

## ABSTRACT

The present study entitled **Breaking the Magic Code: Finding the Pattern of Goodkind's Fantasy Fiction *Wizard's First Rule*** aims at identifying the pattern of the story through analyzing the fantasemes. It also attempts to investigate the ways the story constructs the logic of the secondary world. Utilizing a qualitative research particularly descriptive method, the present study adopts Nikolajeva's (1988) fantasy theory as its major theoretical framework. The study found that the fantasy story construction in the novel is presented through combination of fantasemes. From the analysis of the fantasemes it is clear that the story utilizes a pattern linear to common fantasy fiction, however it also creates a new pattern. Similar to other fantasy stories, this story has a character traveling and leaving home, challenged and helped, performing a task and gaining triumph. The differences are in the absence of primary world which is replaced by heterotopias. The story constructs the logic of the secondary world through following magic laws, namely limitation and consistency. The fantasy story of *Wizard's First Rule* also shows that Goodkind as the author transforms myth and fairy tales to fantasy fiction which is more modern.

Keywords: fantasy, fantasemes, the magic space, the magic time, the magic passage, the magic impact

## ABSTRAK

Penelitian berjudul **Breaking the Magic Code: Finding the Pattern of Goodkind's Fantasy Fiction *Wizard's First Rule*** bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk cerita dengan cara menganalisis *fantasemes* (elemen-elemen fantasi). Penelitian ini juga berusaha untuk menginvestigasi cara cerita membentuk logika dari dunia kedua di dalam novel. Menggunakan penelitian kualitatif khususnya metode deskriptif, penelitian ini mengadopsi teori fantasi milik Nikolajeva (1988) sebagai teori utama. Penelitian menemukan bahwa pembentukan cerita fantasi pada novel diperlihatkan melalui kombinasi *fantasemes*. Berdasarkan analisis *fantasemes*, terlihat jelas bahwa cerita menggunakan bentuk linear seperti fiksi fantasi yang umum, tetapi cerita tersebut juga menciptakan bentuk yang baru. Seperti cerita fantasi lainnya, cerita ini memiliki karakter yang bertualang dan meninggalkan rumah, ditantang dan dibantu, melaksanakan tugas dan memperoleh kemenangan. Perbedaannya terdapat pada ketiadaan dunia pertama yang digantikan oleh *heterotopias*. Cerita membentuk logika dunia kedua dengan cara mengikuti aturan magi, yaitu batasan dan konsistensi. Cerita fantasi *Wizard's First Rule* juga memperlihatkan bahwa sang penulis, Goodkind mentransformasikan mitologi dan dongeng menjadi fiksi fantasi yang lebih modern.

Kata kunci: *fantasy, fantasemes, the magic space, the magic time, the magic passage, the magic impact*