

ABSTRACT

This research analyzes the hero's journey patterns in the novel *The Sea of Monsters*. This research also discusses archetypes of characters to analyze the characters that present in the novel. Thus, this research is formulated into two problems. First, the hero's journey is shown in the novel. Second, archetypes of characters are reflected in the novel. In analyzing these two problems, the author uses Christopher Vogler's hero journey and archetypes theory. A hero's Journey is a framework for a hero to carry out his adventure from the ordinary world to a new world. Archetypes are a way to understand the function and purpose of characters in a story. This research was studied using qualitative research methods.

The results of this research show that there are 12 stages of the hero's journey that the hero goes through sequentially as proposed by Christopher Vogler. The stages that the hero goes through are, Ordinary World, Call to Adventure, Refusal of the Call, Meeting with the Mentor, Crossing the First Threshold, Tests, Allies, Enemies, Approach to the Inmost Cave, The Ordeal, Reward, The Road Back, The Resurrection, and Return with the Elixir. The author also found 5 character archetypes from the 8 archetypes proposed by Christopher Vogler. The character archetypes that present in this novel are Hero, Mentor, Threshold Guardian, Shadow, and Ally.

Keywords: *Heroes, Journey, Archetypes, Character*



INTISARI

Penelitian ini menganalisis pola perjalanan pahlawan dalam novel *The Sea of Monsters*. Penelitian ini juga membahas tentang *archetype* untuk menganalisis tokoh-tokoh yang muncul dalam novel. Oleh karena itu, penelitian ini dirumuskan menjadi dua permasalahan. Pertama, *hero journey* yang ditampilkan dalam novel. Kedua, *archetype* yang digambarkan dalam novel. Dalam menganalisis kedua permasalahan tersebut, penulis menggunakan teori *hero journey* dan *archetype* dari Christopher Vogler. *Hero's journey* merupakan kerangka seorang pahlawan dalam menjalankan petualangannya dari dunia biasa menuju dunia baru. *Archetype* merupakan cara untuk memahami fungsi dan tujuan tokoh dalam sebuah cerita. Penelitian ini dikaji dengan menggunakan metode penelitian kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 12 tahapan perjalanan pahlawan yang dilalui pahlawan secara berurutan seperti yang dikemukakan oleh Christopher Vogler. Tahapan yang dilalui pahlawan adalah *Ordinary World*, *Call to Adventure*, *Refusal of the Call*, *Meeting with the Mentor*, *Crossing the First Threshold*, *Tests*, *Allies*, *Enemies*, *Approach to the Inmost Cave*, *The Ordeal*, *Reward*, *The Road Back*, *The Resurrection*, and *Return with the Elixir*. Penulis juga menemukan 5 arketipe karakter dari 8 arketipe yang dikemukakan oleh Christopher Vogler. Arketipe karakter yang muncul dalam novel ini adalah *Hero*, *Mentor*, *Threshold Guardian*, *Shadow*, dan *Ally*.

Kata Kunci: *Heroes, Journey, Archetypes, Character*