupun panduan kepada pembikin filem dan penulis skrip agar dapat membina adegan-adegan yang sesuai mengikut titik-titik emosi arka watak yang dicadangkan dalam struktur Christopher Vogler (2007). Ia bagi memastikan cerita yang disampaikan mempunyai arka watak dan struktur plot yang baik dan mampu menarik minat audiens untuk menonton sesebuah filem adiwira.

## PENGHARGAAN

Kajian ini telah menerima bantuan dana daripada Pusat Pengurusan Penyelidikan dan Inovasi (PPI), Universiti Malaysia Sabah (UMS) dalam menyediakan skim geran penyelidikan UMSGreat (No. Projek: GUG0425-2/ 2019). Penulis juga telah menerima tajaan biasiswa daripada Skim Bantuan Pascasiswazah, Universiti Malaysia Sabah untuk sesi pengajian Ijazah Doktor Falsafah. Penghargaan buat Encik Hassan Abdul Muthalib, sebagai pakar filem animasi Malaysia kerana telah memberi kerjasama sepanjang kajian ini dijalankan. Tidak lupa dan terima kasih juga kepada ibu bapa, ahli keluarga dan rakan-rakan seperjuangan atas sokongan dan dorongan dalam menyiapkan kajian ini.

## RUJUKAN

Ameir Hamzah Hashim & Art Saad. (2019). *Storyboard animasi*. Selangor: Firdaus Sdn. Bhd.

Blake Snyder. (2005). *Save the cat! The last book on screenwriting you'll ever need*. Michael Wiese Productions.

BoBoiBoy Wiki. (t.t.). *BoBoiBoy (watak)*. Dilayari daripada https://boboiboy.fandom.com/ms/wiki/BoBoiBoy_(watak) pada 10 October 2020.

Campbell, J. (2008). *The hero with a thousand faces* (3rd ed.). Novato, California: New World Library.

Vogler, C. (2007). *The writer's journey: Mythic structure for writers* (3rd ed). Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

Perlmutter, D. (2018). *The encyclopedia of American animated television shows*. London: Rowman & Littlefield.

Fatimah Muhd Shukri & Nur Afifah Vanitha Abdullah (2016). Ruang, masa dan sebab akibat dalam naratif filem animasi Geng Pengembaraan Bermula. *Jurnal Melayu*, *15*(2), 237–250.

Film Courage. (2020, Apr 8). *11 Ways to Structure a Screenplay.* YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_D7fxkvsUUw

FINAS. (n.d). *Malaysian Box Office*. Finas. https://www.finas.gov.my/en/malaysian-box-office.

Ismail, I. (2017, August 28). Malaysia's father of animation talks about his passion, state of animation industry. *New Straits Times*. https://www.nst.com.my/lifestyle/bots/2017/08/273598/malaysias-father-animation-talks-about-his-passion-state-animation. Dilayari pada 12 Oktober 2020.

Jamalludin Harun & Zaidatun Tasir. (2005). *Animasi: Dari helaian kertas ke skrin digital*. Selangor: Venton Publishing (M) Sdn. Bhd

Joseph Campbell. (2008). *The hero with a thousand faces*. Third edition. Novato, California: New World Library.

Kylie Day. (11 April 2017). *The hero's journey explained: A breakdown of its different stages-the writing Kylie*. https://thewritingkylie.com/blog/the-heros-journey-explained-a-breakdown-of-its-different-stages. Dilayari pada 12 Oktober 2020.

Masterclass. (19 September 2019). *Learn about narrative arcs: Definition, examples, and how to create a narrative arc in your writing*. Dilayari daripada https://www.masterclass.com/articles/what-are-the-elements-of-a-narrative-arc-and-how-do-you-create-one-in-writing#what-is-a-narrative-arc.

Monsta. (t.t.). *BoBoiBoy movie 2*. https://boboiboymovie2.com/my/ Dilayari pada 11 Oktober 2020.

Motion Picture Analysis Worksheet. (t.t.). In National Archives. Retrieved from https://www.archives.gov/files/education/lessons/worksheets/motion_picture_analysis_worksheetformer.pdf on August 28, 2020,

Moustapha Abbas. (2017, October 7). *Adiwira Malaysia: Antara Keluang dan Cicak*. The Patriots. https://www.thepatriots.asia/adiwira-malaysia-antara-keluang-dan-cicak/. Dilayari pada 11 Oktober 2020.

Muhammad Usamah Zaid. (Pengarah). (2019). *Ejen Ali: The Movie* [Motion Picture]. Malaysa: Animonsta Studios.

Mustazah, G.P. (2019, July 16). *Info Filem BoBoiBoy Movie 2*. Iluminasi. https://iluminasi.com/bm/info-filem-boboiboy-movie-2.html. Dilayari pada Oktober 11, 2020.

Nizam Razak. (Pengarah & Penulis). (2019). *BoBoiboy Movie 2* [Motion Picture]. Malaysia: Animonsta Studios.

Nur Elyana binti Madah & Zairul Anwar Md Dawam. (2017). Analisis struktur naratif tiga babak Blake. *Journal of Humanities, Language, Culture and Business (HLCB)*, *1*(4), 78–93.

Reedsyblog. (2020, May 1). *What is a narrative arc? A guide to storytelling structure*. Reedsy. Dilayari daripada https://blog.reedsy.com/narrative-arc/ pada 12 Oktober, 2020

Stanton, R. (1965). *An introduction of fiction*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Syd Field. (1982). *Screenplay: The foundations of screenwriting.* New York: Delacorte Press.

Vogler, C., & McKenna, D. (2011). *Memo from the story department: Secrets of structure and character*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

Wells, P. (1998). *Art and Animation.* United Kingdom: Academy Editions.

Wood, R. (2017, August 31). *Does every story need a character arc?* Standout Books. https://www.standoutbooks.com/does-every-story-need-a-character-arc/.

Zairul Anuar Md. Dawam, Mohd. Nor Shahizan Ali, Rosli Sareya, M. Fazmi Hisham & Addley Bromeo. (2017). Fakta cerita dan struktur plot filem aksi Malaysia: Analisis filem lari (2013). *E-Bangi: Journal of Social Sciences and Humanities*, *12*(2), 214–228.