



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Production Design*

Sebuah film pasti memiliki *production design*, yang adalah perwujudan visual dari sebuah cerita. *Production design* menampilkan visual dari *setting* tempat, waktu, dan suasana dari cerita dalam film (LoBrutto, 2002, hlm. 127). LoBrutto juga berpendapat bahwa setiap elemen visual harus mendukung, dan membangun naratif yang ada dalam cerita (hlm. 21). Menurut Rabiger (2003), *production design* sebuah film harus bisa menyampaikan secara visual tentang karakter, keadaan, situasi, dan *mood* mereka. Ini melibatkan penciptaan sebuah dunia fiksi yang sempurna dengan segala karakter, kostum, latar belakang, properti, dan warna yang ada di dalamnya (hlm. 350). Rabiger melanjutkan, *production design* dalam film mengekspresikan sudut pandang dalam dunia yang seakan-akan ada saat cerita berlangsung. Hal ini dapat diwujudkan dengan memvisualkan keseluruhan *set*, properti, kostum, warna yang ada dalam sebuah adegan (hlm. 352).

Pendapat serupa dinyatakan oleh Rea dan Irving (2010) yang menyatakan bahwa *production design* merupakan sebuah *set* yang menjadi latar belakang sebuah adegan terjadi dengan segala unsur di dalamnya yaitu *set*, properti, kostum, warna. Seseorang yang bertanggung jawab untuk memastikan *set*, properti, kostum dan warna sesuai dengan film disebut sebagai *production designer* (hlm. 123). Barnwell (2017) menyatakan *production designer* adalah

kepala dari departemen *art* dalam sebuah produksi film. Adalah tanggung jawab seorang *production designer* untuk menetapkan dan mengatur elemen-elemen visual dari sebuah produksi film atau televisi (hlm. 23).

Menurut Rizzo (2005), seorang *production designer* memiliki *level* hirarki yang sama dengan sutradara dan sinematografer. *Production designer* bertugas untuk menyampaikan konsep visual dari sebuah film melalui *design* dan pembangunan dari apa yang nantinya terlihat oleh mata. Dalam hal ini, seorang *production designer* menjadi orang yang paling berpengaruh, orang yang menjadi sumber kekuatan dari *art* dalam sebuah film (hlm.3). Dengan tanggung jawab yang besar ini, *production designer* bekerja dari awal proses produksi film bersama dengan produser dan sutradara. Mereka menyusun *budget*, jadwal, dan yang terpenting adalah berkolaborasi untuk menciptakan konsep visual film (Barnwell, 2017, hlm. 23).

Barnwell juga menjelaskan bahwa *production designer* menyampaikan sketsa (mencakup atmosfer, *mood*, pencahayaan, komposisi, warna, tekstur) kepada *art director* yang nantinya akan mewujudnyatakan konsep tersebut (hlm. 25). Setelah *production designer* menguraikan skenario bersama sutradara dan DoP, ia akan berdiskusi dengan sutradara mengenai ide-ide visual, dan untuk menentukan *set* apa saja yang harus dibangun (studio), dan mana yang akan difilmkan di lokasi nyata. Karena itu, *production designer* bertugas menggolongkan skenario sesuai *scene* yang akan diambil di dalam ruangan atau luar ruangan, serta periode waktu cerita dalam film untuk menghitung berapa jumlah *set* yang diperlukan (hlm. 26).

Barnwell melanjutkan bahwa *production designer* akan berkolaborasi dengan kru inti dari *creative department* untuk menciptakan gambar yang luar biasa yang tampak dalam layar. Proses ini menghasilkan gambar yang berbeda-beda dalam setiap proyek produksi tergantung dengan orang-orang di dalamnya (hlm. 58). Tomaric (2008) menambahkan *production designer* bertanggung jawab menciptakan dan merancang keseluruhan dunia baru, yaitu dunia dimana cerita berlangsung. Dunia yang dimaksud di sini mencakup *set*, properti, dan kostum yang akan dipakai pemeran-pemeran film (hlm. 128).

Tomaric menyatakan *production designer* memiliki tanggung jawab yang besar kepada produser mengenai *budget*. Keseluruhan konsep *production design* dalam film akan sangat mempengaruhi *budget* yang diperlukan untuk film tersebut. Apa yang *production designer* kerjakan menjadi rancangan dasar (cetak biru) bagi seluruh kru dalam departemen *art*. Pada akhirnya, seorang *production designer* akan bekerja sama dengan *director of photography* dan *costume designer* untuk memastikan semua departemen yang ada menciptakan tampilan yang selaras dengan film (hlm. 128).

2.2. Set

Sebuah film pasti memiliki *set* yang menjadi latar belakang sebuah adegan terjadi. Rea dan Irving (2010) menyatakan *set* adalah lokasi dalam film yang membantu menyampaikan cerita dengan memberi informasi penting tentang dunia yang menjadi lingkungan di mana karakter dalam film hidup (hlm. 127). LoBrutto (2002) berpendapat sebuah *set* terdiri dari dinding, lantai, langit-langit, jendela,

pintu, dan lain-lain. Di dalam nya juga terdapat dekorasi, yang terdiri dari furnitur, hiasan dinding, dan banyak lagi. Tentunya sebuah *set* beserta segala yang ada di dalamnya didasari oleh skenario yang ada (hlm. 21).

Barnwell (2017) menambahkan bahwa *set* membantu menyajikan sebuah film dengan tampilan yang unik dan berbeda pada setiap film. Tampilan yang dimaksud adalah geografisnya, sejarahnya, sosial serta konteks budaya di dalamnya (hlm. 7). Menurut Barnwell, *set* menjadi salah satu aspek utama dalam *mise-en-scene* sebuah film. *Set*, sebagai aspek utama *mise-en-scene*, dapat memakai lokasi asli yang memang sudah ada di dunia nyata, atau bisa juga memakai lokasi buatan yang palsu hanya untuk kepentingan tampilan ruang dalam layar (hlm. 9). LoBrutto (2002) memperjelas pernyataan di atas dengan membagi *set* ke dalam 2 jenis, yaitu studio dan lokasi.

Set studio adalah *set* yang dibangun dan dibuat oleh tim produksi di mana proses syuting bisa dilaksanakan tanpa gangguan cuaca, keramaian, atau distraksi lainnya, karena pembuat film memegang kontrol penuh dalam studio (hlm. 135). Sedangkan, *set* lokasi adalah *set* menggunakan lokasi yang sudah ada, namun pembuat film harus berurusan dengan hal eksternal seperti adanya polusi suara, keramaian orang, dan sebagainya. Apalagi jika lokasi yang digunakan bersifat eksterior, maka pembuat film juga harus menangani masalah cuaca, perubahan cahaya matahari, penonton yang tidak diundang, dan sebagainya. Namun dari lokasi yang sudah ada, bisa juga dimodifikasi oleh pembuat film agar lebih sesuai kebutuhan (hlm. 151).

Barnwell (2017) menambahkan, *set* studio memang mungkin lebih nyaman, namun biasanya memerlukan biaya lebih untuk misalnya sewa studio dan untuk segala benda yang diperlukan untuk membangun *set*. Sedangkan untuk *set* lokasi, *budget* yang diperlukan bisa jadi lebih kecil, namun tetap ada pengeluaran-pengeluaran seperti untuk sumber listrik, sewa toilet, dan lain-lain (hlm. 33). Anderson (2009) menyatakan dalam setiap cerita, perlu diputuskan apakah akan menggunakan tempat yang memang sudah ada atau tempat nyata, atau menciptakan sendiri tempat baru yang palsu sebagai bagian dari dunia yang ada dalam film (hlm. 93). Meskipun begitu Barnwell (2017) menambahkan bahwa dari kedua pilihan jenis *set* yang ada, keduanya memerlukan dekorasi dan perlu ditambahkan atau dihias lagi agar semakin sesuai konsep visual film. Contoh tambahan yang bisa dipakai untuk mendekor sebuah *set* adalah dengan menambahkan lukisan, perabotan, tirai, dan juga properti (hlm. 44).

Whitlock (2010) menyatakan bahwa objek-objek fisik yang terdapat dalam *set* menciptakan karakter, adegan, dan alur cerita, sama pentingnya seperti aktor, kostum, dan dialog yang diucapkan (hlm. 58). Barnwell berpendapat, dalam film, *set* dapat membantu mengidentifikasi karakter, menampilkan dan memperjelas psikologi karakter, dan juga menimbulkan emosi dan keinginan karakter yang melengkapi naratif sebuah cerita. *Set* yang terbaik adalah *set* yang menjadi metafor dari karakter dan aksi yang terdapat di dalam *set* itu. Untuk membuat *set* seperti ini, perlu melihat ke dalam jiwa dan pikiran karakter lalu mewujudnyatakannya melalui lingkungan di sekitar karakter. Contohnya, *set* kamar yang sangat berantakan dan kotor dapat menggambarkan keadaan pikiran

karakter yang tinggal di dalam kamar itu, mungkin ia bersifat jorok, atau mungkin hidupnya sedang berantakan (hlm. 7).

Anderson (2009) juga menyatakan *set* menjadi salah satu cara paling efektif untuk mengungkapkan karakter melalui detail yang ada dalam ruang di mana karakter itu hidup dan apa saja yang karakter miliki di dalamnya. Apa yang dimiliki oleh sang karakter bisa berperan sebagai pengenalan atau petunjuk siapa karakter tersebut dalam cerita (hlm. 86). *Set* bisa lebih berarti dari sekedar latar belakang sebuah kejadian atau interaksi antar karakter. *Set* dapat bersifat simbolis dan membuat sebuah cerita jadi lebih dinamis (hlm. 96). Interaksi antara karakter dan *set* dapat menjadi hal yang sangat dinamis dalam cerita dan bahkan dapat menghasilkan plot. Menurut Anderson, *set* bisa menjadi hal yang mendukung atau bahkan menindas bagi karakter, dan respon dari keduanya dapat meningkatkan dramatisasi sebuah cerita (hlm. 88).

Menurut Barnwell (2017), *set* seringkali berfungsi sebagai karakter lain dalam film. Karakter yang tidak berbicara, namun berkomunikasi melalui visual sesuai apa yang ingin disampaikan oleh *production designer* melalui rancangannya. Sepenting itu peran atau fungsi *set* yang ada dalam sebuah cerita. Bahkan *set* dapat juga berfungsi untuk memberi banyak informasi yang mungkin akan sangat panjang jika dijelaskan melalui dialog. Contohnya saja dalam hal mendasar mengenai karakter, yaitu pekerjaan, kekayaan, warna kesukaan, dan banyak lagi (hlm. 26).

Sijll (2005) menyatakan bahwa karena film adalah sebuah medium visual, *set* atau lokasi di dalamnya memberikan penceritaan yang besar. *Set* bisa meningkatkan drama dalam film, memberi kontras atau kesamaan dalam cerita, dan juga dapat memperkenalkan karakter. *Set* juga bisa membawa penonton ke dunia yang belum pernah penonton masuki sebelumnya, tanpa penjelasan satu kata pun. Film yang baik, menggunakan semua unsur untuk membangun cerita, salah satunya adalah *set*. Karena itu betapa pentingnya rancangan seorang *production design* untuk berbagai *set* yang ada dalam film bagi berjalannya cerita (hlm. 234)

2.3. Properti

Properti adalah objek yang dapat digerakkan atau dipindahkan, digunakan oleh seorang aktor dan berhubungan dalam cerita yang sedang berjalan (Rea & Irving, 2010, hlm. 128). Barnwell (2017) menyatakan properti dipilih untuk menambahkan keaslian atau kenyataan pada sebuah lokasi atau *set* dan menyampaikan penjelasan mengenai karakter dan atmosfer sekitarnya (hlm. 44). LoBrutto (2002) juga berpendapat, sebuah skenario akan memuat properti spesifik yang dibutuhkan untuk cerita dan sebagai penjelasan karakter dalam film. Properti yang digunakan biasanya yang akan menambah tekstur visual dan kenyataan dari sebuah cerita (hlm. 21). Properti harus bersambung atau tidak ada perubahan dari *shot* ke *shot* berikutnya. Jika properti yang digunakan bisa habis, harus ada cadangan (hlm. 50).

Barnwell (2017) melanjutkan, properti tidak kalah pentingnya dengan *set* sebagai pendukung berjalannya cerita dalam film. Properti bisa menjadi alat simbolis yang menunjukkan tema yang terdapat dalam naratif sebuah cerita. Sama seperti *set*, properti pun bisa menyampaikan banyak hal tanpa mengucapkan satu kata pun. Dalam cerita, properti bersifat fungsional dan emosional, yang memperjelas gagasan dari karakter dan konsep cerita yang sedang berjalan. Contohnya, properti seperti perabotan dapat memberitahu ke penonton tentang gaya hidup karakter, status sosialnya, atau menyampaikan sesuatu hal tentang seorang individu (hlm. 181).

Sijll (2005) menjelaskan properti bisa memberi impresi dunia di mana seorang karakter tinggal dan bagaimana dunia di dalam karakter itu sendiri. Properti dapat dipindah-pindahkan dan juga dikembalikan lagi sepanjang film berjalan. Sijll melanjutkan properti yang sengaja dipilih dan ditonjolkan dalam film dapat memberi arti lebih dalam sebuah *scene*, dapat memberi makna lebih dalam dari apa yang tampak pada layar. Yang dimaksud adalah, properti, tanpa mencuri perhatian, bisa mendukung berjalannya aksi atau dialog dalam sebuah *scene* dan memberi makna yang lebih dalam lagi dari *scene* itu, yang walau mungkin tidak semua orang bisa menyadarinya (hlm. 216).

Properti ada bersamaan dengan karakter yang ada dalam sebuah film. Properti bisa ditinggal atau ditinggalkan begitu saja, atau bisa juga dipakai oleh karakter untuk membantu plot film. Properti bisa memiliki arti yang berubah-ubah dalam satu rangkaian cerita pada film. Jadi selama film berjalan, makna atau arti yang dimiliki oleh properti ini berubah seiring dengan kejadian-kejadian yang

terjadi sepanjang film (Sijll, 2005, hlm. 218). Barnwell (2017) menambahkan, bahkan ketidakberadaan properti dalam sebuah *scene* juga dapat memberi impresi yang kuat, memberi makna yang tidak kalah dalam daripada adanya properti. Ketidakberadaan properti ini juga dapat membangun *mood* atau memberi makna tersendiri (hlm. 66).

Properti dalam sebuah film bisa digolongkan ke dalam beberapa kategori, yaitu:

1. *Set Prop* adalah properti yang terlihat dalam kamera tapi tidak dipakai dalam adegan, namun ada dalam *frame* seakan-akan properti itu bisa digunakan.
2. *Hand prop* adalah properti yang dipakai oleh karakter untuk sesaat, seperti korek, gelas, telepon.
3. *Action Prop* adalah properti yang benar-benar bisa dipakai dan berfungsi bagi karakter dalam cerita.
4. *Decorating Prop* adalah properti yang tidak dipakai langsung oleh karakter, jadi sebenarnya tidak berfungsi atau tidak jalan pun tidak apa-apa.
5. *Green* adalah properti yang berupa tanaman dan tumbuhan.
6. *Mechanical Prop* adalah properti yang merupakan mesin mekanik (Hlm. 73).

Dari penjelasan-penjelasan ini, dapat diketahui bahwa *set* dan properti dalam sebuah film yang dirancang dan diatur oleh seorang *production designer*,

memiliki makna yang lebih daripada hanya sekedar ada atau terlihat dalam sebuah *scene*.

2.4. Struktur Dramatik

Menurut Bell (2004), struktur dramatik adalah sebuah rencana, yang menyusun atau membangun sebuah cerita. Perjalanan cerita harus mampu membawa orang menelusuri kekuatan dalam cerita tersebut. Struktur berbicara soal waktu yang tepat, di mana elemen-elemen dalam suatu cerita terjadi dalam waktu dan urutan yang tepat. Dalam struktur dramatik ini, ada yang disebut dengan plot. LaPlante (2007) menjelaskan plot adalah kumpulan kejadian atau peristiwa yang terjadi dalam cerita, yang menjadi penyebab karakter mengalami perubahan dalam hal tertentu (hlm. 382). Titik-titik di mana kejadian itu terjadi disebut *plot points*. *Plot points* ini bisa terjadi berulang-ulang, lagi dan lagi, kepada karakter yang ada dalam cerita pada umumnya (hlm. 384). *Plot points* ini menjadi titik-titik yang memperjelas sebuah struktur dramatik dalam cerita, memberikan detail lebih lagi kepada cerita melalui kejadian.

Yorke (2013, hlm. 39) dalam bukunya menyatakan bahwa sesuatu yang disebut ‘struktur dramatik’ dalam cerita berbicara tentang sebuah karakter yang sedang mengejar tujuannya (*goal*) ketika sesuatu yang tidak disangka terjadi dan mengubah arah perjalanan karakter tersebut. Sesuatu yang tidak disangka atau kejutan ini adalah yang disebut dalam bahasa Yunani ‘*peripeteia*’, yang berarti pembalikan (*reversal*). Perubahan-perubahan kecil biasanya bisa terjadi di setiap adegan, sedangkan perubahan yang signifikan biasanya menjadi pembagi sebuah

cerita ke dalam beberapa bagian yang disebut *act*. Yorke melanjutkan bahwa, setiap cerita memiliki jumlah *act* yang beragam sesuai pembuat karya tersebut. Namun, ketika durasi sebuah karya sudah mencapai satu jam atau lebih, sangat jarang ditemukan karya yang memiliki *act* kurang dari tiga. Perlu diingat bahwa tidak ada batasan bagi jumlah *act* dalam cerita, tetapi pola dasar yang berlaku, apalagi di zaman modern ini, yang menjadi dasar banyak cerita terbentuk adalah tiga *act*, atau dikenal dengan *three-act structure*.

Terdapat dua jenis pembagian *act* yang umum dan sudah banyak digunakan sejak masa lampau, yaitu *three-act structure* dan *five-act structure*. Namun, *five-act structure* lebih umum digunakan dalam pembagian adegan pada teater, sehingga penulis akan membahas struktur dramatik *three-act structure* yang digunakan pada film.

2.4.1. Three-Act Structure

Ellis dan Lamson (2010) menyatakan, tulisan Aristoteles yang berjudul *Poetic* dipertimbangkan atau dianggap sebagai buku panduan dasar dari struktur dramatik. Di dalamnya, Aristoteles menyatakan bahwa sebuah drama yang baik harus mengikuti sebuah paradigma yang disebut *three-act structure*. Aristoteles percaya bahwa setiap cerita harus memiliki sebuah awal (*act 1*), tengah (*act 2*), dan juga akhir (*act 3*) (hlm. 105). Menurut LaPlante (2007), sampai saat ini banyak orang yang mendasarkan definisi mereka atas sebuah cerita dengan pendapat atau nasihat dari Aristoteles, bahwa cerita harus memiliki awal, tengah, dan akhir (hlm. 153).

Rea dan Irving (2010) berpendapat bahwa setiap cerita harus memiliki bagian awal, tengah, dan akhir, yang nantinya menjadi dasar dari proses keseluruhan cerita. Teori ini juga memakai *Poetic* dari Aristoteles sebagai landasannya (hlm. 11). Menurut Anderson (2009), setiap cerita memiliki tahap-tahap dan titik dramatisnya masing-masing yang berproses, yaitu dari awal, ke tengah, lalu sampai ke akhir (hlm. 141). Bell (2004) berpendapat bahwa untuk memiliki alur cerita yang kuat, cerita harus memiliki tiga babak, atau dikenal juga dengan *three-act structure* (hlm. 22).

Semua cerita pada dasarnya terbentuk dari tiga bagian, yaitu awal, tengah, dan akhir. Pembagiannya biasanya sebagai berikut:

1. *Act 1 (beginning)*: bagian awal dari cerita di mana semuanya tadinya berjalan seperti biasa saja atau normal, namun situasi itu akan berubah nantinya. Titik awal dari perjalanan sebuah cerita.
2. *Act 2 (middle)*: bagian tengah cerita, di mana setelah ada sesuatu yang terjadi yang memancing terjadinya perubahan dari keadaan awal yang biasa saja, semua perputaran cerita terjadi di sini.
3. *Act 3 (end)*: setelah melewati permasalahan yang ada di tengah cerita, di sini penyelesaian terjadi, jalan keluar didapatkan, namun dengan adanya perubahan yang didapat dari perjalanan cerita,

Dari ketiga kejadian utama dalam cerita, untuk membuat alur cerita lebih detail lagi, ketiga kejadian utama ini akan diuraikan lagi (Munier, 2014, hlm. 79).

Snyder (2005, hlm. 25) berpendapat bahwa dalam struktur dramatik *three-act*, ada 15 rangkaian di dalamnya, yang beliau sebut dengan *Blake Snyder Beat Sheet (BS2)*, isinya adalah:

1. *Opening Image* (1)
2. *Theme Stated* (5)
3. *Set-Up* (1-10)
4. *Catalyst* (12)
5. *Debate* (12-25)
6. *Break into Two* (25)
7. *B Story* (30)
8. *Fun and Games* (30-55)
9. *Midpoint* (55)
10. *Bad Guys Close In* (55-75)
11. *All Is Lost* (75)
12. *Dark Night of the Soul* (75-85)
13. *Break into Three* (85)
14. *Finale* (85-110)
15. *Final Image* (110)

Menurut Snyder, *beat* ini dapat digunakan dengan perkiraan halaman pada skrip seperti nomor yang ada di dalam kurung.

Gulino (2004, hlm.15-18) menjelaskan bahwa sebuah struktur memiliki delapan rangkaian atau *sequence*, yaitu:

1. *Sequence A*: menjelaskan kondisi awal sebuah cerita, siapa, apa, di mana. Diakhiri dengan adanya gangguan pertama yang menyebabkan stabilitas dunia awal berubah.
2. *Sequence B*: ketegangan cerita mulai terbentuk, dan akhirnya tahap ini berakhir ketika karakter di posisi harus melakukan sesuatu, dan tidak bisa mundur lagi. Akhir tahap ini menjadi *plot point 1*.
3. *Sequence C*: karakter menghadapi tantangan pertama yang terbentuk di tahap sebelumnya tadi, namun resolusi dari satu masalah dapat menyebabkan masalah lebih besar lagi, sehingga yang dipertaruhkan pun semakin besar.
4. *Sequence D*: puncak pertama dari cerita, hasil dari usaha karakter sebelumnya, biasanya menjadi paralel dari akhir cerita atau bahkan berlawanan.
5. *Sequence E*: karakter menghadapi masalah baru yang muncul di tahap sebelumnya, biasanya pada tahap ini ada kesempatan atau harapan baru, namun tetap dengan mempertaruhkan sesuatu yang besar.
6. *Sequence F*: karakter menghadapi ketegangan terbesarnya, pilihan terakhirnya, menjadi titik tertinggi atau terendah, bisa berparalel dengan akhir cerita atau berlawanan. *Plot point 2*.

7. *Sequence G*: resolusi dari tahap-tahap sebelumnya, namun biasanya konsekuensi yang tidak disangka malah terjadi, sehingga membentuk masalah baru.
8. *Sequence H*: akhir yang jelas dari semua yang sudah terjadi, apakah berakhir indah, berhasil, atau gagal. Ketegangan sudah mereda dan tahap di mana penjelasan-penjelasan akhir disampaikan.

Ellis dan Lamson (2010) membagi tahapan-tahapan dalam *three-act structure* menjadi lebih banyak lagi yaitu:

Act 1 terdiri dari beberapa uraian adegan atau kejadian dalam cerita yaitu:

1. *Status Quo/Ordinary World*: tahapan di mana karakter utama dalam cerita berada di dunia kesehariannya, di zona nyamannya, sebelum ia melewati perjalanan yang akan mengubah hidupnya. Ellis dan Lamson (2010) menambahkan bahwa dalam tahap ini, dijelaskan tentang apa yang menjadi hal yang berharga bagi karakter, di mana nantinya karakter akan mengalami kehilangan atas hal berharga yang ia miliki di awal ini jika ia gagal bertindak di akhir *act 1*. Dalam tahap ini juga, *stakes* atau hal yang dipertaruhkan oleh sang karakter disampaikan kepada penonton (hlm. 99).
2. *The Catalyst/Inciting Incident*: suatu titik dalam cerita yang memancing tokoh utama untuk bertindak, meninggalkan dunia kesehariannya (*status quo*) dan memulai perjalanan. Ellis dan Lamson (2010) menjelaskan bahwa pada tahap ini, suatu kejadian terjadi, dan kejadian itu akan merusak keseimbangan atau kebiasaan yang ada di awal cerita, dan menyebabkan hal-hal lain berjalan.

Kejadian ini terjadi di tengah-tengah *act* 1 dan akan membuat karakter utama mau tidak mau diperhadapkan dengan sebuah resiko (hlm. 87).

3. *Denial*: pada tahap ini, karakter utama batal untuk melakukan perjalanan, biasanya karena ketakutan atau keraguan. Sehingga karakter utama akan mundur ketika belum melakukan apa-apa, meskipun karakter sudah tahu apa yang dipertaruhkan nantinya.
4. *Encounter with the Guru*: titik di mana karakter utama bertemu dengan karakter lain yang menjadi penasehat, dan memberi saran-saran bijaksana untuk sang karakter utama. Karakter guru ini biasanya akan menyebabkan karakter utama berubah pikiran dan jadi memiliki tekad yang kuat untuk bertindak dan tidak diam saja.
5. *Acceptance and Action*: karakter utama akhirnya berubah pikiran dan memutuskan untuk bertindak, yang berarti ia meninggalkan dunia kesehariannya (*status quo*) demi mempertahankan hal yang menjadi taruhannya tadi. Ellis dan Lamson (2010) menambahkan, titik ini juga menjadi titik yang mengakhiri *act* 1. Titik di mana terjadi peristiwa yang pasti mengubah hidup karakter utama, titik di mana karakter utama kehilangan kontrol atas hidupnya sendiri (hlm. 99).

Act 2 (Middle)

6. *Trial and Tribulations, Friends, and Foes*: karakter utama berada di dunia barunya, dan ia akan menemui karakter-karakter lain yang akan membantunya atau malah menjatuhkannya.

7. *The Edge of the Abyss*: pada tahap ini karakter utama diperhadapkan dengan tantangan keduanya, di mana ia harus menyiapkan rencana untuk melakukan tindakan berikutnya.
8. *The Plunge*: karakter utama bergerak menghadapi tantangan, namun malah berada di titik paling rendah atau titik hampir matinya. Ellis dan Lamson (2010) menyatakan titik ini adalah titik krisis dari karakter. Dan mendorong karakter utama untuk mau tidak mau harus membuat keputusan baru. Biasanya keputusan ini berarah ke klimaks atau ke peperangan akhir (hlm. 87).
9. *The Payoff*: titik di mana karakter utama sudah melewati titik terendah atau titik hampir matinya, dan karakter utama mendapatkan upah dari tindakannya. Ellis dan Lamson (2010) menambahkan, titik *plot point 2* ini menjadi klimaks dari *act 2*. Kejadian lain lagi yang menyebabkan karakter utama dalam cerita harus meninggalkan atau, secara dramatis, harus merubah rencana awal yang dimilikinya di *act 1*, menjadi rencana baru (hlm. 100).

Act 3 (End)

10. *The Way Through*: tahap di mana tokoh utama menghadapi tantangan terbesarnya, untuk kembali atau mendapatkan apa yang tadinya miliknya. Ellis dan Lamson (2010) menambahkan bahwa di titik ini juga karakter akan mendapat apa yang disebut *epiphany* atau pencerahan. Namun pencerahan ini akan membawa karakter utama ke persimpangan, yaitu titik di mana karakter utama harus memilih apa yang harus dilakukannya. Dari keputusannya ini, maka akan ada *goal* atau tujuan baru dari karakter utama (hlm. 100). LaPlante (2007) juga menjelaskan, *epiphany* adalah apa yang disebut sebagai titik

kesadaran oleh Aristoteles. Karakter utama menyadari hal baru yang ia belum sadari sebelumnya.

11. *The True Test*: titik di mana ada tes terakhir bagi karakter utama, untuk membuktikan apakah karakter utama sudah mendapat pelajaran dari perjalanannya. Menurut Ellis dan Lamson (2010), titik ini adalah titik di mana karakter utama, atau penonton, atau bahkan keduanya menyadari bahwa sudah terjadi perubahan pada karakter utama, dan akhirnya menyadari bagaimana perubahan itu bisa terjadi. Di titik ini pula karakter sudah mengerti inti dari drama atau cerita yang terjadi dari awal. Dari situlah, karakter utama menyadari pelajaran yang sudah ia dapatkan, yang mengubah cara pandang karakter utama dalam hidup kedepannya.

12. *Return to the New Normal / denouement*: titik di mana karakter utama kembali pulang ke asalnya, dengan perubahan dalam dirinya yang disebabkan oleh perjalanannya. Pada titik ini konflik sudah berakhir dan sudah diselesaikan. Ellis dan Lamson (2010) menambahkan, pada titik yang disebut *denouement* ini, karakter utama bukan hanya sudah menyelesaikan konflik yang ada, namun di titik ini jugalah karakter utama akan berurusan dengan konsekuensi-konsekuensi kecil yang disebabkan oleh tindakan-tindakan karakter utama dalam cerita. Di titik ini pula pemberesan, penyelesaian, dan penuntasan akan dilakukan.