

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dari tahun ke tahun, alat komunikasi semakin berkembang dengan kemajuan teknologi. Film yang berkembang sejak abad ke-19 telah memantapkan dirinya sebagai sarana komunikasi yang penting dan populer. Berbagai pesan dari kemanusiaan, moralitas, politik hingga lingkungan dapat diekspresikan secara menarik, terselubung dan tidak patriotik. Bahkan di abad ke-21, film mempengaruhi perkembangan teknologi, politik, dan seni. Film bukan hanya gambar yang bergerak, tetapi juga sarana komunikasi yang dapat membuat orang berpikir, menggerakkan hati, dan membuat mereka melakukan tindakan tertentu.

Film merupakan media komunikasi massa yang dirancang untuk mengkomunikasikan realitas yang terjadi setiap hari. Film didefinisikan sebagai sarana ekspresi seni dan produksi budaya (Effendy, 1986). Film sebagai media massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, seni visual dan teater, sastra, dan arsitektur serta musik.

Film drama merupakan genre yang umum karena jangkauan cerita yang ditampilkan sangat luas. Film drama biasanya berurusan dengan latar, tema, cerita, karakter, dan situasi yang melibatkan kehidupan nyata. Konflik dapat disebabkan oleh lingkungan, diri sendiri atau alam. Ceritanya seringkali emosional, dramatis dan bisa membuat penonton menangis.

Hero's Journey merupakan tahapan perjalanan kepahlawanan yang dapat ditelusuri dalam berbagai macam cerita, Tentu saja, ini bukan hanya tentang film aksi dan petualangan fisik "Pahlawan". Tokoh dari setiap cerita adalah pahlawan perjalanan

(Vogler 2007:8). Pahlawan dalam hal ini bukanlah yang ingin memenangkan perang, tetapi pahlawan itu adalah tokoh berhasil menangani masalah yang dihadapi.

Hero's Journey adalah cerita tentang karakter protagonis yang meninggalkan dunia biasanya dan melakukan perjalanan ke tempat baru yang menantang. Mereka pergi ke tempat baru, atau menghadapi tantangan baru di rumah lama mereka. (Vogler, 2007:7)

Vogler dengan bukunya yang berjudul *The Writer's Journey Mythic Structure For Writers* yang mengenalkan teori *hero's journey* yang sekarang sering digunakan oleh banyak film Hollywood dengan 12 perjalanan kepahlawanan yang akan dihadapi pahlawan. (Vogler 2007).

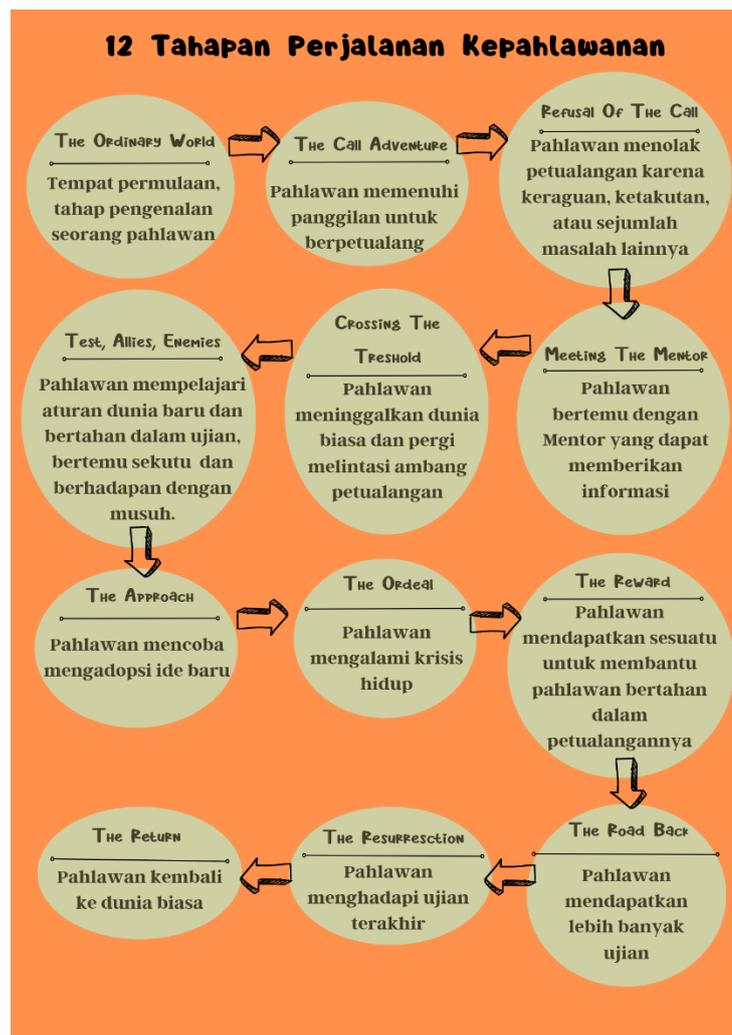


Diagram 1.1 Dua belas tahapan *hero's journey*

Vogler menegaskan bahwa konsep *hero's journey* tidak hanya berlaku untuk cerita superhero saja, konsep tersebut bisa diterapkan untuk semua jenis cerita, baik itu romansa, komedi, drama, film horor. Karena menurutnya, setiap tokoh utama dalam setiap cerita adalah "pahlawan" dalam perjalanannya (Vogler 2007, 7).

Hero's Journey tidak hanya ditemui dalam karya literatur atau media lainnya, Pada kehidupan masing-masing manusia juga merupakan *hero's journey*. *Hero's Journey* juga bisa diaplikasikan ke dalam hidup sebagai bentuk penyadaran mengenai panggilan-panggilan yang terjadi di kehidupan, dan panggilan tersebut tidaklah selalu mudah namun harus tetap di hadapi. Perjalanan hidup dalam *journey* ini adalah untuk menghadapi kelemahan dan mengasah bakat dalam saat yang sama (Gilligan & Dilts, 2009:8).

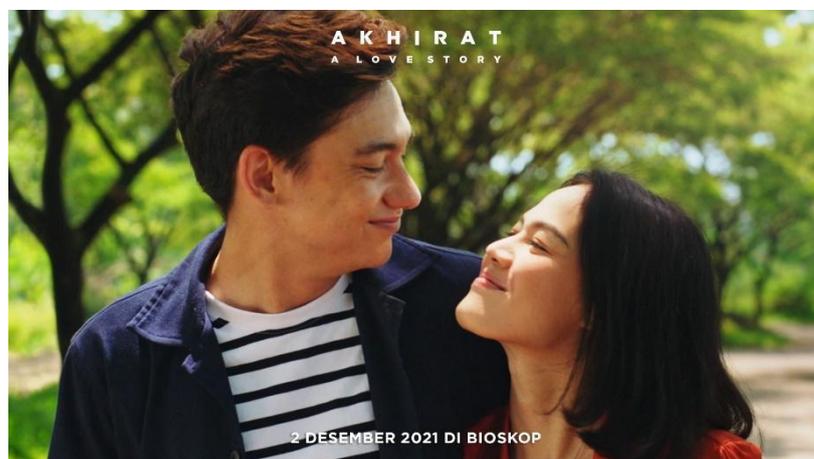
Menurut Vogler, semua cerita mengandung setidaknya beberapa elemen struktural yang ditemukan secara universal dalam mitos, dongeng, mimpi dan film. Ini yang disebut secara kolektif sebagai "The Hero's Journey" (Vogler 2007, xxvii). Kata "Hero" di sini adalah kiasan semata dan dapat diartikan sebagai tokoh utama atau protagonis yang bersifat universal bisa laki-laki atau perempuan.

Penelitian terdahulu dengan judul "Kepahlawanan Dalam Film Kingdom Of Heaven Karya Ridley Scott" menemukan bahwa Dalam film Kingdom of Heaven, terdapat sebelas dari empat belas tahapan seperti yang dijelaskan Campbell. Adapun tahap perjalanan pahlawan yang muncul yang pertama pada tahap Keberangkatan: Panggilan untuk Berpetualang, Penolakan Panggilan, Bantuan Supranatural, Melintasi Perbatasan, Perut Paus; tahap Inisiasi: Perjalanan Penuh Tantangan, Wanita Sebagai Penggoda, Penebusan

dengan Ayah, Pendewaan, Anugerah Berharga; tahap Kembali: Penyeberangan Kembali Melalui Perbatasan. (Laheba, 2022)

Penelitian terdahulu dengan judul “*Thor’s Journey As A Hero In Thor: Ragnarok Fil (2017)*” menemukan bahwa Berdasarkan analisis temuan, karakter Thor telah melalui beberapa langkah-langkah yang diperlukan dalam menyelesaikan perjalanannya sebagai pahlawan. Ada tiga tahap dengan setiap langkah berbeda yang diselesaikan Thor. Thor telah menyelesaikan ketiga langkah dalam tahap Keberangkatan serta dalam tahap Inisiasi. Namun, Thor tidak melalui lima langkah dalam tahap Pengembalian karena sifat ketegasan Raja Asgard. (Rahman, A., Sili , S., & M, F. 2021).

Penelitian terdahulu dengan judul “Implementasi Metode *hero’s Journey* Dalam Skrip Cerita Djamoë.” Menemukan bahwa skrip ceritanya memiliki tahapan-tahapan cerita yang menceritakan perjalanan sang hero dari the ordinary world sampai return with the elixir. Selain itu, dapat dilihat pula bahwa dengan menggunakan teori *archetypes hero’s journey* untuk mengkategorikan penokohan karakter dalam skrip cerita, dapat dilihat bahwa tokoh-tokoh dapat dikategorikan sesuai dengan peranan *archetypes*-nya. (Satrio, Y., & Zulkarnain, A. 2020)



Gambar 1.1 Film Akhirat: A Love Story

Film ‘Akhirat: A Love Story’ menceritakan tentang hubungan percintaan *backstreet* antara Timur (Adipati Dolken) dan Mentari (Della Dartyan). Mereka terpaksa melakukan hubungan ini secara diam-diam karena perbedaan kepercayaan mereka. ‘Akhirat: A Love Story’ mencoba menyampaikan sebuah cerita tentang bagaimana dua orang yang berbeda, berusaha untuk bersatu selamanya, walau mereka tahu, akhirat mereka berbeda. Film ini menunjukkan bahwa perbedaan yang ada pada tiap manusia tidak akan berpengaruh jika mereka saling mencintai satu sama lain.

Jason Iskandar adalah sutradara dan penulis dari film ‘Akhirat: A Love Story’. Film ‘Akhirat: A Love Story’ diperankan oleh aktris papan atas seperti : Adipati Dolken, Della Dartyan, Farhan Rasyid, Agnes Naomi. Film ini adalah film pertama Jason Iskandar yang di produksi oleh BASE Entertainment dan Studio Antelope.

Tokoh Timur dan Mentari adalah sepasang kekasih yang ingin menikah, akan tetapi mereka terhalang oleh kepercayaan mereka. Timur dan Mentari melewati perjalanan yang begitu Panjang untuk memperjuangkan apa yang mereka inginkan. Oleh karena itu, peneliti akan meneliti menggunakan teori *hero's journey* pada karakter tokoh Timur dan Mentari untuk mengetahui bagaimana perjalanannya dalam melewati 12 tahapan perjalanan pahlawan yang dikemukakan oleh (Vogler, 2007, 81-227)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, bagaimana teori *hero's journey* diterapkan pada film ‘Akhirat: A Love Story’?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penerapan teori *hero's journey* pada film 'Akhirat: *A Love Story*'

D. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bahwa teori *hero's journey* dapat menjadi panduan untuk mengembangkan karakter menjadi tokoh dengan karisma yang kuat sehingga penonton dapat ikut merasakan apa yang tokoh rasakan.

E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian kualitatif adalah teknik penelitian yang dapat menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang atau perilaku yang dapat dipahami (Moleong, 2007)

Penulis melakukan penelitian ini dengan pendekatan kualitatif, karena dengan menggunakan pendekatan kuantitatif atau metode statistik lainnya tidak ditemukan kesimpulan dalam penelitian ini yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Alasan mengapa penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, karena penulis ingin mengetahui bagaimana teori perjalanan kepahlawanan yang di kemukakan oleh Vogler dapat diterapkan pada dalam film Akhirat: A Love Story.

2. Objek Penelitian

Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah "Film Akhirat: A Love Story" untuk mengetahui apakah teori *hero's journey* dapat diterapkan pada film tersebut

3. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer yaitu data dalam penelitian yang berasal dari sumber aslinya Narimawati(2008:98 dalam Pratiwi,2017). Pada penelitian ini data pertama yang diambil adalah dari buku penulis yang dijadikan untuk bahan penelitian.

b. Data Sekunder

Sugiyono (2008:402 dalam Pratiwi, 2017) Data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan datanya kepada pengumpul data. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen jurnal.

4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan teknik cara yang dilakukan untuk keperluan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Penelitian kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur, catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Nazir (1998 : 111 dalam Gressela, 2021).

Studi pustaka digunakan untuk menghimpun segala informasi, pengetahuan maupun data-data relevan yang dibutuhkan dalam penelitian. Sumbernya dapat diperoleh dari berbagai buku, jurnal penelitian, karangan-karangan ilmiah, data dari internet dan sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian

b. Dokumentasi/Data

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi menurut (Sugiono, 2020) merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk gambar karya monumental bahkan gambar dari seseorang. Penulis akan menganalisis film yang diteliti menggunakan media *streaming* yang diputar berulang-ulang untuk mengetahui penerapan struktur *hero's journey* pada film Akhirat: A Love Story dan juga mengumpulkan dan menganalisis data-data yang berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan.

5. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dari penelitian ini menggunakan triangulasi teori. Triangulasi teori adalah memanfaatkan dua teori atau lebih untuk diadu atau dipadu. Untuk itu diperlukan rancangan penelitian pengumpulan data dan analisis data yang lebih lengkap. Dengan demikian akan dapat memberikan

hasil yang lebih komprehensif. Menurut Wiliam Wiersma dalam Sugiyono (2007:372). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sumber buku dan jurnal.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses menyusun data menurut metode yang sistematis. Informasi yang diperoleh berdasarkan hasil dokumentasi pengelompokan data ke dalam kategori, deskripsi data dalam satuan, sintesa, penyusunan dalam rumus dan pengurutan poin-poin penting. Setelah dilakukan penelitian, ditarik kesimpulan agar nantinya dapat dengan mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain (Sugiyono, 2014).

Tujuan dari analisis yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk mendeskripsikan proses dan kronologi langkah demi langkah sesuai dengan teori *hero's journey*. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori perjalanan pahlawan yang dikemukakan oleh Vogler untuk menemukan perjalanan pahlawan dalam film *Akhirat: A Love Story*

Maka karena itu peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif, Adapun langkah-langkah dalam teknik analisis deskriptif kualitatif sebagai berikut:

1. Identifikasi
2. Klasifikasi
3. Deskripsi
4. Analisis

7. Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini lebih mudah, peneliti membagi skripsi ini menjadi 4 bab, yaitu bab I pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian literatur dan metode penelitian. Pada bagian bab II ini berisikan deskripsi dari industri perfilman di Indonesia, deskripsi dari film Akhirat: A Love Story, dan *Scene Treatment*. Pada bab III menjelaskan sajian data, dan menjelaskan bagaimana teori perjalanan kepahlawanan pada film Akhirat: A Love Story, dan teori *Character Archetypes Hero's Journey* dalam Penokohan Akhirat: Love Story. Penerapan teori perjalanan kepahlawanan pada film Akhirat: A Love Story menggunakan 12 tahapan perjalanan kepahlawanan yang dikemukakan oleh Vogler dalam bukunya *The Writer's Journey Mythic Structure For Writers*. (Vogler, 2007, 81-227). Peneliti menjelaskan lebih mendalam *archetypes* pada setiap karakter yang diperankan oleh pemeran film Akhirat: A Love Story. Bab IV berisikan kesimpulan dan saran.

F. Kerangka Teori

1. Teori *Hero's journey*

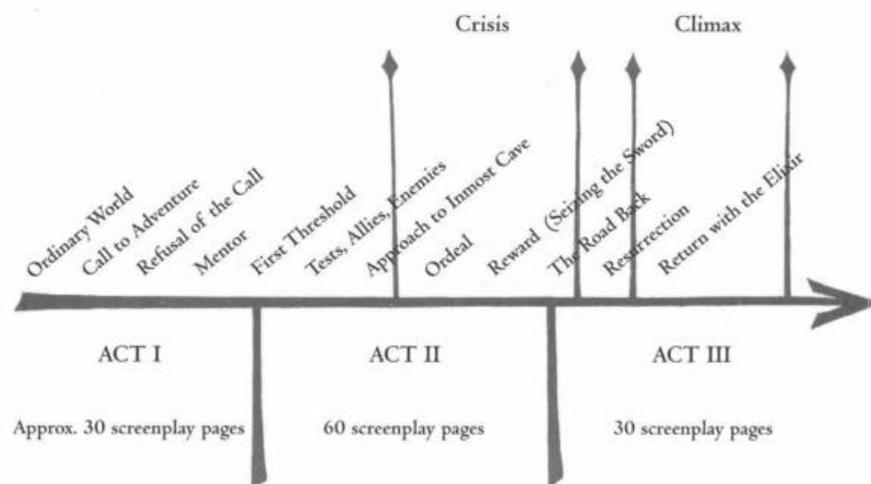


Diagram 1.2 The Hero Journey Model

Teori *hero's journey* yang dikemukakan oleh Vogler memiliki dua belas tahapan perjalanan pahlawan dalam menggambarkan perjalanan yang dilaluinya selama petualangannya. Ke dua belas tahapan tersebut dijelaskan oleh Vogler sebagai berikut (Vogler, 2007, 81-227)

1) *The Ordinary World*

Tahapan ini biasa disebut dengan memperkenalkan pahlawan kepada penonton. Penetapan status quo dengan menunjukkan pahlawan dalam menjalani kehidupan yang biasa dari dunianya. Hal ini memungkinkan penonton mengenal pahlawan sebagai orang biasa.

2) *The Call to Adventure*

Perjalanan pahlawan dimulai dengan panggilan untuk berpetualang, sesuatu yang mengganggu kehidupan biasa sang pahlawan dan menghadapkan dengan masalah atau tantangan yang tidak bisa pahlawan abaikan. Mereka harus membuat pilihan apakah mereka menolak panggilan, atau bangkit menghadapi tantangan.

3) *Refusal of the call*

Pahlawan menolak petualangan karena keraguan, ketakutan, merasa tidak aman, atau sejumlah masalah lainnya.

4) *Meeting the Mentor*

Pahlawan bertemu dengan seorang mentor atau guru yang dapat memberikan nasihat, kebijaksanaan, informasi untuk mempersiapkan pahlawan tersebut menuju perjalanan ke depan.

5) *Crossing the Threshold*

Pahlawan meninggalkan dunia biasa mereka untuk pertama kalinya dan melintasi ambang menuju petualangan.

6) *Tests, Allies, and Enemies*

Pahlawan mempelajari aturan dunia baru dan bertahan dalam ujian, bertemu teman, dan berhadapan langsung dengan musuh.

7) *The Approach*

Rencana awal untuk menghadapi konflik utama dimulai, tetapi kemunduran terjadi yang menyebabkan pahlawan mencoba pendekatan baru atau mengadopsi ide-ide baru.

8) *The Ordeal*

Pahlawan mengalami krisis hidup, bisa karena akibat perbuatannya sendiri maupun karena serangan dari musuh.

9) *The Reward*

Setelah selamat dari Cobaan, pahlawan merebut pedang hadiah yang pahlawan peroleh yang memungkinkan untuk menghadapi konflik terbesar. Ini mungkin sebuah item fisik atau sepotong pengetahuan atau kebijaksanaan yang akan membantu pahlawan bertahan.

10) *The Road Back*

Pahlawan melihat cahaya di ujung terowongan dan akan menghadapi lebih banyak ujian dan tantangan.

11) *The Resurrection*

Klimaks. Pahlawan menghadapi ujian terakhir, menggunakan semua yang dipelajari untuk menghadapi konflik sekali dan untuk selamanya.

12) *The Return*

Pahlawan membawa pengetahuan dan kembali ke dunia yang biasa, disinilah tema film biasanya muncul sebagai perenungan untuk penontonya.

2. Teori Penokohan

Archetypes adalah peran-peran yang dimainkan oleh karakter-karakter dalam sebuah cerita. Walaupun setiap karakter memiliki peran masing-masing, sewaktu-waktu peran tersebut dapat berubah tergantung dengan alur ceritanya (Vogler, 2003:7).

Archetypes dalam *hero's Journey* terdiri atas tujuh peranan yaitu: hero protagonis dalam struktur cerita ini, tokoh ini harus bisa *relatable* dengan audiens; mentor berperan untuk memberi motivasi, nasihat, wawasan, dan latihan untuk membantu hero dalam menghadapi tantangan-tantangan yang hero temui sepanjang petualangan. *Threshold guardian* berperan untuk menjaga *special world* dan rahasia-rahasia di dalamnya dari sang hero, dan juga memberikan ujian untuk membuktikan komitmen dan nilai sang hero. *Herald* berperan untuk menyampaikan pesan atau tantangan kepada hero mengenai perubahan yang akan datang di masa depan, peran ini dibutuhkan untuk memulai alur cerita dan menyajikan tantangan kepada hero. *Shapeshifter* keberadaan *shapeshifter* adalah untuk memunculkan keraguan dan pertanyaan dalam benak hero. *The shadow* dapat merepresentasikan hasrat terdalam, kemampuan yang belum terasah, atau kualitas yang ditolak oleh hero, *the shadow* dapat berbentuk sebagai suara batin terburuk yang ada di dalam batin hero dan harus diterima kekurangan tersebut. *Trickster* menyukai gangguan dan membuat *ordinary world* kacau (Vogler, 2003:8-9).

Ketika memberikan peranan-peranan tersebut, penulis cerita harus memikirkan apa tujuan peran karakter tersebut, apa tujuan akhir dari karakter tersebut, dan apa yang

harus peran karakter tersebut lakukan untuk mencapai ke tujuan akhirnya (Vogler, 2003:7).

3. Film Sebagai Media Komunikasi

Film dapat dilihat sebagai karya kreativitas manusia yang memiliki unsur estetika yang tinggi, atau dapat dilihat sebagai media dimana film dapat digunakan sebagai sarana penyampaian dan penyebarluasan pesan pembuat film kepada masyarakat. Jika kita melihat film dari sudut pandang kedua, kita dapat mengatakan bahwa kita melihat film dari sudut pandang komunikasi, karena film ada dalam beberapa bentuk media. Jadi ketika seorang produser membuat sebuah film untuk menyampaikan pesan tertentu melalui film yang dibuatnya, maka dia melakukan komunikasi massa.

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana berasal dari Bittner (Ardianto, Komala & Karlinah, 2007), yaitu komunikasi massa adalah pesan yang disampaikan kepada sejumlah besar orang melalui media massa. Karakteristik komunikasi massa meliputi pesan umum, komunikasi anonim, heterogen dan terfragmentasi, dan komunikasi satu arah. Dominik mengidentifikasi bahwa salah satu fungsi komunikasi massa bagi masyarakat adalah penyebarluasan nilai, yang disebut juga fungsi sosial (Dominik, 2000). Sosialisasi mengacu pada cara perilaku dan nilai-nilai kelompok diadopsi. Media massa mewakili citra masyarakat. Media menunjukkan kepada kita bagaimana mereka bertindak dan apa yang mereka harapkan. Dengan kata lain, media massa mewakili kita melalui panutan yang kita amati dan kita harapkan untuk diteladani (Ardianto et al., 2007).

Film dokumenter pertama dalam sejarah perfilman nasional di Indonesia adalah Lady Van Java yang diproduksi pada tahun 1926 di Bandung. Kemudian Lutung

Kasarung, Si Konat dan Pare 1930 dipertunjukkan ke publik (Ardianto et al., 2007). Industri perfilman Indonesia, meski sempat mengalami keterpurukan di tahun 1990-an, kini telah pulih kembali. Kebangkitan perfilman nasional dimulai dari Pertualangan Sherina, disusul Ada Apa Dengan Cinta yang mencapai 2,7 juta penonton. Film-film lain juga bermunculan, seperti "Jelangkung", "Eiffelku yang Jatuh Cinta" dan "Arisan". Film-film ini memberikan harapan baru dalam kondisi perfilman nasional. Film non-komersial seperti "*Pillow Top Leaves*", "*Whispering Dogs*" dan lainnya juga muncul.

Film sebagai media telah mempengaruhi banyak lapisan masyarakat. Salah satu fungsi komunikasi massa adalah mentransmisikan budaya, baik budaya baru maupun kearifan lokal yang perlu dilestarikan. Sineas lokal di luar Jawa sudah sampai pada titik di mana mereka harus membuat film di daerahnya sendiri dengan kearifan atau budaya lokal. Sineas Sumatera utara didorong untuk melestarikan budayanya melalui film, karena film adalah alat yang efektif untuk menyebarkan budaya dan film membantu mencerminkan keanekaragaman budaya dalam skala global (Manias-Muñoz, Barreiro & Rodríguez, 2017). Nyatanya, filmnya tidak menyentuh industri perfilman nasional. Film-film mereka hanya dikonsumsi oleh masyarakat lokal dan masih diragukan mampu bersaing di layar bioskop nasional. Ini karena pemahaman mereka tentang industri film nasional.

Industri film nasional di Indonesia telah pulih dari keterpurukannya dan kembali berjaya. Film-film seperti Pertualangan Sherina yang dilanjutkan dengan Ada Apa Dengan Cinta kembali membawa kebanggaan industri perfilman nasional. Lebih dari 2 juta orang menonton film ini di bioskop. Sejak saat itu, publik selalu ingin tahu film nasional mana lagi yang akan "mendominasi" pasar industri perfilman. Harapan film nasional yang berkembang dan muncul kembali di seluruh tanah air tidak hanya

dinikmati oleh pembuat film komersial, tetapi juga oleh pembuat film independen. Dukungan negara menjadi faktor penting dalam perkembangan industri perfilman tanah air berkat dukungan negara untuk produksi film-film nasional adalah bentuk dari “kesejahteraan budaya”, di mana salah satu fungsi dari karya-karya sinematografi ialah untuk mengorientasikan perilaku masyarakat dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Bellucci, 2010). Selain itu, industri film memiliki kepentingan strategis untuk pengembangan dan promosi suatu negara (İncekara, Şener, & Hobikoğlu, 2013).

4. Elemen Bercerita

Dalam elemen bercerita ada beberapa struktur yang harus dikuasai diantaranya harus menguasai struktur, latar, genre, karakter dan ide. (Robert Mckee, 1997)

1) Struktur

Struktur adalah pilihan peristiwa dari cerita hidup karakter yang disusun menjadi urutan strategis untuk membangkitkan emosi tertentu dan untuk mengekspresikan terhadap pandangan hidup. (Robert Mckee, 1997:32)

- a. Cerita menciptakan perubahan di dalam situasi kehidupan seorang tokoh yang diekspresikan dalam suatu nilai. Cerita juga bisa mengubah karakter tokoh dari positif ke negatif, atau dari negatif ke positif, dari momen satu ke momen berikutnya. Dalam bercerita menciptakan perubahan yang berarti dalam situasi kehidupan seorang tokoh yang diekspresikan dan dialami dalam suatu nilai dan dicapai melalui konflik.
- b. *Scene* adalah Tindakan melalui konflik dalam waktu dan ruang yang kurang lebih terus menerus mengubah kondisi nilai

kehidupan karakter pada satu nilai dengan tingkat signifikansi yang terlihat. Setiap adegan adalah *story event*.

- c. *Beat* adalah sebuah pertukaran perilaku dalam aksi atau reaksi. *Beat by beat* merupakan perubahan perilaku membentuk pergantian adegan.
- d. *Sequence* adalah rangkain adegan umumnya dua sampai lima yang berpuncak dengan dampak yang lebih besar daripada adegan sebelumnya.
- e. *Act* adalah rangkaian urutan yang memuncak dalam adegan klimaks yang meyebabkan nilai yang besar dan lebih kuat dampaknya daripada urutan atau adegan sebelumnya.
- f. Klimaks cerita adalah sebuah cerita serangkaian tindakan yang membangun klimaks babak terakhir atau klimaks cerita yang membawa perubahan mutlak dan tidak dapat diubah.

2) Genre

Konvensi Genre adalah sebuah pengaturan, peran, peristiwa, dan nilai tertentu yang menentukan genre individu dan sub genrenya. (Robert Mckee, 1997:79)

3) Setting

Seting mempunyai empat dimensi yang terdiri dari periode, durasi, lokasi, dan level konflik. (Robert Mckee, 1997:67)

a. Periode

Periode adalah tempat cerita di dalam waktu.

Bercerita mengenai tempat dimasa lalu, masa sekarang atau masa depan.

b. Durasi

Durasi adalah bagian dimensi kedua dari waktu. Didalam durasi menjelaskan tentang rentang waktu cerita didalam kehidupan karakter tersebut.

c. Lokasi

Lokasi adalah dimensi fisik didalam cerita. Lokasi menerangkan tentang terjadinya spesifik cerita tersebut.

d. Konflik

Tingkat konflik adalah dimensi manusia. Sebuah seting tidak hanya mencakup tentang seting waktu, lokasi, durasi, tetapi juga sosial. Oleh karena itu pemeran karakter yang mengandung berbagai tingkat konflik merupakan bagian dari latar cerita. Didalam sebuah cerita terdapat beberapa konflik yang terjadi diantaranya konflik politik, ekonomi, ideologis, biologis, dan psikologis.

4) Karakter

Fungsi karakter adalah untuk membawa ke dalam cerita kualitas karakterisasi yang diperlukan untuk memerankan sesuai kebutuhan cerita tersebut. Kualitas karakter harus membawa kombinasi kualitas yang profesional kepada penonton agar percaya bahwa karakter tersebut dapat melakukan apa yang seharusnya karakter tersebut lakukan. (Robert Mckee, 1997:100)

5) Ide

Ide dapat dinyatakan dalam satu kalimat yang menggambarkan bagaimana dan mengapa kehidupan mengalami perubahan dari satu kondisi keberadaan di awal ke kondisi lain di akhir.

Penulis dan cerita yang mereka ceritakan dapat secara berguna dibagi menjadi tiga kategori besar, menurut muatan emosional dari Ide Pengendali. (Robert Mckee, 1997:110)

a. Idealis Pengendalian Ide

Kisah-kisah "berakhir" yang mengungkapkan optimisme, harapan, dan impian umat manusia, visi semangat manusia yang bermuatan positif.

b. Ide Pengendalian Pesimis

Kisah-kisah "berakhir" yang mengungkapkan sinisme, rasa kehilangan dan kemalangan, visi negatif tentang kemerosotan peradaban, tentang dimensi gelap umat manusia.

c. Ide Pengendalian Ironis

Realitas sangat ironis, dan inilah mengapa cerita yang berakhir dengan ironi cenderung bertahan paling lama sepanjang waktu, melakukan perjalanan terluas di dunia, dan menarik cinta dan rasa hormat terbesar dari penonton. Ini juga mengapa, dari tiga kemungkinan muatan emosional pada klimaks, ironi sejauh ini adalah yang paling sulit untuk ditulis. Ini menuntut kebijaksanaan terdalam dan keterampilan tertinggi karena tiga alasan.