AHKAM
Jurnal Hukum Islam dan Humaniora

p-ISSN: 2964-6332
e-ISSN: 2964-6340

Terindeks: Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Crossref Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/ahkam.v5i1.9223

KEGAGALAN KEPULANGAN TOKOH DALAM CERPEN KELUARGA DALAM KACAMATA MELALUI LENSA *HERO'S JOURNEY* CAMPBELL

Failure of the Protagonist's Return in the Short Story *Keluarga dalam Kacamata* through Campbell's Hero's Journey Lens

Dedek Wiradi & Adi Suryo Nugroho
Universitas Airlangga
dedek.wiradi-2024@fib.unair.ac.id; adi.suryo.nugroho-2024@fib.unair.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jan 21, 2026	Feb 13, 2026	Feb 25, 2026	Mar 2, 2026

Abstract

Although Joseph Campbell's Hero's Journey framework has been widely used to examine character transformation in literary works, its application to Indonesian digital literature that directly interacts with virtual culture remains relatively limited. This study aims to analyze the inner transformation and failed return of the main character, Kambali, in the digital short story "Keluarga dalam Kacamata" by Artie Ahmad, published on kompas.id, using Campbell's monomyth framework, which comprises three main stages: departure, initiation, and return. This research employed a descriptive qualitative approach with critical content analysis of the short story text to identify how the stages of the monomyth are presented, inverted, and distorted by the digital context. The analysis shows that Kambali undergoes the Departure and Initiation stages; however, his inner transformation does not culminate in recovery, victory, or a liberating "Ultimate Boon." Instead, the Virtual Reality glasses generate an illusion of digital happiness that confines Kambali within virtual escapism. The crucial point lies in the failure of the return ("Refusal of the Return"), when Kambali

AHKAM is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

refuses to return to reality and permanently chooses the virtual world as his existential space. The study concludes that Kambali's narrative deconstructs the conventional hero pattern by affirming the possibility of an ending marked by existential defeat and inner alienation. The short story functions as a sharp critique of the phenomenon of digital disconnect, namely the loss of life's meaning amid technological advancement that widens the psychological and social isolation gap.

Keywords: Digital Literature; Short Story; Hero's Journey; Kambali; Digital Social Critique

Abstrak: Meskipun kerangka *Hero's Journey* Joseph Campbell telah banyak digunakan untuk membaca transformasi tokoh dalam karya sastra, penerapannya pada sastra digital Indonesia yang berinteraksi langsung dengan budaya virtual masih relatif terbatas. Penelitian ini bertujuan menganalisis transformasi batin dan kegagalan kepulangan tokoh utama, Kambali, dalam cerpen digital "Keluarga dalam Kacamata" karya Artie Ahmad yang terbit di *kompas.id*, dengan menggunakan kerangka monomit Campbell yang mencakup tiga babak utama: keberangkatan (*departure*), inisiasi (*initiation*), dan kembali (*return*). Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis isi kritis terhadap teks cerpen untuk mengidentifikasi bagaimana tahapan monomit dihadirkan, diputarbalikkan, dan didistorsi oleh konteks digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa tahap Keberangkatan dan Inisiasi dialami Kambali, namun transformasi batinnya tidak berujung pada pemulihan, kemenangan, maupun "Anugerah Tertinggi" (*Ultimate Boon*) yang membebaskan. Sebaliknya, kacamata *Virtual Reality* menghadirkan ilusi kebahagiaan digital yang justru mengurung Kambali dalam pelarian virtual. Titik krusial terletak pada kegagalan kepulangan (*Refusal of the Return*), ketika Kambali menolak kembali ke realitas dan secara permanen memilih dunia maya sebagai ruang eksistensialnya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa narasi Kambali mendekonstruksi pola pahlawan konvensional dengan menegaskan kemungkinan akhir berupa kekalahan eksistensial dan keterasingan batin. Cerpen ini berfungsi sebagai kritik tajam terhadap fenomena *digital disconnect*, yakni hilangnya makna hidup di tengah kemajuan teknologi yang memperlebar jurang isolasi psikologis dan sosial.

Kata Kunci: Sastra Digital; Cerpen; *Hero's Journey*; Tokoh Kambali; Kritik Sosial Digital

PENDAHULUAN

Setelah era industry 4.0, era society 5.0 menuntut masyarakat untuk sepenuhnya menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari mereka. Media digital memudahkan setiap pengguna untuk berbagi informasi dari seluruh dunia, salah satunya yaitu sastra digital (Wiguna, 2024). Sastra digital merupakan perkembangan karya sastra yang dihasilkan, didistribusikan, dan dikonsumsi secara digital. Cara sastra dikonsumsi, didistribusikan, dan diproduksi di era kontemporer telah dipengaruhi secara signifikan oleh transformasi digital (Baron, 2015). Berbagai jenis sastra, termasuk prosa, puisi, esai, cerpen, drama, dan jenis sastra lainnya, sekarang dapat diakses, didistribusikan, dan dinikmati secara instan berkat kemampuan teknologi digital. Dampak teknologi dan internet terhadap dunia

sastra secara keseluruhan ditunjukkan oleh dinamika sastra digital (Wiguna, 2024). Sastra digital banyak menghadirkan tulisan-tulisan sastra, salah satunya tentang cerita pendek (cerpen).

Sastra merupakan suatu kegiatan kreatif dalam seni yang ada kaitannya dengan realitas kehidupan. Karya sastra muncul membawa perpaduan kenyataan dan kreativitas pengarang. Imajinasi dalam karya sastra merupakan imajinasi yang mencerminkan realita kehidupan. Hal ini sejalan dengan pendapat Endraswara (2013) yang menyatakan bahwa karya sastra adalah sebuah ekspresi kehidupan manusia yang tidak bisa lepas dari akar suatu masyarakat. Karya sastra sebagai potret kehidupan yang menghadirkan suatu cerminan kehidupan nyata dan menimbulkan sifat sosial pada individu manusia. Karya sastra berasal dari suatu permasalahan menarik yang ada di masyarakat lalu dituangkan ke dalam bentuk tulisan yang kreatif dan imajinatif. Walaupun pada hakikatnya, karya sastra adalah karya fiksi, namun karya sastra adalah sebuah gambaran atas dasar kehidupan nyata manusia.

Karya sastra juga merupakan bagian dari seni yang menggambarkan kehidupan masyarakat dan kebudayaan dengan nilai kemanusiaan. Karya sastra bisa diartikan sebagai representasi kehidupan manusia dan sebagian besar berisi gambaran dari kehidupan sosial (Wellek & Warren, 1995). Karya sastra merupakan cerminan dari realitas sosial yang ada dalam lingkungan di mana karya tersebut diciptakan. Karya sastra mencakup berbagai jenis tulisan seperti puisi, prosa fiksi, drama, dan esai (Abror et al., 2023). Karya sastra dianggap sebuah bentuk ekspresi sosial yang menggunakan bahasa sebagai mediumnya. Oleh karena itu, karya sastra tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana refleksi dan pemahaman terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat.

Saat ini, perkembangan karya sastra mengalami kemajuan yang sangat cepat. Secara garis besar, karya sastra terbagi menjadi tiga genre, yaitu karya sastra dalam bentuk prosa (novel dan cerpen), puisi, dan drama. Cerpen adalah cerita yang dapat dibaca dalam sekali duduk, biasanya kira-kira setengah hingga dua jam. Jika kita membaca novel, kita mungkin tidak bisa melakukannya (Nurgiyantoro, 2018). Cerpen atau cerita pendek merupakan bagian dari karya sastra yang mampu membawa ketenangan dan kepuasaan di dalam jiwa manusia (Junus, 2001). Hal ini menunjukkan bahwa cerpen sama dengan dokumentasi seni tentang kehidupan. Dokumentasi ini mencakup peristiwa kehidupan yang telah dan akan terjadi.

Cerita adalah serangkaian peristiwa yang sederhana yang diurutan dalam urutan waktu (Abrams, 2018), Sedangkan Wulansari & Huda (2021) mendefinisikan cerita pendek

sebagai peristiwa yang terjadi dalam urutan waktu yang disajikan dalam karya fiksi. Oleh karena itu, di dalam cerita, peristiwa yang satu terjadi sebelum peristiwa yang lain. Dalam kaitannya, waktu dan urutan peristiwa yang diceritakan jelas, sesuai dengan pengertian di atas, dan berurutan kronologis. Sebagai karya sastra, cerpen atau cerita pendek berfungsi sebagai catatan tentang kehidupan. Dengan bahasa yang indah, makna yang mendalam, dan imajinasi yang kuat, cerpen merupakan ungkapan perasaan pengarang tentang kehidupan. Selain itu, tema yang relevan juga berpengaruh dengan kesan yang mendalam yang dirasakan pembaca.

Seorang pengarang yang menulis dengan begitu banyak imajinasi tidak akan bisa tertidur sebelum semua peristiwa itu ditulis. Pada akhirnya, itulah yang dapat direntangkan dan dibaca oleh siapa saja (Nuroh, 2011). Cerpen berfungsi sebagai rekaman peristiwa dan dokumentasi. Oleh karena itu, seseorang yang membaca cerpen diharapkan dapat memahami semua aspek kehidupan tanpa digurui. Kebahagiaan, keindahan alam, kemajuan teknologi, kesenjangan sosial, kegelisahan hati orang yang tertindas, keadilan, kekejaman, kemiskinan yang sangat parah atau kekayaan yang melimpah, kehancuran masa lalu atau harapan yang menggebu-gebu untuk masa depan adalah beberapa dari peristiwa kehidupan yang sering ditulis oleh seorang Pengarang.

Di dalam cerpen, terdapat unsur intrinsik dan ekstrinsik. Secara umum diketahui bahwa fiksi mempunyai unsur yang membangun dari dalam fiksi itu sendiri (unsur intrinsik) dan unsur yang memengaruhi penciptaan fiksi dari luar (unsur ekstrinsik). Adapun unsur-unsur yang terdapat dalam unsur intrinsik yaitu penokohan, alur, latar, sudut pandang, gaya bahasa, tema serta amanat. Muhardi & Hasanuddin (2006) juga menjelaskan bahwa unsur intrinsik dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu unsur utama dan unsur penunjang. Unsur utama adalah unsur yang berkaitan dengan pemberian makna yang tertuang melalui bahasa. Sedangkan unsur penunjang adalah segala upaya yang digunakan dalam memanfaatkan bahasa. Dalam makna tersebut dapat diidentifikasi bagian informasi perihal peristiwa serta hubungan dari peristiwa itu, perilaku serta ucapan tokoh yang menyatu dan membentuk penokohan, suasana, waktu dan tempat berlangsungnya suatu peristiwa yang melibatkan tokoh.

Salah satu unsur dalam karya sastra, khususnya cerpen, yang sering menimbulkan masalah dan penting untuk diteliti yaitu unsur intrinsik. Di dalam unsur intrinsik, terdapat aspek yang sering muncul dan penting untuk dianalisis yaitu aspek penokohan. Lalu, salah satu pendekatan teori yang digunakan untuk menggali aspek penokohan dalam cerpen yaitu

teori perjalanan pahlawan atau *Heros' Journey*. Dalam karya sastra, pendekatan ini menyoroti pola naratif di mana seorang tokoh utama (pahlawan) mengalami serangkaian tahapan perjalanan yang mengubah dirinya dari kehidupan biasa menjadi sosok yang lebih kuat dan bermakna. Teori ini awalnya dikemukakan oleh Joseph Campbell dan kemudian disederhanakan oleh Christopher Vogler menjadi 12 tahapan yang terbagi dalam tiga babak utama: keberangkatan *(departure),* inisiasi *(initiation),* dan kembalinya pahlawan *(return).* Selain itu, teori *Heros' Journey* juga menyoroti fungsi tiap tokoh dalam cerita, seperti mentor, sekutu, musuh, dan bagaimana interaksi mereka membentuk perjalanan pahlawan. *Hero's Journey* tidak hanya berlaku untuk tokoh pahlawan tradisional atau *superhero*, tetapi juga dapat diterapkan pada tokoh biasa yang mengalami perubahan dan perjuangan signifikan dalam cerita.

Pahlawan pada dasarnya selalu dikaitkan dengan pengorbanan, seperti gembala yang bersedia berkorban untuk melindungi dan memenuhi kebutuhan hewan ternaknya. Pahlawan juga memiliki sifat-sifat seperti menarik, menginspirasi, bijaksana, dan Tangguh (Vogler, 2007). Christopher Vogler mengemukakan teori perjalanan pahlawan (*Heros' Journey*), yang mengatakan bahwa seorang pahlawan tidak hanya memiliki karakter yang menonjol untuk menggambarkan mereka, mereka juga memiliki pola perjalanan yang memungkinkan mereka disebut sebagai pahlawan. Vogler membagi teori perjalanan pahlawan (*The Hero's Journey)* menjadi dua belas perjalanan yang diklasifikasikan dalam tiga tindakan (*Acts*), yaitu *Act One, Act Two*, dan *Act Three.* Sedangkan Campbell (1949), terlebih dahulu mengemukakan teori perjalanan pahlawan (*The Hero's Journey)* dan membaginya menjadi tujuh belas fase atau tahapan.

Salah satu pengarang yang menulis karyanya di media digital adalah Artie Ahmad. Artie Ahmad lahir dan tinggal di Salatiga pada 21 November 1994, adalah penulis produktif yang menulis novel dan cerita pendek. Berawal dari pendidikan di SMK PGRI 2 Salatiga jurusan Akuntansi, ia mulai menekuni dunia kepenulisan sejak 2012 dengan karya-karya yang banyak dimuat di media nasional seperti Kompas dan Tempo. Beberapa bukunya yang diterbitkan antara lain *Sunyi di Dada Sumirah*, *Cinta yang Bodoh Harus Diakhiri*, dan *Risalah Teh & Tiga Keluarga.* Selain menulis, Artie juga aktif sebagai tutor menulis dan pernah bekerja di bidang lain seperti manajemen toko buku. Karya-karyanya kerap mengangkat tema sosial dan kemanusiaan, mencerminkan pengalaman hidup dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar, terutama budaya dan masyarakat Salatiga.

Salah satu bentuk karya sastra digital yang dapat dianalisis menggunakan teori perjalanan pahlawan *(Heros' Journey)* adalah cerpen terbitan kompas.id pada 30 April 2025 yaitu *Keluarga dalam Kacamata* karya Artie Ahmad. Sastra digital kini muncul sebagai bentuk kritik tajam terhadap krisis eksistensial di era Society 5.0, di mana karya seperti cerpen *Keluarga dalam Kacamata* karya Artie Ahmad yang terbit di kompas.id tersebut memanfaatkan platform digital untuk mendistorsi pola *Hero's Journey* Joseph Campbell. Berbeda dari sastra cetak konvensional, sastra digital ini menghadirkan narasi multimodal dengan elemen Virtual Reality (VR) yang mengubah tahap keberangkatan (*departure*) Kambali, dari korupsi dana desa menjadi inisiasi (*initiation*) berujung ilusi kebahagiaan palsu sebagai *Ultimate Boon*, hingga kegagalan total pada kepulangan (*return*) di mana tokoh menolak realitas dan terperangkap permanen dalam dunia maya. Fenomena ini mencerminkan *digital disconnect* seperti yang diuraikan Wiguna (2024)di mana kemajuan teknologi justru memperlebar jurang isolasi batin dan pelarian virtual.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis transformasi batin dan kegagalan kepulangan tokoh utama, Kambali, dalam karya sastra digital terbitan kompas.id yaitu cerpen *Keluarga dalam Kacamata karya* Artie Ahmad dengan menggunakan pendekatan teori perjalanan pahlawan *(Hero's Journey)* yang dikembangkan oleh Joseph Campbell. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi tahapan-tahapan perjalanan pahlawan yang dialami Kambali, memahami dinamika perubahan karakter serta faktor-faktor yang menyebabkan kegagalan kepulangan, dan menelaah bagaimana aspek-aspek tersebut merefleksikan realitas sosial serta nilai-nilai kemanusiaan dalam karya sastra digital.

Penelitian yang dilakukan oleh Noviana (2019) menyoroti representasi perjalanan pahlawan *(Hero's Journey)* pada tokoh utama Chihiro dalam anime *Spirited Away* karya Miyazaki Hayao, dengan menggunakan teori yang dikembangkan oleh Christopher Vogler. Melalui metode analisis konten, penelitian ini mengungkap bahwa Chihiro menjalani secara lengkap dua belas tahapan perjalanan kepahlawanan yang mengubah dirinya dari sosok penakut, manja, dan cengeng menjadi pribadi yang pemberani, mandiri, percaya diri, dan penuh belas kasih. Proses transformasi ini membuktikan bahwa kemenangan seorang pahlawan tidak selalu harus melalui kekuatan fisik, melainkan juga membutuhkan kecerdasan berpikir dan kecerdasan emosi (Noviana, 2019). Dengan demikian, struktur mitos dalam kisah *Spirited Away* menjadi lebih hidup dan menarik, serta memperlihatkan bahwa teori *Hero's Journey* dapat diaplikasikan untuk menganalisis perubahan karakter dari 'bukan siapa-siapa' menjadi sosok yang diperhitungkan, atau dari *'zero to hero'*.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2018) menyoroti bagaimana konsep kepahlawanan dalam karya sastra tidak hanya berkaitan dengan keberanian fisik, tetapi juga mencakup nilai-nilai moral dan pengorbanan diri, sebagaimana dijelaskan melalui teori *The Hero's Journey* oleh Christopher Vogler. Dalam kajiannya terhadap novel *Arus Balik* karya Pramoedya Ananta Toer, Afhami menegaskan bahwa perjalanan tokoh Wiranggaleng sebagai pahlawan terdiri atas tiga tahap utama, yaitu *Act One*, *Act Two*, dan *Act Three* (Putri, 2018). Masing-masing merepresentasikan proses keberangkatan, inisiasi, hingga kembalinya sang pahlawan dengan membawa perubahan bagi lingkungannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Julius et al. (2022) menyoroti bagaimana pola monomyth dalam karya sastra petualangan tidak hanya menggambarkan transformasi fisik semata, tetapi juga mencakup adaptasi insting primal dan pertumbuhan karakter melalui ujian bertubi-tubi, sebagaimana dijelaskan melalui teori *Hero's Journey* oleh Joseph Campbell. Dalam kajiannya terhadap novel *The Call of the Wild* karya Jack London, kedua peneliti menegaskan bahwa perjalanan tokoh Buck sebagai pahlawan terdiri atas tiga tahap utama, yaitu *Departure*, *Initiation*, dan *Return* (Julius et al., 2022). Masing-masing merepresentasikan proses keberangkatan dari kehidupan domestik, inisiasi melalui cobaan liar, hingga kembalinya sang pahlawan dengan kebebasan eksistensial di alam buas.

Penelitian yang dilakukan oleh Setiyoningsih (2024) menyoroti dekonstruksi terhadap karakter Rahwana dalam cerpen *Namamu Rahwana* karya Artie Ahmad, dengan menekankan bahwa karakter Rahwana tidak lagi dipandang sebagai sosok antagonis mutlak sebagaimana dalam narasi klasik Ramayana. Melalui pendekatan dekonstruksi yang dipopulerkan oleh Jacques Derrida, penelitian ini membongkar oposisi biner antara Rahwana dan Rama, serta memperlihatkan bahwa Rahwana dalam cerpen ini justru dihadirkan sebagai simbol cinta tulus dan kemanusiaan yang kompleks (Setiyoningsih, 2024). Dengan demikian, karya sastra menjadi ruang untuk menghadirkan makna baru, di mana tokoh antagonis pun memiliki potensi sisi baik, dan narasi tunggal tentang kejahatan dapat digugat melalui pembacaan yang lebih kritis dan kontekstual.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengintegrasikan kiritik kemanusiaan dalam karya sastra digital melalui analisis transformasi batin dan kegagalan kepulangan dalam kerangka *Hero's Journey* pada cerpen *Keluarga dalam Kacamata* karya Artie Ahmad, yang sebelumnya belum secara eksplisit dikaji dalam penelitian terdahulu. Berbeda dengan penelitian Noviana (2019) dan Putri (2018) yang menekankan keberhasilan transformasi dan

kepulangan pahlawan dalam narasi konvensional *Hero's Journey*, penelitian ini secara khusus menguraikan bagaimana tokoh Kambali justru mengalami kegagalan dalam tahap kepulangan *(return),* sehingga perjalanan pahlawan tidak selalu berakhir pada kemenangan atau pemulihan, melainkan bisa berujung pada keterasingan, penyesalan, dan keterjebakan dalam realitas virtual. Selain itu, penelitian ini memperkaya kajian sastra digital dengan menyoroti dinamika interaktif dan multimodalitas teks sastra yang berada di ruang digital, serta membuka ruang diskusi baru tentang representasi pengalaman hidup, identitas, dan konektivitas dalam ekosistem digital kontemporer Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperluas aplikasi teori sastra, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam memahami format narasi digital yang cair dan relevansinya terhadap isu-isu teknologi dan kemanusiaan modern.

Hero's journey adalah pola cerita arketipe, yang berkaitan dengan ide, simbol, pola,

atau tipe karakter dalam sebuah cerita yang memiliki pola yang sama atau berulang untuk menjelaskan setiap perjalanan seorang pahlawan, (Siti et al., 2022).

Berdasarkan teori arktipe pahlawan Jung, Joseph Campbell mengembangkan teori *Heros' Journey* ini menjadi tahapan perjalanan pahlawan dalam bukunya yang berjudul *The Hero with a Thousand Faces* (1949). Bagi Joseph Campbell, dalam teorinya menyebutkan bahwa seorang pahlawan keluar dari kehidupan sehari-hari dan berpetualang ke suatu tempat ajaib: banyak musuh yang dihadapi dan pahlawan keluar sebagai pemenang: pahlawan kembali dari petualangnnya dengan membawa harta atau kekuatan yang didapatkan kepada rakyat (Campbell, 1949).

Teori *Heros' Journey* adalah kerangka besar yang menggambarkan perjalanan seorang karakter dari saat ia dipanggil dari kehidupan sehari-harinya untuk melaksanakan misi tertentu hingga kembali ke rumah sebagai seorang pahlawan, (Noormansyah & Arifianto, 2023). *Heros' Journey* Joseph Campbell juga merupakan kerangka kerja yang luas diakui dan berpengaruh untuk menganalisis mitos, cerita, dan bentuk narasi lainnya, (Ahmad et al., 2024). *Heros' Journey* ini juga telah menjadi tema yang sering muncul dalam karya sastra fiksi fantasi untuk anak-anak dan remaja, di mana tokoh utama berkembang dari nol menjadi pahlawan, (Difa, 2022).

Campbell membagi perjalanan pahlawan ke dalam tiga tahap besar, yang masing-masing memiliki sub-tahapan yaitu: *departure* (keberangkatan), *initiation* (inisiasi), dan *return* (kembali). Lalu, Campbell membagi teorinya tersebut menjadi tujuh belas fase yang dialami

setiap pahlawan, dan ia menggunakan istilah *monomyth*. Berikut adalah penjelasan pada tujuh belas fase tersebut.

1. *Departure* (Keberangkatan)

a. Call to Adventure

Panggilan awal untuk berpartisipasi dalam petualangan, di mana si pahlawan harus bertindak untuk menyelesaikan sebuah masalah (Campbell, 1949)

b. Call to Adventure

Pada tahap ini, sentimen pembaca menjadi negatif dipengaruhi oleh penolakan si pahlawan terhadap panggilan karena dia merasa cemas, ragu, dan takut dengan kondisi yang dihadapinya saat ini untuk mengambil tindakan (Campbell, 1949).

c. Supernatural Aid

Konfrontasi dengan sosok pelindung yang memberikan kekuatan magis. Setelah pahlawan mengatasi perasaan buruknya, seseorang yang bijak atau mentor muncul, menawarkan senjata kepada pahlawan atau memberikan kekuatan atau pengetahuan baru untuk melawan musuh mereka (Campbell, 1949).

d. The Crossing of the Threshold

Kesediaan untuk berpetualang dengan tujuan memperjuangkan kedamaian di tanah asalnya, pahlawan meninggalkan rumahnya. Dia siap untuk menghadapi aturan baru di dunia yang sangat berbeda dari tempat pertama (Campbell, 1949).

e. The Belly of the Whale

Mengatasi hambatan selama perjalanan Mereka adalah ujian yang akan membuat pahlawan lebih siap untuk menghadapi musuh mereka. Ini menunjukkan evolusi karakter pahlawan (Campbell, 1949).

2. *Initiation* (Inisiasi)

a. The Road of Trials

Mengatasi hambatan selama perjalanan seorang Pahlawan adalah ujian yang akan membuat pahlawan tersebut lebih siap untuk menghadapi musuh mereka. Fase i ni menunjukkan evolusi karakter pahlawan (Campbell, 1949).

b. The Meeting with the Goddess

Mengenal wanita yang membantunya dalam perjalanannya. Tahap ini menampilkan pahlawan yang bertemu dengan seseorang yang dia cintai atau gadis yang dapat mem engaruhi plot (Campbell, 1949).

c. Woman as Temptress

Jika pahlawan bertemu dengan orang jahat, tidak selalu wanita. Pertemuan dengan orang jahat membuat pahlawan kehilangan keinginan untuk mengalahkan musuh dan beralih ke hal lain, membuatnya terlena. Hal ini diwakili oleh Joseph Campbel dengan sosok wanita yang godaannya sering membuat pahlawan terlena (Campbell, 1949).

d. Atonement with the Father

Menghadapi sosok yang menguasai pahlawan Joseph Campbell menggunakan sosok ayah sebagai yang mengontrol kehidupan seseorang dan memiliki kuasa atas anaknya karena ayah adalah raja dalam mitologi kuno. Agar pahlawan dapat menyelesaikan misinya, karakter ini harus dibunuh karena kekuatan besarnya. Tahap ini merupakan inti dari tahapan sebelumnya (Campbell, 1949).

e. Apotheosis

Pahlawan mencapai tingkat yang lebih tinggi. Dalam mitologi kuno, ini terjadi dengan kematian dan hidupnya kembali pahlawan. Pada tahap ini, pahlawan mendapat pencerahan, yang mereka butuhkan untuk maju ke tingkat berikutnya (Campbell, 1949).

f. The Ultimate Boon

Pencapaian tujuan dari hasil pertarungan pahlawan sebelumnya; ini dapat berupa hadiah atau pencapaian yang didapat setelah pahlawan mengorbankan banyak hal untuk kepentingan masyarakat (Campbell, 1949).

3. *Return* (Kembali)

a. Refusal of the Return

Setelah pahlawan merasa nyaman dan terbiasa dengan dunia barunya dan terlena dengan gelar pahlawannya, mereka menolak untuk kembali ke tempat asal mereka (Campbell, 1949).

b. The Magic Flight

Tahapan di mana pahlawan pergi dan muncul secara ajaib disuatu tempat. Fase ini adalah perjalanan yang ajaib bagi pahlawan (Campbell, 1949).

c. Rescue from Without

Pahlawan diselamatkan oleh orang lain yang menyelamatkan mereka dari dunia baru yang penuh dengan peristiwa gaib. Ini juga berlaku untuk pahlawan yang tidak tahu kapan mereka akan kembali ke kehidupannya yang asli. S ebelum itu, dan memerlukan bantuan temannya untuk membuatnya ingat (Campbell, 1949).

d. The Crossing of the Return Threshold

Perjalanan pahlawan adalah kembali ke masa lalu. Pahlawan berbagi kebijaksanaan dan pengetahuan mereka dengan orang lain. Tugas seperti ini biasanya sangat sulit untuk dilakukan (Campbell, 1949).

e. Master of Two Worlds

Dia mengubah dunianya dengan memperoleh kekuatan jiwa dan raga serta harta yang diperoleh dari perjalanan. Kekuatan pahlawan membuatnya pantas dihormati di lingkungan sosial masyarakat (Campbell, 1949).

f. Freedom to Live

Menjalani hidup tanpa penyesalan dan menghindari ketakutan kematian. Berhasil menguasai kekuatan mental dan fisik, pahlawan sekarang dapat hidup tanpa khawatir tentang nasib mereka d i masa depan dan penyesalannya atas kesalahan masa lalu. Ini adalah tempat di mana pahlawan menikmati kehidupan mereka yang paling bahagia, entah itu dengan menikah, menjadi raja, atau kembali berpetualang (Campbell, 1949).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif digunakan sebagai analisis data yang menghasilkan data sesuai dengan objek penelitian. Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menjelaskan kondisi suatu sistem pemikiran ataupun peristiwa pada masa sekarang (Moleong, 1989). Pendekatan dalam penelitian ini yaitu kerangka teori *Hero's Journey* (Perjalanan Pahlawan) Joseph Campbell, pendekatan ini dipilih karena memungkinkan interpretasi mendalam terhadap makna dan pola naratif yang terdapat dalam karya sastra, terutama dalam konteks ini, untuk menelusuri secara terperinci tahapan-tahapan perjalanan batin tokoh utama, Kambali yang berujung pada kegagalan kepulangan. Sumber data primer penelitian adalah cerpen *Keluarga dalam Kacamata* karya Artie Ahmad yang dikategorikan sebagai data sastra digital karena dipublikasikan di platform digital (*Kompas.id*) dan secara tematik mengangkat isu teknologi imersif (*Virtual Reality*) sebagai

jantung cerita. Data sekunder meliputi kajian teoretis mengenai *Hero's Journey* dan literatur kritis terkait sastra digital dan isu keterasingan modern. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka dan dokumentasi digital, melibatkan proses pembacaan intensif dan pencatatan digital terhadap kutipan-kutipan kunci yang merepresentasikan fase-fase *monomyth* Campbell (Keberangkatan, Inisiasi, dan Kepulangan) dari teks cerpen.

Analisis data dilakukan melalui analisis isi kualitatif *(content analysis)* yang bersifat interpretatif kritis. Langkah-langkahnya mencakup pengidentifikasian unsur naratif dan pengelompokan data tekstual sesuai dengan tujuh belas fase *Hero's Journey*. Secara khusus, analisis ini berfokus pada kajian tematik digital dengan menelaah bagaimana penggunaan kacamata *Virtual Reality* sebagai representasi Anugerah Tertinggi (*Ultimate Boon*) yang ironis berperan dalam mengunci Kambali dalam ilusi, sehingga memastikan kegagalan kepulangan secara permanen. Interpretasi ini kemudian digunakan untuk menganalisis bagaimana narasi Kambali, yang berujung pada kekalahan, mendekonstruksi pola pahlawan konvensional. Hasil analisis ini dirumuskan untuk menyimpulkan temuan mengenai transformasi batin dan kegagalan kepulangan tokoh, serta relevansinya sebagai kritik sosial terhadap isu *digital escapism* dalam konteks sastra digital kontemporer.

HASIL

Penelitian ini akan difokuskan pada representasi dan dekonstruksi teori *Hero's Journey* Joseph Campbell dalam cerpen *Keluarga dalam Kacamata* karya Artie Ahmad, dengan menyoroti perjalanan antihero digital, tokoh Kambali dalam menghadapi krisis eksistensial dan moral yang terpolarisasi oleh medium digital. Sebagai sentral dalam narasi, Kambali digambarkan sebagai figur yang berupaya mempertahankan keutuhan keluarga, namun pada akhirnya terjerumus dalam pusaran penyesalan dan pelarian virtual yang dipermudah oleh teknologi. Tahapan kepahlawanan dalam konteks ini tidak lagi diukur dari tindakan heroik secara konvensional, melainkan dari proses dislokasi batin yang dialami tokoh melalui tahapan *monomyth* Campbell yang terdistorsi oleh digitalisasi: mulai dari panggilan petualangan (krisis) yang tenggelam oleh panggilan notifikasi, ujian yang dialami di ruang *online*, hingga kegagalan total untuk kembali ke realitas (*The Refusal of the Return*).

Dengan menggunakan lensa yang menggabungkan *Hero's Journey* dan teori sastra digital, penelitian ini akan menampilkan bagaimana struktur alur Campbell secara ironis dipecah-pecah (*fragmented*) oleh narasi modern, serta menyoroti bagaimana cerpen ini secara

tajam mendekonstruksi mitos pahlawan dan menawarkan kritik terhadap ilusi konektivitas dan kegagalan manusia dalam menghadapi konsekuensi moral di era sastra berbasis medium digital. Berikut adalah analisis pada setiap poin teori *Hero's Journey* yang direinterpretasi dalam konteks digital pada cerpen *Keluarga dalam Kacamata* karya Artie Ahmad.

I. *Departure* (Keberangkatan)

1. *Call to Adventure*

"Kambali telah menemukan kembali nyawa di rumahnya, istri dan anak-anaknya. 'Aku akan menjaga keluarga kita baik-baik. Tak akan kubiarkan keluarga kita hancur lagi,' ucap Kambali."

Pada tahap ini, Kambali digambarkan sebagai sosok yang begitu memuja keutuhan keluarga. Namun, di balik tekad menjaga keluarga, sesungguhnya ada kegamangan dan kecemasan akan kehilangan. Panggilan petualangan bagi Kambali bukanlah petualangan heroik konvensional, melainkan godaan untuk mempertahankan stabilitas dengan cara-cara yang keliru. Ia menempatkan keluarga sebagai pusat semesta, tetapi justru inilah yang menjerumuskannya pada keputusan-keputusan etis problematis. Di sini, Campbell menegaskan bahwa panggilan petualangan seringkali berwujud krisis internal, dan pada Kambali, krisis itu bermula dari rasa takut kehilangan yang menuntunnya pada kompromi moral.

2. *Refusal of the Call*

"Kambali bukan pencoleng, dia bukan juga garong seperti yang dirutuk orang-orang di luar sana. Dia seorang aparat yang bertanggung jawab mengurus desa. Sebagai aparat, Kambali terlatih untuk mengefisiensi segala macam bidang dalam segala bentuk kesempatan."

Refusal of the Call pada Kambali tampak dalam penyangkalan dan rasionalisasi. Ia menolak mengakui kesalahan dengan membungkus tindak korupsi sebagai efisiensi dan tanggung jawab. Penolakan ini bukan sekadar penolakan terhadap perubahan, tetapi juga penolakan terhadap suara hati dan nilai-nilai moral yang seharusnya menjadi fondasi keluarga yang ia agung-agungkan. Kambali memilih jalan mudah, menutup mata pada konsekuensi, dan secara sadar menempatkan dirinya dalam pusaran kebohongan yang akhirnya menghancurkan segalanya.

3. *Supernatural Aid*

"'Ingatlah, Kambali. Allah tak menyukai orang yang tak jujur.' Tutup Gurunda Mus setelah tak menemukan ujung pangkal kedatangan mereka menemui Kambali sore itu."

Zaida dan Gurunda Mus hadir sebagai suara moral, mentor dalam narasi Campbell. Namun, bantuan yang mereka tawarkan tidak pernah benar-benar diinternalisasi oleh Kambali. Ia justru menolak bimbingan, memilih bertahan dalam ego dan ilusi kontrol. Pada titik ini, cerpen menggarisbawahi betapa suara moral, sekeras apa pun, akan sia-sia jika subjek menutup diri. Campbell menulis bahwa mentor adalah penanda kemungkinan transformasi, tetapi pada Kambali, potensi itu terhambat oleh keangkuhan dan penyangkalan.

4. *The Crossing the First Threshold & The Belly of the Whale*

"Barulah menuju tengah malam beberapa orang datang ke rumah Kambali, mereka membawa kabar mobil Zaida terperosok ke dalam jurang desa, di dalamnya ditemukan jasad Zaida dan kedua anak Kambali."

Ambang batas dunia lama dan baru dilintasi secara tragis: kehilangan keluarga secara mendadak. Di sini, dunia Kambali benar-benar berubah. Ia dipaksa masuk ke wilayah penderitaan dan keterasingan, di mana seluruh ilusi dan rasionalisasi sebelumnya runtuh. Campbell menyebut tahap ini sebagai momen di mana pahlawan tak bisa lagi kembali ke kehidupan lamanya. Pada Kambali, *crossing the threshold* berarti masuk ke ruang hampa eksistensial, di mana penebusan dan kehancuran berjalan beriringan.

Pada fase *The Belly of the Whale*, Kambali mengalami momen kritis yang menandai peralihan dari dunia lamanya menuju dunia baru yang penuh ketidakpastian dan penderitaan. Fase ini tercermin ketika Kambali akhirnya dihadapkan pada konsekuensi nyata dari tindakannya: kehilangan istri dan kedua anaknya secara tragis akibat kecelakaan. Inilah saat di mana Kambali harus menghadapi dirinya sendiri secara telanjang, tanpa perlindungan keluarga maupun status sosial. Dalam konteks *Hero's Journey, The Belly of the Whale* menjadi ruang liminal yang menandai kematian identitas lama dan membuka kemungkinan (atau justru kegagalan) untuk transformasi. Namun, pada Kambali, fase ini justru mengawali perjalanan tragis menuju keterasingan dan pelarian, memperlihatkan bagaimana kegagalan menghadapi kenyataan dapat mengubur potensi kepahlawanan dan menjerumuskan seseorang ke dalam siklus penyesalan tanpa akhir.

II. *Initiation (*Inisiasi)

5. *The Road of Trials*

"Rumah Kambali tak ubahnya kuburan berdinding dan beratap, selepas kematian Zaida dan kedua anak mereka, hidup Kambali seolah tanpa nyawa. Laki-laki itu selayaknya mayat hidup, hidupnya rumpang, tak utuh lagi seperti dulu."

Serangkaian ujian batin menimpa Kambali. Ia kehilangan makna, identitas, dan tujuan hidup. *Road of Trials* dalam narasi ini adalah penderitaan tanpa akhir, di mana setiap hari menjadi pengulangan penyesalan dan kehampaan. Campbell menulis bahwa ujian-ujian ini seharusnya membentuk karakter dan membuka jalan menuju transformasi. Namun pada Kambali, ujian itu justru memperdalam keterasingan. Ia tidak tumbuh, melainkan semakin terbenam dalam rasa bersalah dan kehilangan.

6. *The Meeting with the Goddess*

"Kambali telah menyerahkan jabatannya sebagai aparat desa, dia tak peduli lagi siapa yang akan memimpin desa setelah dia memilih pensiun."

Sosok Zaida, baik sebagai kenangan maupun nilai-nilai yang diwakilinya, menjadi "goddess" dalam hidup Kambali. Namun, pertemuan ini bukanlah perjumpaan yang menyelamatkan, melainkan perjumpaan dengan kehilangan yang tak tergantikan. Kambali tidak menemukan cinta yang membebaskan, melainkan cinta yang menghantui. Campbell menulis bahwa meeting with the goddess adalah momen pencerahan, namun pada Kambali justru menjadi momen penegasan bahwa yang hilang tak akan pernah kembali, dan penyesalan tak pernah cukup untuk menebus segalanya.

7. *Atonement with the Father*

"'Ingatlah, Kambali. Allah tak menyukai orang yang tak jujur.' Tutup Gurunda Mus..."

Konfrontasi dengan Gurunda Mus, figur otoritas spiritual, adalah momen atonement yang gagal. Kambali tidak pernah benar-benar berdamai dengan nilai-nilai yang dilanggar. Ia tetap membangun tembok pertahanan diri, menolak pertanggungjawaban, dan menunda pengakuan. Dalam kerangka Campbell, atonement adalah titik balik menuju pencerahan. Namun di sini, yang terjadi justru stagnasi: Kambali memilih menutup diri dari kemungkinan perubahan.

8. *Apotheosis*

"Kambali dengan hati-hati mengeluarkan seperangkat kacamata VR itu dari dalam kardus. ... Zaida di dalam kacamata baru milik Kambali seolah tak pernah mati, Zaida bergerak selayaknya ketika masih hidup begitu pula dengan kedua anak Kambali."

Alih-alih pencerahan, Kambali memilih pelarian ke dunia virtual. Apotheosis yang dialami adalah apotheosis semu—pencerahan palsu yang justru menjerumuskannya lebih dalam ke jurang ilusi. Kacamata VR menjadi simbol pelarian dari realitas, di mana Kambali membangun dunia alternatif yang menipu dirinya sendiri. Campbell menulis apotheosis sebagai momen transendensi, tetapi pada Kambali, transendensi itu berubah menjadi keterasingan yang makin akut.

9. *The Ultimate Boon*

"Kambali begitu mencintai kacamata yang melahirkan kembali Zaida dan kedua anaknya. Setiap hari, setiap waktu Kambali begitu betah memakai kacamata itu."

Anugerah tertinggi yang didapat Kambali adalah ilusi kebahagiaan dalam dunia maya. Namun, anugerah ini bukanlah sesuatu yang membebaskan, melainkan jebakan yang membuatnya semakin jauh dari kenyataan. Campbell menulis bahwa ultimate boon adalah hadiah yang membawa perubahan positif, tetapi pada Kambali, anugerah itu justru menegaskan kekalahan dan kegagalan menghadapi realitas. Ia memilih bersembunyi di balik fatamorgana, menolak berdamai dengan luka.

III. *Return* (Kepulangan)

10. *Refusal of the Return*

"Kacamata virtual reality itu hanya dilepasnya ketika mandi, bahkan ketika hendak terlelap pun Kambali akan memakai kacamata miliknya."

Kambali menolak kembali ke dunia nyata. Ia memilih hidup dalam dunia maya, menolak menghadapi kenyataan pahit. *Refusal of the Return* dalam narasi ini adalah penolakan total terhadap proses penyembuhan. Campbell menulis bahwa pahlawan seringkali enggan kembali karena dunia nyata terasa terlalu menyakitkan. Pada Kambali, penolakan ini menjadi bentuk penyangkalan yang absolut, menutup kemungkinan pemulihan.

11. *The Magic Flight & Rescue from Without*

"Kacamata itu mulai soak lantaran Kambali terus menerus menggunakannya. Kelistrikan kacamata itu kacau, begitu juga dengan lensanya. Kambali secepat mungkin menghubungi tukang servis yang tercatat di buku panduan."

Tidak ada pelarian ajaib atau penyelamatan eksternal; teknologi justru memperdalam keterasingan Kambali. *The Magic Flight* yang biasanya menjadi jalan keluar bagi pahlawan, di sini justru menjadi jebakan baru. Kambali mengandalkan teknologi untuk mempertahankan ilusi, tetapi pada akhirnya ia tetap terperangkap dalam lingkaran kehilangan dan penyesalan. Tidak ada kekuatan eksternal yang mampu menyelamatkannya dari dirinya sendiri.

12. *The Crossing the Return Threshold*

"Setelah kacamata diperbaiki, Kambali buru-buru mengenakannya. Dia harus segera menyapa Zaida dan kedua anaknya, sudah sepekan mereka tak bersua. Di mana saja Kambali pergi kacamata itu tak lepas dari kepalanya, kacamata yang melahirkan kembali keluarganya meski sekadar dalam bentuk bayang fana."

Kambali gagal menyeberangi ambang kembali ke dunia nyata. Ia tetap terperangkap dalam ilusi, menolak menghadapi realitas yang menyakitkan. Campbell menulis bahwa *crossing the return threshold* adalah momen di mana pahlawan membawa pulang anugerah untuk dunia nyata. Pada Kambali, yang dibawa pulang hanyalah bayang-bayang kosong, tanpa makna dan tanpa harapan.

13. *Master of Two Worlds & Freedom to Live*

"Kacamata yang melahirkan kembali keluarganya meski sekadar dalam bentuk bayang fana."

Kambali tidak pernah mencapai titik menguasai dua dunia atau kebebasan untuk hidup. Ia tetap terperangkap dalam dunia maya, kehilangan makna hidup di dunia nyata. Pada akhirnya, cerpen ini menegaskan bahwa pelarian dari kenyataan hanya akan melanggengkan luka dan keterasingan. Campbell menulis bahwa pahlawan sejati adalah mereka yang mampu berdamai dengan dua dunia, tetapi Kambali justru menjadi tawanan dari dunia yang ia ciptakan sendiri.

PEMBAHASAN

Cerpen *Keluarga dalam Kacamata* karya Artie Ahmad berfungsi sebagai sastra digital yang mendekonstruksi *Hero's Journey* Joseph Campbell, di mana tahap *departure* Kambali melalui krisis moral korupsi dan kehilangan tragis keluarga justru terdistorsi oleh konteks digital menjadi initiation palsu berupa ilusi *VR* sebagai *Ultimate Boon*, berujung kegagalan mutlak pada *Refusal of the Return* yang permanen. Berbeda dari pola monomyth konvensional yang menjanjikan pemulihan *(Master of Two Worlds* dan *Freedom to Live),* Kambali menolak realitas dengan terus memakai kacamata *VR* bahkan saat tidur, sehingga terperangkap dalam siklus *infinite loop* pelarian virtual yang mengkritik digital disconnect era Society 5.0.

Poin krusial kegagalan kepulangan tokoh Kambali terletak pada transformasi *Apotheosis* dan *Ultimate Boon* yang ironis, yaitu ketika kacamata *VR*, menjanjikan kebahagiaan semu sebagai anugerah, namun justru mengunci tokoh dalam penyangkalan realitas, kontras dengan Campbell (1949) yang memandang *return* sebagai integrasi pengetahuan untuk masyarakat. Analisis isi menunjukkan distorsi ini merefleksikan realitas sosial Indonesia kontemporer, di mana teknologi imersif memperlebar jurang antara ilusi konektivitas dan keterasingan eksistensial, sebagaimana Wiguna (2024) uraikan tentang dinamika sastra digital yang kritis terhadap pelarian. Dengan demikian, cerpen ini memperkaya kajian dengan model anti-hero digital yang gagal pulang, membuka diskusi baru tentang multimodalitas naratif di platform seperti kompas.id.

Analisis ini menegaskan bahwa cerpen sastra digital *Keluarga dalam Kacamata* ini jauh melampaui sekadar kisah kehilangan. Karya ini berfungsi sebagai kritik tajam terhadap ilusi konektivitas digital dan kegagalan manusia modern dalam menghadapi kenyataan yang terfragmentasi. Dalam konteks sastra digital, narasi ini secara cerdas mendekonstruksi format *monomyth* tradisional yang dicetuskan oleh Joseph Campbell, menggantinya dengan model antihero digital yang terjebak dalam siklus *infinite loop* pelarian yang tak berujung.

Hasil analisis juga menunjukkan bahwa adanya kritik terhadap ilusi modernitas yang diwujudkan melalui teknologi di dalam cerpen. Narasi ini menyiratkan bahwa konektivitas digital yang masif justru menghasilkan isolasi batin yang mendalam. Tokoh Kambali menemukan pelarian dari kenyataan bukan dalam perjalanan batin yang heroik, melainkan dalam kemudahan anonimitas dan simulasi yang ditawarkan oleh ruang digital. Oleh karena itu, cerpen ini berfungsi sebagai peringatan tentang biaya kemudahan digital, menyoroti

bagaimana medium yang seharusnya mendekatkan justru menjadi alat yang efektif untuk menjauhkan manusia dari konsekuensi moral dan tanggung jawab kehidupan nyata.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengkaji transformasi batin dan kegagalan kepulangan tokoh utama yaitu Kambali, dalam cerpen sastra digital terbitan kompas.id yaitu *Keluarga dalam Kacamata* karya Artie Ahmad melalui kerangka teori *Hero's Journey* Joseph Campbell. Analisis ini menemukan bahwa perjalanan Kambali secara ironis mendekonstruksi pola naratif konvensional, di mana fase keberangkatan (*departure*) akibat krisis moral dan kehilangan tragis tidak diikuti oleh inisiasi (*initiation*) yang menghasilkan pencerahan sejati . Alih-alih mendapatkan anugerah (*Ultimate Boon*) yang membebaskan, Kambali justru memperoleh ilusi kebahagiaan digital melalui kacamata *virtual reality*. Poin krusialnya terletak pada kegagalan kepulangan (*return*), di mana Kambali menolak realitas (*Refusal of the Return*) dan secara permanen terperangkap dalam dunia maya, gagal mencapai penguasaan dua dunia (*Master of Two Worlds*) atau kebebasan untuk hidup (*Freedom to Live*).

Transformasi batin Kambali dalam cerpen *Keluarga dalam Kacamata* karya Artie Ahmad tidak berujung pada kemenangan atau pemulihan sebagaimana lazimnya pola *Hero's Journey*. Alih-alih kembali dan berdamai dengan kenyataan, Kambali justru terperangkap dalam penyesalan dan memilih hidup dalam ilusi bersama bayang-bayang digital keluarganya. Kegagalan kepulangan ini menegaskan bahwa tidak semua perjalanan pahlawan berakhir dengan keberhasilan, dan terkadang, trauma serta kehilangan dapat menjerat seseorang dalam lingkaran keterasingan yang tak berujung.

Cerpen ini sekaligus menjadi refleksi tajam atas realitas sosial dan konektivitas digital, memperlihatkan bahwa nilai-nilai moral dan konsekuensi dari setiap tindakan tidak bisa dihindari, bahkan ketika kita mencoba bersembunyi di balik layar. Karya Artie Ahmad berhasil menghadirkan potret manusia yang rapuh dan terdistraksi, sekaligus mengingatkan pembaca bahwa pelarian ke dalam ruang virtual dan ilusi identitas digital hanya akan memperpanjang penderitaan. Cerpen *Keluarga dalam Kacamata* bukan hanya menawarkan kisah tragis, tetapi juga kritik tajam terhadap fenomena *digital disconnect*, yaitu kehilangan makna hidup di tengah banjir informasi, interaksi daring yang dangkal, dan kemajuan teknologi yang paradoksnya memperlebar jurang isolasi batin. Dengan demikian, sastra digital hadir menjembatangani karya sastra seperti cerpen, karya sastra yang lahir dalam media digital ini

berfungsi sebagai kritik sosial tajam terhadap fenomena pelarian, trauma, dan keterasingan di tengah kemajuan teknologi, menegaskan bahwa tidak semua perjalanan pahlawan atau seseorang berakhir dengan pemulihan, melainkan bisa berujung pada kekalahan eksistensial dan kehilangan makna hidup.

DAFTAR PUSTAKA

Abrams, M. H. (2018). *A Glossary of Literary Terms*. Cengage.

Abror, M., Sholah, I., Tochir, A., Priharyani, V., & Sofyaningrum, R. (2023). Pandangan Dunia Pengarang pada Cerpen *Robohnya Surau Kami* Karya A. A. Navis. *Journal on Education, 5*(3), 8447–8455. https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1630

Baron, N. S. (2015). *Words Onscreen: The Fate of Reading in a Digital World*. Oxford University Press.

Endraswara, S. (2013). *Metodologi Penelitian Sastra*. Media Pressindo.

Julius, A. M., Pribadi, S., Saputra, A. A., Prayitno, B. S., Ahadi, S., Hermanto, D., Arifin, H., Satria, L. A., & Zevanya, C. S. S. (2022). An on-site post-event survey of the 2022 Mw 6.1 West Pasaman Sumatera destructive earthquake. *NTU Journal of Renewable Energy, 2*(1), 39–49. https://journals.ntu.edu.iq/index.php/NTU-JRE/article/view/225

Junus, U. (2001). Stilistika: Satu Pengantar. *Sari (ATMA), 19*, 69–83. https://jurnalannur.ac.id/index.php/An-Nur/article/download/64/72/218

Muhardi, H., & Hasanuddin, W. S. (2006). *Prosedur Analisis Fiksi*. Yayasan Citra Budaya Indonesia.

Noviana, F. (2019). Representasi *Hero's Journey* pada Tokoh Chihiro dalam Anime *Spirited Away* Karya Miyazaki Hayao. *Jurnal Izumi, 8*(1), 52–64. https://ejournal.undip.ac.id/index.php/izumi/article/view/22665

Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori Pengkajian Fiksi*. UGM Press.

Nuroh, E. Z. (2011). Analisis Stilistika dalam Cerpen: Stylistic Analysis in Short Stories. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan, 1*(1), 21–34. https://pedagogia.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/1301

Putri, A. E. (2018). Kepahlawanan Tokoh Wiranggaleng dalam Novel *Arus Balik* Karya Pramoedya Ananta Toer: Teori *The Hero's Journey* Christopher Vogler. *BAPALA, 5*(2). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/31211

Setiyoningsih, T. (2024). Dekonstruksi Tokoh Rahwana dalam Cerpen *Namamu Rahwana* Karya Artie Ahmad. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 20*, 357–362. https://doi.org/10.30595/pssh.v20i.1387

Vogler, C. (2007). *The Writer's Journey*. Michael Wiese Productions.

Wellek, R., & Warren, A. (1995). *Teori Kesusastraan* (M. Budianta, Trans.). Gramedia.

Wiguna, I. W. D. P. (2024). Sastra Digital sebagai Inovasi Pembelajaran Sastra di Era Society 5.0. *Prosiding Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2*(1), 198–208. https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/3719

Wulansari, R., & Huda, M. (2021). Variasi Urutan Peristiwa dalam Pembelajaran Cerita Pendek di SMP. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya, 5*(2), 252–267. https://jurnal.unigal.ac.id/literasi/article/view/5654