

## ANALISIS PERUBAHAN SIFAT KARAKTER BERDASARKAN TAHAP CERITA DALAM FILM *JUMANJI: WELCOME TO THE JUNGLE*

**William Sanjaya**

Program Studi Desain Interaktif, Fakultas Teknologi dan Desain  
Universitas Bunda Mulia  
Jalan Jalur Sutera Barat Kav. 7-9, Alam Sutera, Tangerang, Banten, 15143  
No. Hp.: 081216197879, E-mail: williamsanjaya1993@gmail.com

### ABSTRAK

Film *Jumanji: Welcome to the Jungle* merupakan film yang menceritakan sekelompok anak muda yang terperangkap dalam sebuah permainan yang bernama Jumanji. Dalam film tersebut, terdapat peran setiap karakter yang mendukung cerita. Selain itu, terdapat perubahan sifat karakter utama dan pembantu yang dapat dilihat dari awal hingga akhir gim. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perubahan sifat karakter utama dan pendukung dari awal hingga akhir cerita. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan menggunakan teori struktur tiga babak yang dikemukakan oleh Syd Field, teori peran karakter oleh Christopher Vogler. Dari hasil analisis yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa terdapat perubahan pada karakter utama dan pendukung yang dapat dilihat pada tahap *set-up*, *confrontation*, dan *resolution*. Perubahan tersebut merepresentasikan pesan utama dari film itu sendiri, yaitu untuk membantu sesama manusia, berani, terbuka, dan tidak egois dalam menghadapi setiap tantangan.

Kata kunci: perubahan, sifat, karakter, Jumanji, cerita

### ABSTRACT

***Character Role Changes Analysis Based on the Sequences in Film “Jumanji: Welcome to the Jungle”.*** *Jumanji: Welcome to the Jungle* is a film that tells about a group of young people who are trapped in a game called Jumanji. In the film, there is a role for each character that supports the story. In addition, there are changes in the nature of the main and supporting characters that can be seen from the beginning to the end of the game. This research was conducted with the aim of knowing changes in the nature of the main and supporting characters from the beginning to the end of the story. This study uses a descriptive descriptive method, using the 3-act structure theory proposed by Syd Field, the character role theory by Christopher Vogler. From the results of the analysis that has been carried out, it means that there are changes in the main and supporting characters which can be seen in the *Set-Up*, *Confrontation* and *Resolution* stages. These changes represent the main message of the film itself, namely to help fellow human beings, to be brave, open and unselfish in facing every challenge.

Keywords: changes, attitude, roles, Jumanji, story

### PENDAHULUAN

Film merupakan media hiburan yang dapat menarik perhatian penontonnya (Rahma Delimayanti et al., 2018). Film memiliki berbagai jenis, salah satunya adalah film fiksi. Film fiksi memiliki elemen-elemen yang membentuk unsur naratif, seperti karakter, masalah, konflik, dan tujuan (Dwifitriani et al., 2018).

Permainan Jumanji diangkat dari cerita buku anak-anak yang menceritakan dua anak kecil bernama Peter dan Judy. Dalam cerita tersebut, Peter dan Judy menemukan permainan bernama Jumanji di belakang pohon yang ada di dekat rumahnya. Permainan Jumanji dimulai dengan melempar dadu, layaknya monopoli. Pemain harus mencapai kotak terakhir yang disebut *golden city*. Permainan Jumanji

diisi dengan gambar manusia dan binatang (Allsburg, 2011). Dari cerita buku tersebut, film *Jumanji* dirilis pada tahun 1995, kemudian dilanjutkan dengan film *Jumanji: Welcome to the Jungle*.

Film *Jumanji: Welcome to the Jungle* merupakan film yang menceritakan sekelompok anak muda yang terperangkap dalam sebuah permainan yang bernama Jumanji. Mereka harus menemukan jalan keluar untuk bertahan hidup dan kembali ke kehidupan nyatanya. Film *Jumanji: Welcome to the Jungle* merupakan film bergenre *action*, *adventure*, *comedy*, dan *fantasy* yang memiliki tema pertemanan. Film ini memiliki karakter-karakter dengan peran yang berubah-ubah di sepanjang cerita.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Prayoga dan Evaliata Br. Sembiring, Prayoga dijelaskan tentang beberapa unsur penting dalam cerita yang meliputi ide cerita, premis, alur, tokoh, dan lain-lain. Penyusunan naskah dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu struktur dramatik dan naratif. Struktur naratif dapat dilihat menggunakan struktur tiga babak (Prayoga & Br. Sembiring, 2022). Sementara itu, Lira Rahma Juwita, Rosta Minawati dan Yanto Karyadi menjelaskan bahwa struktur tiga babak memiliki bagian awal, tengah dan akhir. Struktur tiga babak dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu babak I, babak II, dan babak III (Juwita, Lira Rahma; Minawati, Rosta; Karyadi, 2021). Babak I merupakan babak pembuka dan persiapan yang memperlihatkan dan memperkenalkan tokoh utama dan antagonis. Babak II merupakan babak yang memperlihatkan tokoh utama dalam memperjuangkan keinginannya untuk mencapai tujuan utamanya. Sementara itu, babak III merupakan babak penyelesaian (Prayoga & Br. Sembiring, 2022).

Berdasarkan buku *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, Syd Field menjelaskan tahap struktur tiga babak yang meliputi *set-up*, *confrontation*, dan *resolution*. *Set-Up* merupakan tahap awal cerita dalam babak pertama yang memperkenalkan karakter dan bibit-bibit masalahnya. *Confrontation* merupakan tahap yang memperkenalkan masalah-masalah yang mulai muncul ketika karakter masuk ke dalam sebuah perjalanan untuk mencapai tujuannya. Selanjutnya, tahap *resolution* merupakan bagian akhir dari cerita setelah karakter selesai menyelesaikan masalah terbesarnya (Field, 2005).

Dalam penelitian yang dilakukan Ratih Juwita Sari dijelaskan pengaruh perubahan peran terhadap tangga dramatik. Penelitian tersebut menjelaskan perubahan peran berdasarkan sifat karakter (Sari, 2020). Dalam penelitian ini, perubahan peran didasarkan pada tujuh jenis peran yang dijelaskan oleh Christopher Vogler (Sari, 2020). Karakter dapat mengalami perubahan sifat di sepanjang perjalanannya yang didasarkan pada pola kejadian dalam sebuah cerita (Sanjaya, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Innas, Siti, dan Roro menjelaskan bahwa karakter antagonis merupakan karakter yang memiliki peran yang mewakili hal-hal yang bersifat negatif. Peran antagonis menghambat protagonis melalui hubungan yang menimbulkan konflik (Jakfar Abdillah et al., 2018).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Atika, Cita, dan Marlia dijelaskan bahwa karakter memiliki fungsi sebagai penggerak cerita. Selain itu, fungsi karakter juga dapat dipahami melalui apa yang karakter lakukan dan katakan. Karakter juga memiliki tujuh tipe, yaitu penjahat (*villain*), pemberi (*donor*), pembantu (*helper*), ratu (*princess*),

pemisah (*dispatcher*), pahlawan (*hero*), dan pahlawan palsu (*false hero*) dalam lingkaran aksi (*sphere of action*). Penelitian tersebut menjabarkan tujuh tipe karakter berdasarkan teori Vladimir Propp dalam sebuah cerita (Marlia et al., 2017). Dalam penelitian ini, analisis peran karakter dilakukan berdasarkan teori peran karakter yang ditulis oleh Christopher Vogler. Peran karakter tersebut meliputi peran pahlawan (*hero*), bayangan (*shadow*), pembantu (*mentor*), penipu (*trickster*), karakter penggerak (*herald*), penjaga gerbang (*threshold guardian*), dan manusia yang berubah-ubah (*shapeshifter*) (Vogler, 2020).

Menurut Christopher, karakter memiliki berbagai macam peran (Vogler, 2020). Christopher Vogler (2020) menjabarkan peran tersebut ke dalam beberapa deskripsi.

Peran yang pertama adalah karakter pahlawan. Karakter dengan peran pahlawan merupakan penggerak cerita yang mengalami perubahan di sepanjang cerita film tersebut. Dalam perjalanannya, karakter pahlawan juga bekerja sama dengan peran mentor.

Peran yang kedua adalah karakter bayangan. Karakter bayangan merupakan karakter yang memiliki cerminan sifat buruk dari karakter pahlawan. Karakter bayangan memiliki tujuan untuk menghalangi karakter utama dalam mencapai tujuan utamanya. Dalam cerita film, karakter bayangan merupakan karakter antagonis.

Peran yang ketiga adalah karakter mentor. Karakter mentor merupakan karakter yang menolong karakter pahlawan dalam mencapai tujuannya. Karakter mentor memiliki peran untuk menuntun dan mengarahkan karakter pahlawan untuk mengalahkan tantangan yang dihadapi.

Peran yang keempat adalah karakter penipu. Karakter penipu dapat mengecoh karakter pahlawan sehingga menghalangi tujuan utamanya. Peran dari karakter penipu digambarkan dengan aksi atau perkataan konyol yang mengecoh karakter pahlawan.

Peran yang kelima adalah karakter penggerak. Karakter penggerak merupakan jenis karakter yang memiliki motivasi agar karakter pahlawan melanjutkan perjalanannya.

Peran yang keenam adalah karakter penjaga gerbang. Karakter penjaga gerbang merupakan karakter yang menjadi penghalang karakter pahlawan dalam memasuki tahap perjalanannya.

Peran yang terakhir adalah manusia yang berubah-ubah. Peran tersebut digambarkan ketika karakter memiliki peran yang berubah-ubah. Contohnya, karakter dengan peran mentor yang berubah menjadi bayangan, kemudian kembali menjadi mentor, lalu menjadi penipu, dan seterusnya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu mengumpulkan berbagai sumber sebagai bahan analisis secara akurat. Analisis dilakukan dengan menjabarkan tahapan-tahapan struktur tiga babak, peran karakter, dan perubahan sifat karakter. Struktur tiga babak dijabarkan dalam setiap adegan dengan tahapan yang meliputi *set-up*, *confrontation*, dan *resolution*. Sementara itu, peran karakter dijabarkan berdasarkan tindakan karakter pada cerita. Selanjutnya, perubahan sifat dilihat dari awal dan akhir dari tahap struktur tiga babak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Penjabaran Tahapan dalam Struktur 3 Babak**

Dalam setiap cerita, terdapat struktur naratif yang dapat dibagi menjadi tiga babak, yaitu babak awal, pertengahan, dan akhir. Struktur tiga babak memiliki tiga tahap yang meliputi *set-up*, *confrontation*, dan *resolution* yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

#### Set-Up

Tabel 1 Tahap *Set-Up* dalam Film *Jumanji: Welcome to the Jungle*

No.	Timecode	Deskripsi
1	00:00:46 – –	Seorang Ayah menemukan gim Jumanji.
2	00:01:14 – 00:03:06	Alex masuk ke dalam gim Jumanji.
3	00:03:11 – 00:04:08	Spencer bersiap pergi ke kampus.
4	00:04:08 – 00:04:35	Fridge bersiap pergi ke kampus.
5	00:04:35 – 00:05:09	Bethany bersiap pergi ke kampus.
6	00:05:09 – 00:07:18	Spencer memberikan PR Fridge di depan rumah tua.
7	00:07:18 – 00:08:22	Bethany mendapatkan hukuman.
8	00:08:22 – 00:09:57	Martha mendapatkan hukuman.
9	00:09:57 – 00:11:27	Spencer dan Fridge mendapatkan hukuman.
10	00:11:27 – 00:12:36	Kepala Sekolah Bentley menghukum Spencer, Fridge,
11	00:12:36 – 00:17:16	Bethany dan Martha Spencer, Fridge, Bethany dan Martha masuk ke dalam gim Jumanji.

#### Confrontation

Tabel 2 Tahap *Confrontation* dalam Film *Jumanji: Welcome to the Jungle*

No.	Timecode	Deskripsi
12	00:17:16 – 00:23:44	Spencer, Fridge, Bethany dan Martha mulai mengenal gim Jumanji.
13	00:23:44 – 00:25:38	Nigel Billingsley memperkenalkan karakter dan permainan Jumanji.
14	00:25:38 – 00:27:59	Nigel menceritakan latar belakang dan tujuan karakter dalam gim, yaitu untuk mengembalikan permata di mata jaguar.
15	00:27:59 – 00:30:26	Nigel memberikan permata kepada Spencer. Spencer dan teman-temannya melanjutkan perjalanannya
16	00:30:36 – 00:38:03	Spencer, Fridge, Bethany dan Martha melarikan diri dari pengendara motor.
17	00:38:03 – 00:40:27	Spencer memberitahu nyawa setiap karakter.
18	00:40:27 – 00:41:31	Fridge dan Bethany buang air kecil.
19	00:41:31 – 00:42:29	Van Pelt memberi tahu timnya untuk mengejar Spencer dan teman-temannya.

20	00:42:29 – Bethany memuji 00:43:51 Martha.	33	01:21:17 – Bethany 01:24:01 menyelamatkan Alex. Spencer
21	00:43:51 – Fridge dan Spencer 00:47:11 bertengkar.	34	01:24:01 – menyampaikan 01:27:57 perasaannya kepada Martha
22	00:47:11 – Fridge makan kue dari 00:50:01 Vendor Roti.		
23	00:50:01 - 00:54:27 Spencer, Fridge, Bethany, dan Martha menaklukkan ular.	Resolution	
Tabel 3 Tahap <i>Resolution</i> dalam Film “ <i>Jumanji: Welcome to the Jungle</i> ”			
24	00:54:27 – Spencer dan 00:57:14 kelompoknya melawan komplotan Van Pelt.	<b>No.</b>	<b>Timecode</b>
25	00:57:14 – Alex menolong 00:59:59 Spencer dan teman- temannya.	35	01:27:57 – Alex melawan Van 01:42:17 Pelt dan kelompoknya untuk menaruh permata.
26	00:59:59 – Van Pelt membunuh 01:00:31 anak buahnya.	36	01:42:17 – Bethany, Martha, dan 01:45:07 Alex keluar dari gim Jumanji
27	01:00:31 – Alex memperkenalkan 01:03:21 dirinya.		
28	01:03:21 – Alex, Spencer dan teman-temannya 01:06:02 merencanakan penyerangan gudang senjata.	37	01:45:07 – Bethany, dan Martha 01:45:55 kembali ke dunia nyata.
29	01:06:02 – Bethany mengajari 01:08:15 Martha untuk merayu. Spencer, Fridge, dan Bethany memberi tahu bahwa Alex 01:10:22 terperangkap selama 20 tahun.	38	01:45:55 – Spencer, Fridge, 01:48:32 Bethany, dan Martha bertemu dengan Alex.
30	01:10:22 – Bethany menyerang dua penjaga gudang senjata.	39	01:48:32 – Spencer, Fridge, 01:50:28 Bethany, dan Martha berkumpul di kampus.
31	01:10:22 – Spencer, Fridge, 01:15:52 Bethany, Martha, dan Alex menghadapi kumpulan badak.	40	01:50:28 – Fridge merusak gim 01:50:38 Jumanji.

Peran-Peran Karakter

Tabel 4 Peran Setiap Karakter dalam Film *Jumanji: Welcome to the Jungle*

<i>Welcome to the Jungle</i>			Guru	Bayangan	Guru Bethany menghukum Bethany.
Karakter	Peran	Deskripsi			
Spencer	Pahlawan	Spencer memimpin seluruh kelompoknya untuk menghadapi setiap masalahnya.	Kepala	Bayangan	Kepala Sekolah Betley menghukum Spencer dan Fridge.
Fridge	Mentor	Fridge membantu Spencer dalam menghadapi musuh dengan senjata yang dimiliki.	Nigel	Penggerak	Nigel membantu mengantarkan Spencer, Fridge, Bethany dan Martha.
Bethany	Mentor	Bethany membantu mengarahkan kelompoknya dengan peta yang dimiliki.	Anak Buah Van Pelt	Penjaga Gerbang	Anak Buah Van Pelt melawan Spencer dan kelompoknya.
Martha	Mentor	Martha membantu kelompoknya dalam melawan Anak Buah Van Pelt.	Vendor Roti	Penipu	Vendor Roti menipu Fridge sehingga mengurangi nyawanya.
Alex	Mentor	Alex membantu kelompoknya mengantarkan kelompoknya dengan helikopternya.	Anak Kecil Dalam Bazaar	Penggerak	Anak Kecil menunjukkan jalan kepada Spencer dan kelompoknya.
Pelatih Webb	Bayangan	Pelatih Webb menghukum Martha.	Van Pelt	Bayangan	Van Pelt menjadi lawan utama Spencer dan kelompoknya.

Perubahan Sifat Karakter

Berdasarkan peran karakter-karakter yang telah dianalisis, terdapat perubahan sifat yang meliputi:

1. Karakter Spencer  
Karakter Spencer mengalami perubahan

sifat sebelum dan sesudah bermain gim. Sebelum bermain gim, Spencer merupakan karakter penakut dan egois. Namun, Spencer menjadi karakter yang selalu berkumpul dengan kelompoknya ketika selesai bermain gim. Pada tahap *Set-Up*, karakter Spencer menyontek makalah untuk membantu tugas Fridge. Spencer tidak berani untuk menjadi siswa yang mengikuti aturan sekolahnya, akibatnya, Spencer mendapatkan hukuman. Selain itu, Spencer tidak berani untuk menyatakan rasa cintanya kepada Martha. Ketika Spencer bertemu Martha di lapangan, Spencer hanya melihat Martha ditegur oleh Pelatih Webb. Ketakutan Spencer juga muncul ketika ia bertemu dengan penjaga rumah Alex yang hancur.

Dalam tahap *confrontation*, Spencer mulai belajar untuk bekerja sama dengan kelompoknya. Spencer juga membantu teman-temannya dalam melawan Anak Buah Van Pelt. Namun, pada masa belajarnya, Spencer masih memiliki sifat egois dan penakut. Sifat egoisnya muncul ketika Spencer berdebat dengan Fridge sehingga mereka bertengkar. Selanjutnya, Spencer juga melawan Anak Buah Van Pelt untuk dirinya sendiri pada awal adegan dalam tahap *Confrontation*. Spencer mengabaikan Fridge yang memiliki kelemahan untuk berlari. Sifat ketakutannya muncul ketika Spencer menghadapi Anak Buah Van Pelt. Pada awal adegan dalam tahap *confrontation*, Spencer lebih memilih untuk berlari daripada menghadapi musuhnya. Akibatnya, beberapa kelompoknya dibunuh oleh lawannya. Spencer juga mendorong Fridge ketika di helikopter. Namun, di pertengahan hingga akhir tahap *confrontation*, Spencer belajar untuk bekerja sama dengan kelompoknya. Spencer memilih untuk menolong kelompoknya untuk keluar dari

gim. Spencer menolong kelompoknya dengan melawan Anak Buah Van Pelt, ia juga memberi motivasi kelompoknya untuk terus melanjutkan permainan hingga selesai. Selain itu, Spencer juga menjadi karakter yang pemberani. Ketika menghadapi Anak Buah Van Pelt, Spencer berani memukul lawannya. Selain itu, Spencer juga berani menyelamatkan teman-temannya di helikopter. Spencer juga berani untuk melawan Van Pelt di dekat patung Jaguar. Tentu saja, Spencer tidak melawannya seorang diri, ia bekerja sama dengan kelompoknya.

Dalam tahap *resolution*, Spencer menjadi karakter yang menghargai kekeluargaan. Setelah kembali ke dunia awalnya, Spencer berkumpul dengan kelompoknya. Spencer juga berani menyatakan cintanya kepada Martha di kehidupan nyata.

## 2. Karakter Fridge

Fridge mengalami perubahan sifat dari seorang yang egois menjadi penolong bagi teman-temannya. Di tahap *set-up*, Fridge merupakan siswa yang memiliki badan besar. Fridge menyalahkan Spencer karena hukuman yang diterimanya. Fridge juga menuntut Spencer karena kelalaiannya dalam menulis. Fridge lebih memilih bermain gim dibanding membersihkan gudang.

Pada tahap *confrontation*, Fridge memiliki sifat egois dan ceroboh. Pada saat menghadapi lawannya, Fridge memilih untuk berlari untuk menyelamatkan nyawanya. Fridge juga menolak untuk memberikan barang yang ada di tasnya untuk membantu Spencer. Sementara itu, kecerobohan Fridge terjadi ketika Fridge mendorong Spencer. Fridge juga memakan kue yang diberikan vendor roti. Perubahan sifat Fridge terjadi di pertengahan tahap cerita ketika Fridge membantu kelompoknya. Fridge memberikan barang yang ada di tasnya

kepada Spencer. Ia juga membantu menyimpan permata kelompoknya. Di sisi lain, Fridge juga membantu kelompoknya untuk membunuh ular. Fridge juga memberi motivasi dan memberi perintah temannya agar dapat mengalahkan Van Pelt dan memasang permata di patung Jaguar.

Pada tahap *resolution*, Fridge selalu berkumpul dengan teman-temannya. Berbeda dengan awal cerita, Fridge menjadi karakter yang tidak memikirkan dirinya sendiri. Ia mengajak teman-temannya untuk berkumpul bersama daripada menyalahkannya.

### 3. Karakter Bethany

Sebelum bermain gim, Bethany merupakan siswa yang tidak peduli dengan orang sekitarnya. Ia lebih menyukai foto *selfie* dan kecantikan dirinya dibanding membantu teman-temannya. Namun, setelah bermain gim, Bethany menjadi peduli dengan orang sekitarnya. Ia juga tidak lagi memikirkan dirinya, tetapi orang di sekitarnya.

Pada tahap *set-up*, Bethany memiliki sifat egois. Dalam menjalani kehidupan sehari-harinya, Bethany suka melakukan foto *selfie*. Bethany juga melakukan *video call* di tengah ujian. Ketika mendapatkan hukuman, Bethany tidak mau membantu teman-temannya untuk membersihkan gudang. Alih-alih membersihkan gudang, Bethany justru bermain dengan *gadgetnya*.

Pada tahap *confrontation*, Bethany mengalami banyak pelajaran yang membuatnya peduli terhadap kelompoknya. Ketika Bethany masuk gim, Bethany mengeluh dan ingin segera keluar dari gim. Selain itu, Bethany mencari *handphone* dibanding membantu teman-temannya. Ketika Bethany bersama Nigel, Bethany justru menanyakan *gadgetnya*. Perubahan sifat Bethany terlihat ketika Bethany mengarahkan kelompoknya dengan

peta yang dimiliki. Bethany juga memberi beberapa masukan kepada kelompoknya untuk menghadapi ular. Selain itu, Bethany mendorong Alex untuk mengendarai helikopter. Bethany juga menyelamatkan nyawa Alex ketika Alex kritis. Ketika menghadapi Van Pelt, Bethany membantu kelompoknya mengalahkan Anak Buah Van Pelt.

Pada tahap *resolution*, Bethany tidak lagi menjadi siswa yang fokus pada dirinya. Bethany memilih untuk berkumpul dengan teman-temannya. Bethany juga menghampiri Alex yang mengingatkan penyelamatan yang pernah dilakukan.

### 4. Karakter Martha

Sebelum bermain gim, Martha merupakan siswa yang tertutup dan pemalu. Ia tidak ingin memiliki teman. Martha juga tidak berani memulai percakapan dengan orang yang disukainya, yaitu Spencer. Namun, setelah bermain gim, Martha menjadi karakter yang terbuka dengan kelompoknya. Martha juga berani memulai percakapan dengan Spencer.

Pada tahap *set-up*, Martha memiliki sifat tertutup. Martha membela diri ketika ditegur oleh Pelatih Webb. Saat masuk dalam gim, Martha ingin cepat menyelesaikan permainan.

Pada tahap *confrontation*, Martha belajar untuk terbuka kepada kelompoknya. Ia juga belajar untuk memulai komunikasi. Ketika masuk ke dalam gim, Martha tidak banyak menjelaskan pikirannya, ia hanya ingin keluar dari gim. Namun, di pertengahan cerita, Martha mulai menjelaskan pikirannya kepada Bethany tentang dirinya. Martha juga memberi saran kepada kelompoknya. Selain itu, Martha juga menyatakan isi hatinya kepada Spencer. Berbeda dengan sifat sebelumnya yang kurang percaya diri, Martha berani melawan Anak Buah Van Pelt dan membantu Spencer untuk

memasang permata pada patung Jaguar.

#### 5. Karakter Alex

Alex muncul di pertengahan cerita, Alex memiliki sifat penakut karena jumlah nyawanya yang terbatas. Namun, setelah bermain gim, Alex menjadi berani.

Ketika di gudang, Alex menolak untuk mengendarai helikopter. Namun, ketika Spencer memberi motivasi, Alex berhasil mengantarkan kelompoknya. Alex juga membantu kelompoknya dalam melawan Anak Buah Van Pelt.

Setelah bermain gim, Alex menjadi seorang ayah yang menghargai orang yang telah menyelamatkannya karena keberaniannya.

#### SIMPULAN

Dari analisis yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa terdapat peran pada setiap karakter yang mendukung cerita. Selain itu, terdapat perubahan pada setiap karakter utama dan pendukung. Perubahan tersebut terjadi pada tahap *set-up*, *confrontation*, dan *resolution*, dari awal bermain gim, hingga selesai bermain gim. Spencer mengalami perubahan dari seorang yang egois dan penakut, menjadi seorang yang suka membantu.

Fridge mengalami perubahan dari seorang yang egois dan lalai, menjadi seorang yang suka membantu orang lain. Bethany mengalami perubahan dari orang yang hanya memikirkan dirinya, menjadi orang yang mau mengorbankan nyawanya bagi orang lain. Martha memiliki perubahan dari siswa yang egois dan tertutup, menjadi orang yang terbuka dan suka membantu. Alex mengalami perubahan dari orang yang penakut menjadi pemberani. Perubahan tersebut merepresentasikan pesan dalam film *Jumanji: Welcome to the Jungle* adalah untuk membantu sesama manusia, berani, terbuka, dan tidak egois dalam menghadapi setiap tantangan.

#### KEPUSTAKAAN

- Allsburg, C. Van. (2011). *Jumanji*.
- Dwifitriani, I., Mulyaningsih, E., & Kustanto, L. (2018). Analisis Fungsi Karakter Dua Tokoh Utama dengan Teori Model Aktan pada Film “7 Hari 24 Jam.” *Sense, 1*(2), 133–153.
- 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>
- Jakfar Abdillah, I., Maemunah, S., & Ari Prasetyowati, R. R. (2018). Analisis Karakter Antagonis Utama pada Sinetron “Cinta dan Rahasia Season 1” di Net.Tv Versi Vladimir Propp. *Sense, 1*(2), 191–131.
- Juwita, Lira Rahma; Minawati, Rosta; Karyadi, Y. (2021). Penciptaan Skenario Film Fiksi Sibilah Lantai dengan Menerapkan Struktur Tiga Babak dalam Meningkatkan Suspense. *Film and Television Journal, 1*(1), 1–8.
- Marlia, M., Puspasari, A., & Hikmahyanti, C. (2017). Character analysis in the movie Alice Through the Looking Glass based on Propp’s theory. *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa, 10*(2), 25–36.
- Prayoga, M., & Br.Sembiring, E. (2022). Naskah Film Animasi “Masa Kecilku dengan Dunia Lainku.” *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN), 6*(1).
- Rahma Delimayanti, L., Mulyaningsih, E., & Kustanto, L. (2018). Analisis Peran Konflik Tokoh Utama dalam Membangun Suspense Pada Film “Amores Perros.” *Sense, 1*(1), 18–35.
- 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>

Vogler, C. (2020). *The Writer’s Journey - 25th Anniversary Edition: Mythic Structure for Writers*.