

**PENERAPAN MODEL *HERO'S JOURNEY* UNTUK MENGEMBANGKAN  
KARAKTER TOKOH UTAMA LEWAT KISAH PETUALANGAN PADA  
PENULISAN SKENARIO FIKSI  
“A BOY AND THE LEGEND OF SOUTH SEA”**

**Khoironnisa Wildayanti  
Dyah Arum Retnowati  
Endang Mulyaningsih**

**ABSTRAK**

Penciptaan skenario fiksi “A Boy and The Legend of South Sea” merupakan skenario dengan genre fantasi petualangan yang mengisahkan perjuangan seorang anak laki-laki tenggelam kemudian masuk ke dalam peradaban manusia di bawah laut, ia ingin kembali ke daratan tetapi dilarang oleh pemimpin peradaban tersebut. Sumber ide dari penulisan skenario ini terinspirasi dari isu kontroversi seputar Atlantis benua yang hilang berada di Indonesia dan adanya dua tokoh legenda kepercayaan masyarakat Jawa tentang penguasa laut selatan. Keresahan mengenai isu lingkungan juga menjadi sumber ide cerita. Ide tersebut kemudian dikemas menjadi cerita fantasi petualangan yang menasar *target audience* remaja. Penuturan cerita menggunakan model *Hero's Journey* yang di setiap babakny terdapat 12 tahapan cerita. Skenario ini juga mengajak penonton ikut berpetualang di bawah laut dan mengunjungi tempat yang belum pernah dilihat sebelumnya. Penciptaan skenario ini dibuat untuk film berdurasi 90 menit, diharapkan film ini dapat menjadi sarana hiburan yang edukatif dan juga menarik.

**Kata kunci:** Skenario fiksi, *Hero's Journey*, Petualangan

**ABSTRACT**

*"A Boy and The Legend of South Sea" is a screenwriting with a fantasy adventure genre that tells the story of a boy's struggle to drown and then enter human civilization under the sea, he wants to return to the mainland but is prohibited by the leader of the civilization. The source of the idea of writing this scenario was inspired by the controversial issue that the lost continent of Atlantis is in Indonesia and the existence of two legendary figures of Javanese beliefs about the rulers of the southern sea. Anxiety about environmental issues is also a source of story ideas. The idea is then packaged into an adventure fantasy story targeting teenage target audience. The storytelling uses the Hero's Journey model, which in each stage there are 12 story stages. This scenario also invites the audience to go on an adventure under the sea and visit places that have never been seen before. The creation of this scenario was made for a 90-minute film. It is hoped that this film can be an educational and interesting entertainment facility.*

**Keywords :** *fiction movie screenwriting, Hero's Journey, Adventure*

## PENDAHULUAN

Sumber kreativitas seniman bisa berasal dari mana saja, bisa saja dari pengalaman pribadi sebab peristiwa itu terasa sangat dekat oleh sang seniman, bisa juga dari fenomena isu hangat yang sedang terjadi di masyarakat. Namun jika mengutip dari pembicaraan Myra Suraryo *Senior Vice President* Viu Indonesia, dia berpendapat bahwa sumber kreativitas yang utama adalah kebudayaan. Indonesia memiliki lebih dari 17.000 pulau dan 600 lebih bahasa, dari setiap daerah tersebut memiliki cerita dongeng atau legendanya masing-masing. Seperti cerita yang sering didengar sewaktu masa kecil adalah Sangkuriang, Malin Kundang, Timun Mas, Situ Bagendit, Nyi Roro Kidul, dan sebagainya. Cerita legenda ini dapat dijadikan inspirasi bagi siapa saja untuk membuat karya seninya, tidak terkecuali penulisan skenario film salah satunya.

Isu-isu soal pemanasan global dan lingkungan kini tengah menjadi perbincangan hangat di masyarakat

sebab telah terjadi perubahan suhu bumi yang semakin meningkat juga dampak nyata lainnya. Salah satunya yang sedang marak dibicarakan adalah soal sampah plastik yang sulit terurai, banyak hewan-hewan di laut yang juga mati karena teracuni oleh sampah plastik. Berdasarkan data Jambeck (2015) yang dikutip oleh tim CNN Indonesia, Indonesia berada di peringkat kedua dunia penghasil sampah plastik ke laut yang mencapai sebesar 187,2 juta ton setelah Cina yang mencapai 262,9 juta ton (Wahyuni 2016).

Penciptaan karya seni ini dimaksudkan untuk membuat sebuah skenario film fiksi yang terinspirasi dari gabungan fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat, seperti isu kontroversi yang mengatakan bahwa benua Atlantis yang hilang berada di Indonesia, adanya legenda penguasa pantai selatan dan wabah pandemi virus yang menambah warna baru ke dalam cerita. Cerita akan dikembangkan sesuai dengan konsep *Hero's Journey* milik Vogler yang

telah ia deskripsikan di dalam bukunya yang berjudul “The Writer’s Journey”. Namun Vogler juga menegaskan bahwa konsep *Hero’s Journey* ini tidak hanya untuk cerita bertemakan superhero saja, konsep ini dapat berlaku di semua jenis cerita baik itu film romantis, komedi, drama, horor. Karena menurutnya setiap tokoh utama dalam setiap cerita adalah “hero” di dalam perjalanannya (Vogler 2007, 7). Menurut Vogler, semua cerita mengandung setidaknya beberapa elemen struktural yang ditemukan secara universal dalam mitos, dongeng, mimpi dan film. Ini yang disebut secara kolektif sebagai “*The Hero’s Journey*” (Vogler 2007, xxvii). Kata “Hero” di sini adalah kiasan semata dan dapat diartikan sebagai tokoh utama atau protagonis yang bersifat universal bisa laki-laki atau perempuan.

Ide cerita skenario didapatkan dari kehidupan pribadi yang tertarik dengan isu lingkungan dan menyukai film-film animasi bertema petualangan. Ide tersebut kemudian berkembang setelah mendapatkan informasi isu-isu seputar Atlantis yang hilang berada di Indonesia dan

dikaitkan dengan dua tokoh legenda yang dipercaya masyarakat Jawa. Sebuah buku berjudul “The Writer’s Journey” juga memberikan sumbangsih bagaimana nantinya ide tadi dikembangkan menjadi cerita dalam skenario. Isu seputar peradaban Atlantis yang hilang telah banyak menyita perhatian masyarakat, meskipun cerita tersebut masih diperdebatkan oleh banyak ahli. Fakta atau tidak, tetapi banyak seniman di luar Indonesia yang telah mengekspresikan imajinasi mereka tentang Atlantis melalui karya-karya mereka, baik dalam bentuk buku ataupun dalam bentuk film. Film Aquaman yang rilis pada tahun 2018 menjadi rujukan utama sebagai gambaran *setting* dan tokoh yang akan dikembangkan dalam ide cerita. Sebuah riset alternatif oleh komunitas Turangga Seta yang membahas sejarah Nuswantara dan makna dari nama tersebut juga memberikan inspirasi ide nama lokasi cerita dan nama peradaban manusia yang berada di bawah laut. Nuswantara atau Nusantara adalah gabungan dari dua kata, Nuswa atau Nusa, dan Antara. Nuswa sendiri dalam bahasa

sansekerta kuno mempunyai arti “sebuah tempat yang dapat ditinggali”, jadi tidak disebutkan secara jelas bahwa itu adalah pulau. Maka bila ditelaah dengan sudut pandang yang luas bisa jadi ‘sebuah tempat yang dapat ditinggali’ adalah tidak terbatas hanya di daratan yang ada di muka bumi ini; lautan, dasar laut, tempat di luar bumi atau bahkan tempat di luar galaksi Bimasakti adalah tempat yang dapat ditinggali.

Tema cerita pada skenario “A Boy and The Legend of South Sea” adalah petualangan, lingkungan dan laut, karena secara garis besar skenario menceritakan kisah petualangan di bawah laut dan menyinggung isu seputar lingkungan. Valdi sebagai tokoh utama dan penonton akan diajak ikut menyelami indahny pemandangan di bawah laut yang tidak pernah dilihat sebelumnya. Skenario “A Boy and The Legend of South Sea” memiliki premis seorang anak yang tenggelam dan masuk ke dalam peradaban manusia di bawah laut, ia ingin kembali ke daratan namun ditolak oleh pemimpin peradaban tersebut. Premis ini menggambarkan perbedaan tujuan

dari tokoh utama Valdi dan tokoh pembantu pemimpin peradaban manusia di bawah laut yaitu Dewi Atlantik. Kisah petualangan Valdi di bawah laut dibantu oleh tokoh pembantu bernama Jagad Gending, awalnya ia mengira Jagad Gending adalah orang yang akan membantunya dan Dewi Atlantik adalah sosok jahat yang menghalangi tujuannya, namun seiring cerita berjalan peran tokoh Jagad Gending dan Dewi Kadita berubah akibat konflik yang berasal dari wabah virus.

Tinjauan karya utama sebagai referensi dari penciptaan skenario ini adalah film *Aquaman* (2018) yang sama-sama berkisahkan tentang peradaban manusia di bawah laut yakni Atlantis. Di dalam proses penulisannya tetap terdapat perbedaan pada skenario, yakni dari segi cerita dan tujuan tokoh utamanya. Film *Aquaman* juga menjadi referensi utama dalam membuat konsep *setting* dan konsep wujud tokohnya.

## **KONSEP PENCIPTAAN**

Penulisan skenario “A Boy And The Legend Of South Sea”

mengisahkan petualangan Valdi di dunia bawah laut bernama Negeri Nuswantara yang berusaha kembali ke negeri daratan dunia asalnya namun dihalangi oleh pemimpin negeri tersebut. Konflik dalam cerita juga ditambah dengan hadirnya sebuah wabah pandemi virus berbahaya yang berdampak mempengaruhi kehidupan di dua negeri (daratan dan lautan), kini negeri daratan dan lautan dituntut bekerja sama untuk menyelesaikan masalah ini, padahal di sisi lain pemimpin negeri lautan tidak ingin rahasia peradabannya terbongkar dan tidak ingin ikan-ikan di laut dikorbankan sebagai vaksin dari virus itu.

Cerita skenario ini juga menyinggung soal isu lingkungan, menyindir perbuatan manusia yang suka membuang sampah sembarangan hingga membuat tumpukan sampah di permukaan laut dan isu seputar eksploitasi hasil laut berlebihan untuk pembuatan vaksin virus COVID-19 yang akan mengorbankan sebanyak 500 ribu ekor ikan hiu sebagai bahan pembuatan vaksin.

*Setting* waktu dalam cerita berkisar tahun 2019-2021. Namun, di dunia manusia yang ada di daratan kehidupan mereka tidak semaju dibanding kehidupan manusia di bawah laut negeri Nuswantara. *Setting* lokasi kehidupan di bawah laut negeri Nuswantara adalah fiksi, meskipun begitu tetap dibuat mengacu pada data-data ilmiah mengenai kehidupan di laut. Ada beberapa penggunaan nama negara sebagai keterangan lokasi, namun nama-nama tempat itu disamarkan dengan istilah “negeri daratan”, misalnya menyebut negara-negara barat (Eropa) sebagai negeri sebelah barat di daratan, kemudian menyebut Tiongkok dengan nama negeri daratan yang jauh dari laut selatan Indonesia, sedangkan penyebutan Indonesia tetap menggunakan nama Indonesia sebagai bagian dari citra positif yang ingin diangkat pada cerita ini.

Metode yang digunakan untuk menceritakan kisah petualangan ini menggunakan konsep peta petualangan *Hero's Journey* yang dikemukakan oleh Christopher Vogler, dengan alasan struktur cerita

ini lebih lengkap untuk dijadikan panduan dalam merangkai cerita pada skenario, selain itu juga bisa menjadi penyelesaian masalah ketika terjadi kebuntuan ide cerita selama proses penulisan.

Konsep *Hero's Journey* pada umumnya sama seperti struktur tiga babak, hanya saja konsep ini membedah struktur cerita ke tahap-tahap yang lebih detail lagi. Ada 12 tahap penceritaan, jika dimasukkan ke dalam pemetaan struktur tiga babak akan menjadi seperti pada gambar di bawah ini:

Jika dirangkum, maka tahap-tahap itu dapat dijahit menjadi berkesinambungan seperti di bawah ini:

1. Tokoh utama diperkenalkan di DUNIA BIASA, dimana
2. Mereka menerima PANGGILAN UNTUK BERPETUALANG
3. Tokoh utama ENGGAN pertama kali atau MENOLAK PANGGILAN, tapi
4. Mereka didorong oleh seorang MENTOR untuk
5. MELEWATI AMBANG PINTU PERTAMA dan masuk ke Dunia Spesial
6. Mereka bertemu dengan UJIAN, SEKUTU, DAN MUSUH

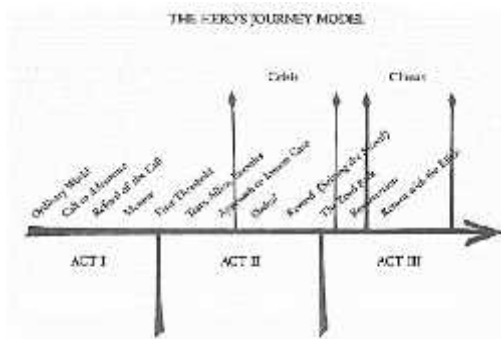
7. Mereka MENDEKAT KE DASAR GUA TERDALAM, melewati ambang pintu ke dua
8. Dimana mereka memikul UJIAN BERAT
9. Mereka mengambil barang sebagai HADIAH
10. Dan mencari JALAN PULANG ke Dunia Biasa.
11. Mereka melewati ambang pintu ke tiga, mengalami KEBANGKITAN, dan berubah seiring pengalamannya
12. Mereka KEMBALI DENGAN ELIXIR, sebuah anugerah atau kebahagiaan untuk keuntungan di Dunia Biasa. (Vogler, 2007:19)

## PEMBAHASAN

Berdasarkan latar belakang dan ide penciptaan yang telah dibahas, selanjutnya dilakukan tahapan riset untuk mendukung penulisan skenario yang dicipta. Tahapan riset yang pertama dilakukan untuk penulisan skenario “A Boy and The Legend of South Sea” adalah riset kepustakaan mencari informasi tentang Atlantis beserta pendapat lokasi Atlantis yang berada di luar negeri dan Atlantis yang berada di Indonesia. Riset kepustakaan berikutnya adalah mencari informasi bagaimana keadaan dari macam-

macam zona laut dan seperti apa makhluk hidup yang tinggal di zona tersebut. Setelah melakukan riset kepustakaan, riset berikutnya adalah tinjauan karya dengan melihat film-film sejenis yang memiliki cerita atau konsep *setting* yang sama dan mencari gambar-gambar yang akan dijadikan referensi konsep *setting* juga tokoh dalam cerita. *Setting* yang digunakan pada cerita berada di daratan dan bawah laut.

Plot atau alur jalannya cerita pada skenario “A Boy and The Legend of South Sea” menggunakan alur linier, cerita berjalan berurutan sesuai dengan tahapan peristiwa-peristiwa yang ada pada konsep *hero's journey* sehingga *setting* waktu pada cerita adalah alur maju. Penggunaan *flashback* pada cerita hanya bertujuan untuk menekankan



Gambar 1. Model *Hero's Journey* yang dibagi ke dalam tiga babak

emosi tokoh yang sedang merindukan kehidupan semulanya dan tidak mengubah urutan kejadian pada cerita.

Struktur yang dipilih untuk menuturkan cerita skenario “A Boy and The Legend of South Sea” adalah model *hero's journey* dari Christopher Vogler yang membagi 12 tahapan cerita ke dalam tiga babak. Babak I tahap awalan terdapat lima (5) tahapan cerita: *Ordinary World, Call to Adventure, Refusal of the Call, Mentor, Crossing the First Threshold*. Babak II penuh berisi dengan konflik, pada *Hero's Journey* terdapat empat (4) tahapan cerita, yakni: *Test, Allies, Enemies, Approach to Inmost Cave, Ordeal, Reward (Seizing the Sword)*. Babak III berisi klimaks konflik dan penyelesaian konflik, ada tiga (3) tahapan: *the Road Back, Resurrection*, dan yang terakhir *Return With the Elixir*.

Kedua belas tahapan cerita tersebut diterapkan ke dalam cerita dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 1. Tabel Pembahasan Karya

<i>Hero's Journey</i>		<b>Realisasi pada scene</b>
<i>Ordinary World</i>	Valdi berlibur ke pantai bersama Satria	1 sampai dengan 13
<i>Call to Adventure</i>	Valdi tenggelam akibat ombak besar dan ditolong oleh manusia di bawah laut	14,15,16,17, 18, 19, 20, 21, 22
<i>Refusal of the Call</i>	Setelah tenggelam, Valdi memiliki tujuan untuk kembali ke daratan, ia melarikan diri berenang menuju permukaan laut dengan cepat sehingga tubuhnya lemas akibat dekompresi	23
<i>Meeting with the Mentor</i>	Valdi dibawa oleh Jagad Gending menuju laboratoriu	18, 23, 25, dan 28

	mnya untuk mendapatkan pertolongan	
<i>Crossing the First Threshold</i>	Jagad Gending diam-diam membawa Valdi melewati gerbang pintu masuk Nuswantara . Tubuh Valdi mendapatkan perawatan dari Jagad Gending dan ia akhirnya mempercayai jagad Gending	24
<i>Test, Allies, Enemies</i>	Valdi merasa bosan, ia menagih janji Jagad Gending yang akan melepaskan nya. Kemudian ia berpetualang dengan Suki, akhirnya Valdi	30 sampai dengan 41



	mengetahui sisi lain Jagad Gending dari Suki.				
<i>Approach to the Inmost Cave</i>	Valdi dan Suki melewati goa bawah laut, kemudian menemukan tumpukan bangkai ikan dan tengkorak manusia. Mereka berdua dikejar oleh pasukan istana	42 dan 43			oleh Dewi Atlantik dan Dewi Kadita tidak diizinkan kembali ke daratan, namun keselamatannya dijamin oleh Dewi Atlantik
<i>The Ordeal</i>	Valdi dan Suki tiba di laboratorium Jagad Gending, kemudian saat Jagad Gending pergi keluar Dewi Kadita bersama pasukannya datang menangkap Valdi	44, 46, 47, 48, 49, dan 50		<i>The Road Back</i>	Valdi mempersiapkan bekalnya untuk kembali ke daratan
<i>Seizing the Sword/Reward</i>	Valdi yang telah diperiksa ingatannya	52		<i>Resurrection</i>	Valdi menghadapi ujian berat sekali lagi yaitu berhadapan dengan Jagad Gending yang menghadangnya untuk kembali ke daratan. Ia berhasil lolos dari Jagad Gending namun harus merelakan
					67, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, dan 78
					79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, dan 88

	temannya yaitu Suki.	
<i>Return With the Elixir</i>	Valdi berhasil sampai ke daratan dengan selamat, ia kemudian dibawa oleh pasukan rahasia menuju laboratorium rahasia untuk diambil darahnya menjadi vaksin virus	89, 90, 91, 92, dan 93

Skenario “A Boy and The Legend of South Sea” juga menggunakan empat (4) jenis konflik yang dikemukakan oleh Linda Seger, yaitu *inner conflict*, *relational conflict*, *societal conflict*, dan *situational conflict*.

### 1. *Inner conflict*

Konflik ini ditunjukkan dengan *action* Valdi yang suka melamun dan percakapan dia dengan dirinya sendiri (*voice over*), hal ini terdapat pada dialog *scene* 39.

39 **EXT. BAWAH LAUT. TAMAN NUSWANTARA**  
(SUKI, VALDI)

Valdi menyentuh luka bekas sengatan ubur-ubur di kedua tangannya.

**SUKI**  
Kau harus berhenti terus menyentuh lukamu, jika ingin cepat sembuh Valdi.

Valdi menengok ke arah Suki.

**VALDI (V.O.)**  
Kau benar aku harus berhenti menyentuh lukaku jika ingin cepat sembuh. kau membuatku merasa nyaman di sini.

**VALDI**  
(berbicara pelan)  
Aku tidak akan pernah melepaskan perban ini.

**SUKI**  
Apa?

**VALDI**  
Ah. Tidak Hahaha. Maksudku iya kebiasaan buruk ku memang hehehe.  
.....

### 2. *Relational conflict*

Konflik selanjutnya yang digunakan adalah *relational conflict*, konflik kepentingan antara Valdi dengan Jagad Gending. Hal ini ditunjukkan pada adegan Valdi diancam dengan dua pilihan dari Jagad

Gending, yang tertera pada *scene* 87.

### 3. *Societal conflict*

Konflik yang ke tiga ada *societal conflict*, yaitu konflik antara Valdi dengan Dewi Atlantik pemimpin peradaban manusia di bawah laut, hal ini ditunjukkan pada *scene* 52. Berikut potongan dialog antara Valdi dengan Dewi Atlantik yang menahannya di Nuswantara.

### 4. *Situational conflict*

Konflik yang terakhir adalah *situational conflict*, konflik ini menghadapkan tokoh dengan peristiwa-peristiwa yang tidak dapat dikendalikan oleh manusia. Hal ini diterapkan pada skenario dengan memasukkan wabah virus sebagai tambahan konflik pada cerita. Berikut potongan *scene* 56 yang berisi adegan rapat antara Dewi Atlantik, Dewi Kadita dan Pemimpin Daratan, mereka bertiga sedang membahas sebuah virus yang menjangkit ikan-ikan di laut.

## KESIMPULAN

Penulisan skenario film fiksi berjudul “A Boy and The Legend of South Sea” telah selesai dikerjakan. Proses penulisan skenario mengikuti tahapan sesuai konsep *hero’s journey* milik Christopher Vogler pada bukunya yang berjudul *The Writer’s Journey*. Penulisan skenario dengan genre fantasi dan petualangan memiliki tantangan besar, salah satunya berimajinasi dalam menciptakan dunia yang tidak pernah dilihat penonton sebelumnya, bagaimana keadaan *setting* dan wujud tokohnya, oleh karena itu tinjauan karya dan riset pustaka harus banyak dilakukan untuk memperkaya kajian penciptaan karya. Tujuan penciptaan skenario ini dibuat sebagai sarana berekspresi wujud peduli terhadap lingkungan dan laut dengan mengemas isu-isu seputar Atlantis dan dua tokoh legenda yang dipercaya masyarakat Jawa menjadi cerita fantasi petualangan yang diperuntukkan untuk penonton remaja, harapannya skenario yang kelak akan diproduksi menjadi film

ini dapat menjadi tayangan edukatif yang seru dan menarik.

Cerita dalam skenario “A Boy and The Legend of South Sea” mengisahkan tentang seorang anak yang tenggelam dan masuk ke dalam peradaban manusia di bawah laut, ia ingin kembali ke daratan tetapi ditolak oleh pemimpin peradaban tersebut. Agar menarik, cerita ini disajikan dengan konsep *hero’s journey* yang memiliki struktur sama dengan struktur tiga babak pada umumnya, namun lebih detail karena terdapat tahapan peristiwa di setiap babakannya. Penerapan teori *hero’s journey* diaplikasikan pada kisah tokoh utama bernama Valdi yang berusaha keluar dari peradaban manusia di bawah laut, teori ini dirasa tepat untuk mengarahkan bagaimana petualangan yang dialami Valdi dan mempermudah dalam proses penulisan skenario, sebab terdapat panduan lengkap merangkai antara peristiwa-peristiwa di setiap babakannya dengan fleksibel tanpa membatasi kreativitas penulis skenario.

## SARAN

Penciptaan karya skenario “A Boy and The Legend of South Sea” memiliki beberapa saran setelah skenario selesai dikerjakan. Saran ini ditujukan kepada pembaca yang ingin menjadi penulis skenario. Beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun antara lain:

1. Sumber kreativitas dapat berasal dari mana saja, pengalaman pribadi adalah sumber kreativitas terdekat.
2. Belum terlalu banyak jumlah cerita legenda Indonesia yang dikemas dengan sudut pandang baru dan format baru, sehingga ini bisa menjadi peluang untuk menghadirkan warna baru cerita perfilman Indonesia. Namun pilihlah cerita yang paling disukai terlebih dahulu, agar dapat konsisten menyelesaikan seluruh proses penulisan skenario hingga akhir.
3. Menulis skenario bukan hanya bermodalkan ide yang menarik, tetapi juga kemampuan mendeskripsikan visual imajinasi penulis kepada pembaca skenario.
4. Ada banyak metode yang dapat digunakan untuk menuturkan cerita, *hero's journey* dapat menjadi pilihan yang menarik karena telah banyak digunakan pada film-film populer yang diproduksi oleh Disney dan Marvel Studios.
5. Perbanyak melakukan riset dan tinjauan karya untuk mengatasi kebuntuan dalam menulis cerita.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, David. *Film Art 8<sup>th</sup> Edition*. New York: McGraw-Hill Companies, 2008.
- Cooper, Pat & Ken Dancyger. *Writing The Short Film*. California: Elsevier Inc, 2005.
- Harymawan, RMA. *Dramaturgi*. Bandung: CV Rosda, 1988.
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Grasindo, 2004.
- Mabruri, Anton. *Panduan Penulisan Naskah TV Format Acara Drama*. Jakarta: mind 8 publishing, 2013.
- McKee, Robert. *Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. New York: Collins Publishers, Inc, 1997.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2018.
- Samantho, Ahmad Y. *Atlantis Nusantara*. Jakarta: PT. Sembilan Cahaya Abadi, 2015.
- \_\_\_\_\_, *Peradaban Atlantis Nusantara*. Jakarta: Ufuk Press, 2011.
- Seger, Linda. *Making a Good Script Great*. New York: Dodd, Mead, 1987.
- Set, Sony dan Sita Sidharta. *Menjadi Penulis Scenario Profesional*. Jakarta: Grasindo, 2003.
- Suwasono, A.A. *Pengantar Film*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2014.
- Suyanto, M. *The Oscar Winner dan Box Office: The Secret of Screenplay*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2013.
- Vogler, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers, third edition*. United State of America: Michael Wiese Productions, 2007.