

**ANALISIS ISI NASKAH DRAMATIK DALAM FILM
THE ROUND UP : PUNISHMENT KARYA HEO
MYEONG-HAENG**

TUGAS AKHIR

Oleh:

ABDULLAH BIMA RAIHAN PRATAMA
2103110061

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Audio Visual**



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2025**

BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Tugas Akhir Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : ABDULLAH BIMA RAIHAN PRATAMA
NPM : 2103110061
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
Pada Hari, Tanggal : Kamis, 17 April 2025
Waktu : Pukul 08.15 WIB s/d Selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.

PENGUJI II : FAIZAL HAMZAH LUBIS S.Sos., M.I.Kom.

PENGUJI III : CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Assoc., Prof., Dr., Arifin Saleh., S.Sos., M.SP. Assoc., Prof., Dr., Abrar Adhani., S.Sos., M.I.Kom

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR

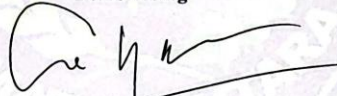
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah Selesai diberikan bimbingan dalam penulisan tugas akhir sehingga naskah tugas ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian tugas akhir, oleh:

Nama Lengkap : ABDULLAH BIMA RAIHAN PRATAMA
NPM : 2103110061
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
Judul Skripsi : ANALISIS ISI NASKAH DRAMATIK DALAM
FILM THE ROUND UP : PUNISHMENT KARYA
HEO MYEONG - HAENG

Medan, 18 Maret 2025

Pembimbing



CORRY NOVRICA A.P. SINAGA, S.Sos., M.A.
NIDN: 0130117403

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi



AKHYAR ANSHORI S.Sos., M.I.Kom.
NIDN: 0127048401

Dekan



Assoc. Prof., Dr., ARIFIN SALEH., S.Sos., MSP
NIDN: 0030017402

PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, **ABDULLAH BIMA RAIHAN PRATAMA**, NPM **2103110061**, menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau mem plagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa tugas akhir ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Tugas akhir saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian tugas akhir saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 26 April 2025

Yang Menyatakan,



ABDULLAH BIMA RAIHAN PRATAMA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil Alamin Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“ANALISIS ISI NASKAH DRAMATIK DALAM FILM THE ROUND UP : PUNISHMENT KARYA HEO MYEONG-HAENG.”** Shalawat beriring salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam sebagai suri tauladan.

Tugas akhir ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua penulis, Ayahanda Pujiono dan Ibunda Winny Permata Agustin yang sudah memberikan dukungan, pengorbanan, bimbingan serta doa yang tulus terhadap penulis. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penulisan skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc. Prof. Dr. Arifin Saleh, S.Sos., M.SP, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Assoc. Prof. Dr. Abrar Adhani, M.I.Kom, selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Dr. Yusrina Tanjung M.AP, selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak Akhyar Anshori S.Sos., M.I.Kom, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Faizal Hamzah Lubis S.Sos., M.I.Kom, selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

7. Ibu Corry Novrica AP. Sinaga, S.Sos., M.A, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan ilmu serta memberikan bantuan kepada penulis hingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta pegawai biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, khususnya Program Studi Ilmu Komunikasi, yang telah memberikan ilmu, wawasan, serta bimbingan selama masa perkuliahan.

Kepada semua yang penulis sebut, penulis tidak bisa memberikan balasan apapun selain ucapan “Terima Kasih” yang sebesar – besarnya dan permohonan maaf karena telah merepotkan. Semoga Tuhan YME membalas kebaikan semua saudara/I dengan kebaikan pula. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Akhir kata, hanya kepada Allah SWT penulis berserah diri. Semoga seluruh pihak yang telah membantu mendapatkan balasan kebaikan yang berlimpah. Aamiin.

Medan, April 2025

Abdullah Bima Raihan Pratama
2103110061

**Analisis Isi Naskah Dramatik Dalam Film The Round Up:
Punishment Karya Heo Myeong-Haeng**

ABDULLAH BIMA RAIHAN PARATAMA

NPM : 210311061

ABSTRAK

Genre aksi-kriminal telah mengalami evolusi yang signifikan tidak hanya mengandalkan pada sekedar adegan aksi yang spektakuler saja, akan tetapi juga memberikan perhatian yang cukup besar pada pengembangan karakter dan kompleksitas sebuah cerita. Melihat popularitasnya, aksi-kriminal lumayan banyak di gemari oleh semua penikmat film. Pada beberapa *scene* yang ditayangkan dalam film ini banyak mengandung unsur-unsur dramatik. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk menganalisis setiap *scene* pada film yang merujuk pada teori analisis naskah dramatik *Brechtian*. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif yang bersifat deskriptif dengan menggunakan metode analisis *Brechtian*. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi, dengan Teknik analisis data dilakukan dengan cara mengamati dan menonton film dari platform digital. Berdasarkan hasil penelitian Analisis Isi Naskah Dramatik Dalam Film *The Round Up : Punishment Karya Heo Myeong Haeng*, melalui pendekatan Struktur *Brechtian* penulis mendapati adanya perbedaan. Metode struktur *Brechtian* digambarkan dengan tiga babak yang terdiri dari *exposition*, *inciting action*, *complication*, *crisis*, *climax*, *resolution*, dan *conclusion*, dimana babak ini terjadi secara berurutan dengan alur cerita yang maju dan konsisten dari awal hingga akhir cerita. Tetapi, pada film *The Round Up : Punishment* digambarkan terjadi dalam empat babak, terbagi dalam 34 *scene* dimana 9 *scene exposition*, 8 *scene inciting action*, 2 *scene complication*, 6 *scene crisis*, 4 *scene climax*, 4 *scene resolution*, dan 1 *scene conclusion*, namun pada film *The Round Up : Punishment scene resolution* terjadi lebih awal.

Kata kunci : Film, Metode Brechtian, Naskah Dramatik

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	I
ABSTRAK.....	III
DAFTAR ISI	IV
DAFTAR GAMBAR.....	VI
DAFTAR TABEL.....	VII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 BATASAN MASALAH	3
1.3 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	3
1.5.2 Manfaat Praktis.....	4
1.5.3 Manfaat Akademis	4
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II URAIAN TEORITIS.....	6
2.1 KOMUNIKASI.....	6
2.1.1 Komunikasi verbal.....	7
2.1.2 Komunikasi Nonverbal	7
2.2 KOMUNIKASI AUDIO VISUAL	9
2.2.1 Menggabungkan Audio Dan Visual.....	10
2.2.2 Menyampaikan Pesan Yang Lebih Kompleks.....	10
2.2.3 Meningkatkan Pemahaman	10
2.2.4 Beragam Media	11
2.2.5 Interaktivitas.....	11
2.2.6 Penyampaian Secara Langsung	11
2.2.7 Kemampuan Mencapai Audiens Yang Lebih Luas.....	11
2.3 ANALISIS DRAMATIK BRECHTIAN	12
2.4 FILM	13
2.4.1 Berdasarkan Genre	16
2.4.2 Berdasarkan Target Penonton.....	17
2.4.3 Berdasarkan Tujuan Pembuatan	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 JENIS PENELITIAN.....	18
3.2 KERANGKA KONSEP	19
3.3 DEFINISI KONSEP	20
3.3.1 Struktur Dramatik Brechtian	20
3.3.2 Film.....	21
3.4 KATEGORISASI PENELITIAN	21
3.5 NARASUMBER ATAU INFORMAN	21
3.6 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	22

3.6.1	Observasi.....	22
3.6.2	Tangkapan Layar	22
3.7	TEKNIK ANALISIS DATA.....	22
3.8	LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN	22
3.9	DESKRIPSI RINGKAS OBJEK PENELITIAN	23
BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		25
4.1	HASIL PENELITIAN	25
4.1.1	Sinopsis Film.....	25
4.1.2	Analisis Struktur Naskah Dramatik.....	26
	Tabel 4.1 Analisis Struktur Naskah Dramatik	26
4.2	PEMBAHASAN	62
4.2.1	Exposition	62
4.2.2	Inciting Action.....	63
4.2.3	Complication	63
4.2.4	Crisis	64
4.2.5	Resolution	64
4.2.6	Climax.....	65
4.2.7	Conclusion	65
BAB V PENUTUP.....		66
5.1	SIMPULAN.....	66
5.2	SARAN	67
DAFTAR PUSTAKA		68
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fase Dramatik <i>Brechtian</i>	13
Gambar 3.1 Kerangka Konsep	19
Gambar 3.2 Poster Film	23

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategorisasi Penelitian	21
Tabel 3.2 Identitas Film.....	24
Tabel 4.1 Analisis Struktur Naskah Dramatik	26

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini banyak ragam film, meskipun pada satu bagian cara pendekatannya sangat beragam dan berbeda-beda, namun pada dasarnya semua film dapat disimpulkan hanya mempunyai satu tujuan, yaitu menarik perhatian khalayak terhadap isi film dan juga maksud beserta makna yang terkandung dalam film tersebut. Menurut Maulida, film adalah salah satu bentuk media komunikasi massa yang kuat, ini berarti film memiliki kemampuan untuk mencapai audiens yang besar dan beragam (Maulida Laily Kusuma Wati et al., 2023).

Sedangkan menurut Corry Novrica Sinaga, Film merupakan sebuah media massa dan juga sebuah karya audio visual yang merefleksikan yang sutradara atau sineas inginkan (Novrica & Jozarky, 2023). Sejatinya film merupakan sebuah sarana komunikasi yang dimana, bahasa yang di sajikan menggunakan gambar-gambar dan dialog-dialog antar pemainnya sehingga film dapat menunjukkan perannya sebagai penyampai pesan atau makna kepada para penikmatnya.

Film sebagai salah satu media hiburan audiovisual telah berkembang pesat dan menjadi bagian integral dari industry kreatif global. Korea Selatan, sebagai salah satu pusat industry hiburan yang ada di Asia, telah menunjukkan kemajuan yang sangat signifikan dalam memproduksi film-film yang berkualitas dan mendapatkan banyak pengakuan internasional. Salah satu karya yang mencuri perhatian adalah film *The Round Up : Punishment* tahun 2023 karya sutradara Heo Myeong-Haeng.

The Round Up : Punishment merupakan bagian dari *franchise* sukses yang dimulai dari *The Outlaws* (2017), *The Round Up* (2022) dan *The Round Up : No Way Out* (2023). Kesuksesan *franchise* ini tidak lepas dari kekuatan naskah dramatik yang menjadi tulang punggung penceritaan. Film ini menggambarkan dinamika kompleks antara penegak hukum dan kejahatan terorganisir, yang di kemas dalam narasi yang kaya akan ketegangan dan konflik.

Dalam konteks ini, naskah dramatik berperan sangat penting dalam membangun sebuah narasi, karakter, dan alur cerita yang mampu memicu emosi maksimal dari para penonton. Pentingnya naskah dramatik pada film ini, dapat dilihat dari cara penulis naskah menyusun dialog, adegan, dan konflik-konflik yang membentuk berbagai macam dinamika karakter, serta tentang bagaimana hal tersebut mencerminkan isu-isu sosial dan budaya yang relevan.

Sedangkan dalam konteks perkembangan perfilman Korea Selatan, genre aksi-kriminal telah mengalami evolusi yang signifikan. Menurut Corry Novrica Sinaga, ada minat besar masyarakat terhadap konten-konten yang menawarkan sensasi ketegangan, rasa takut, hingga kecemasan (Novrica & Namira, 2024). Film-film seperti *The Round Up : Punishment* tidak hanya mengandalkan pada sekedar adegan aksi yang spektakuler saja, akan tetapi juga memberikan perhatian yang cukup besar pada pengembangan karakter dan kompleksitas sebuah cerita.

Film ini banyak mengandung unsur dramatik dimana pada awalnya film ini dimulai memberikan penjelasan mengenai tokoh, masalah, tempat dan waktu yang kemudian di akhiri dengan *conclusion* dimana ini merupakan tahapan akhir dari jalinan struktur dramatik pada film ini. Struktur dramatik merupakan satu karya

yang mampu menampilkan sebuah kehidupan manusia dengan realita kehidupan yang memiliki sebuah karakter melalui apa yang akan di tampilkan. Alasan peneliti meneliti film ini karena peneliti ingin melakukan analisis pada setiap scene film dengan menggunakan metode analisis struktur dramatik *Brechtian* tanpa melibatkan aspek lainnya di luar pembahasan.

1.2 Batasan Masalah

Dengan dibuatnya penelitian ini maka adapun pembatasan masalah yang akan diteliti dibatasi dari setiap scene yang menunjukkan bagian struktur naskah dramatik pada film *The Round Up : Punishment* karya *Heo Myeong-Haeng*. Pada kesempatan kali ini peneliti tidak melibatkan aspek-aspek lain diluar struktur naskah dramatik seperti setting, penggunaan cahaya dan lainnya.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang peneliti terapkan adalah bagaimana isi naskah dramatik dalam film *The Round Up: Punishment* karya *Heo Myeong-Haeng* ?

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis isi naskah dramatik dalam film *The Round Up : Punishment* Karya *Heo Myeong-Haeng* merujuk pada struktur naskah dramatik melalui analisis struktur naskah dramatik *Brechtian*.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang ilmu komunikasi terkhusus pada bidang analisis struktur naskah dramatik *Brechtian*

yang memiliki tujuan memberikan informasi serta pemahaman mengenai penanda pada setiap scene yang menunjukkan fase teori dramatik pada film *The Round Up : Punishment*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Peneliti mengharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi referensi yang pastinya berguna untuk akademisi di bidang ilmu komunikasi khususnya pada bidang broadcasting dan dapat menjadi masukan bagi seluruh pihak yang terlibat.

1.5.3 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat terkait sumber pengetahuan pada bidang akademis khususnya di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU), pada Program Studi Ilmu Komunikasi.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Dalam bab ini berisi tentang teori yang relevan dengan rumusan masalah yang memudahkan penulis untuk mengkaji judul yang telah ditetapkan.

BAB III : Dalam bab ini menguraikan jenis penelitian, kerangka konsep, kategorisasi penelitian, narasumber penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, waktu dan lokasi penelitian.

BAB IV : Dalam bab ini menguraikan hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V : Dalam bab ini berisi simpulan dari pembahasan dan saran untuk hasil penelitian.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Komunikasi

Komunikasi merupakan aktifitas manusia yang sangat penting. Bukan hanya dalam kehidupan organisasi saja, namun dalam kehidupan manusia secara umum. Komunikasi merupakan hal yang esensial dalam kehidupan kita. Kita semua berinteraksi dengan sesame dengan cara melakukan komunikasi. Komunikasi bisa di laksanakan dengan cara yang cukup sederhana sampai cara yang kompleks. Teknologi kini telah merubah cara manusia berkomunikasi secara drastis (Fitria, 2021).

Komunikasi merupakan bentuk sebuah tindakan untuk saling berbagi informasi, gagasan, maupun pendapat dari setiap partisipan komunikasi yang ada. Tindakan ini dapat dilakukan dalam berbagai konteks, yaitu dalam konteks antarpribadi, kelompok, massa serta dalam lingkungan organisasi. Komunikasi yang terjalin secara baik adalah faktor penunjang untuk pencapaian suatu tujuan (Puspitasari & Putra Danaya, 2022).

Komunikasi adalah *core element* yang bekerja mengoptimalkan sumber daya manusia dan teknologi melalui strategi komunikasi untuk meningkatkan efektivitas komunikasi. Dari proses komunikasi yang berlangsung akan tercipta dialog yang berjalan dua arah dan sekaligus akan meninggalkan kesan yang positif bagi kinerja sebuah organisasi dalam rangka mencapai tujuannya (Sahputra, 2020).

Menurut Teddy Dyatmika dalam bukunya berjudul Ilmu Komunikasi, inti utama dari komunikasi terletak dalam proses komunikasinya yaitu sebuah aktivitas

dalam hal melayani hubungan antara pengirim pesan dan penerima pesan melampaui ruang dan waktu. Maksud dari melampaui ruang adalah kita bisa saja melakukan komunikasi dengan orang lain meskipun berada di ruangan yang berbeda, sedangkan melampaui waktu artinya seseorang mampu melakukan komunikasi meskipun ada perbedaan waktu diantara keduanya baik dari pengirim pesan maupun si penerima pesan (Teddy Dyatmika, 2020, p. 1).

Menurut Zaenal Mukarom dalam bukunya yang berjudul Teori-Teori Komunikasi, secara umum, jenis komunikasi di bagi ke dalam 2, yaitu komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal (Zaenal Mukarom, 2020, pp. 16–17).

2.1.1 Komunikasi verbal

Komunikasi verbal merupakan salah satu bentuk komunikasi yang di sampaikan kepada pihak lain melalui tulisan atau lisan. Seperti contoh ketika berbicara dengan orang lain, menelfon sahabat, presentasi makalah, membacakan puisi, membaca surat kabar, mendengarkan radio dan menonton televisi. Komunikasi verbal walaupun lebih kecil presentase keberhasilannya bahkan menurut Ross hanya 35% disbanding komunikasi nonverbal, tetaplah dibutuhkan karena ada beberapa situasi yang tidak bisa di sampaikan komunikasi kita secara nonverbal. Melalui komunikasi ini diharapkan orang akan memahami apa yang di sampaikan komunikator secara apa adanya. Komunikasi di harapkan membaca atau mendengar apa yang dikatakan.

2.1.2 Komunikasi Nonverbal

Bentuk komunikasi nonverbal adalah bentuk komunikasi yang memiliki sifat kurang terstruktur sehingga sulit untuk dipelajari. Apalagi perbedaan daerah,

pendidikan, ruang lingkup sosial akan mempunyai latar belakang yang berbeda pula, bisa menyebabkan penafsiran atas sesuatu yang tidak sama pula sehingga pemahaman akan komunikasi nonverbal tetaplah merupakan suatu kondisi yang harus di pelajari. Pentingnya komunikasi nonverbal antarlain sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pesan yang didasarkan akan perasaan dan emosi akan sangat kelihatan alami
- 2) Dengan memperhatikan isyarat nonverbal seseorang dapat mendeteksi atau menegaskan kejujuran pembicara
- 3) Bersifat efisien

Macam Komunikasi nonverbal:

- (a) Isyarat
- (b) Simbol
- (c) Warna
- (d) Gesture
- (e) Mimik muka
- (f) Intonasi suara, dan sebagainya.

Sementara tujuan komunikasi nonverbal adalah:

- (a) Memberi informasi
- (b) Mengatur alur percakapan
- (c) Ekspresi emosi
- (d) Memberi sifat, melengkapi pesan-pesan verbal
- (e) Mempengaruhi orang lain
- (f) Mempermudah tugas-tugas khusus

2.2 Komunikasi Audio Visual

Komunikasi Audio Visual merupakan bentuk dari sebuah komunikasi yang menyatukan unsur suara dan unsur visual untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Istilah “audio visual” terdiri dari dua komponen utama: audio, yang mencakup semua hal yang dapat didengar, dan visual, yang mencakup semua hal yang dapat dilihat. Keduanya bekerja secara sinergis untuk menciptakan pengalaman komunikasi yang lebih mendalam dan menarik.

Audio Visual merupakan segala macam perangkat yang dapat di gunakan untuk mempermudah jalannya proses pembelajaran sehingga dapat ditangkap dan dicerna oleh indra pendengaran dan indra penglihatan dengan mudah baik dan benar. Diantara media audio visual yang dapat menunjang, seperti recorder, radio, CD, TV, pentas drama atau sandiwara dan segala perangkat lunak yang dapat menghasilkan suara dan gambar (Raudatussolihah, 2022).

Media Audio Visual ini termasuk jenis media yang berbasis penyerap. Media Audio Visual mencakup siaran TV, rekaman VCD, dan pentas drama atau sandiwara. Pada dewasa terakhir ini, media Audio Visual dikembangkan lebih lanjut dengan mengintegrasikan kata-kata, warna, suara, dan gerak. Jenis yang terakhir ini disebut dengan multimedia (Nugrawiyati, 2018). Audio Visual merupakan sebuah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga akan membuat keadaan dimana pendengar mampu menerima semua pesan yang disampaikan tanpa adanya hambatan, disertai dengan tersampainya tujuan yang dimaksud (Hayati & Harianto, 2017).

Komunikasi Audio Visual dapat diartikan sebagai sebuah proses dimana informasi disampaikan melalui media yang mengintegrasikan elemen suara dan gambar. Media komunikasi visual mencakup berbagai bentuk seperti film, video, dan presentasi multimedia, yang sudah di rancang untuk memudahkan pemahaman pesan oleh audiens. Dengan menggunakan alat elektronik atau mekanis, komunikasi ini diarahkan untuk memperkuat daya tarik dan efektivitas efisiensi informasi.

Komunikasi Audio Visual adalah bentuk komunikasi yang menggabungkan elemen audio dan elemen visual untuk menyampaikan pesan atau informasi. Adapun beberapa ciri-ciri komunikasi Audio Visual:

2.2.1 Menggabungkan Audio Dan Visual

Bentuk komunikasi yang mengandalkan dua unsur, yaitu suara (misalnya musik, narasi, efek suara) dan gambar atau video (misalnya gambar gerak, animasi, grafik).

2.2.2 Menyampaikan Pesan Yang Lebih Kompleks

Dengan menyatukan dua elemen Audio dan Visual, pesan yang ingin disampaikan lebih mudah untuk dicerna dan bisa menyentuh emosi pada audiens dengan lebih efektif.

2.2.3 Meningkatkan Pemahaman

Pengaplikasian Audio dan Visual secara bersamaan dapat memperkuat pemaknaan pesan yang ingin disampaikan, karena audiens cenderung merespon gambar dan suara secara bersamaan.

2.2.4 Beragam Media

Komunikasi Audio Visual dapat digunakan melalui berbagai media, baik televisi, film, video, dan media sosial.

2.2.5 Interaktivitas

Dalam beberapa konteks, Komunikasi Audio Visual juga dapat melibatkan interaktivitas, seperti dalam video game, aplikasi edukasi, atau media sosial yang memungkinkan audiens berinteraksi dengan konten.

2.2.6 Penyampaian Secara Langsung

Komunikasi Audio Visual kerap digunakan dalam menyampaikan informasi secara langsung atau realtime, seperti dalam siaran berita, zoom meeting atau konferensi video.

2.2.7 Kemampuan Mencapai Audiens Yang Lebih Luas

Seiring kemajuan teknologi, Komunikasi Audio Visual dapat menjangkau audiens yang lebih luas dengan beragam, baik secara local maupun global.

Menurut pembagiannya, Audio Visual dibagi menjadi dua yaitu:

a. Audio Visual Murni

Audio Visual Murni biasa menampilkan unsur dan juga gambar yang berasal dari sebuah sumber.

b. Audio Visual Tidak Murni

Audio Visual Tidak Murni adalah media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar yang berasal dari sebuah sumber berbeda.

2.3 Analisis Dramatik Brechtian

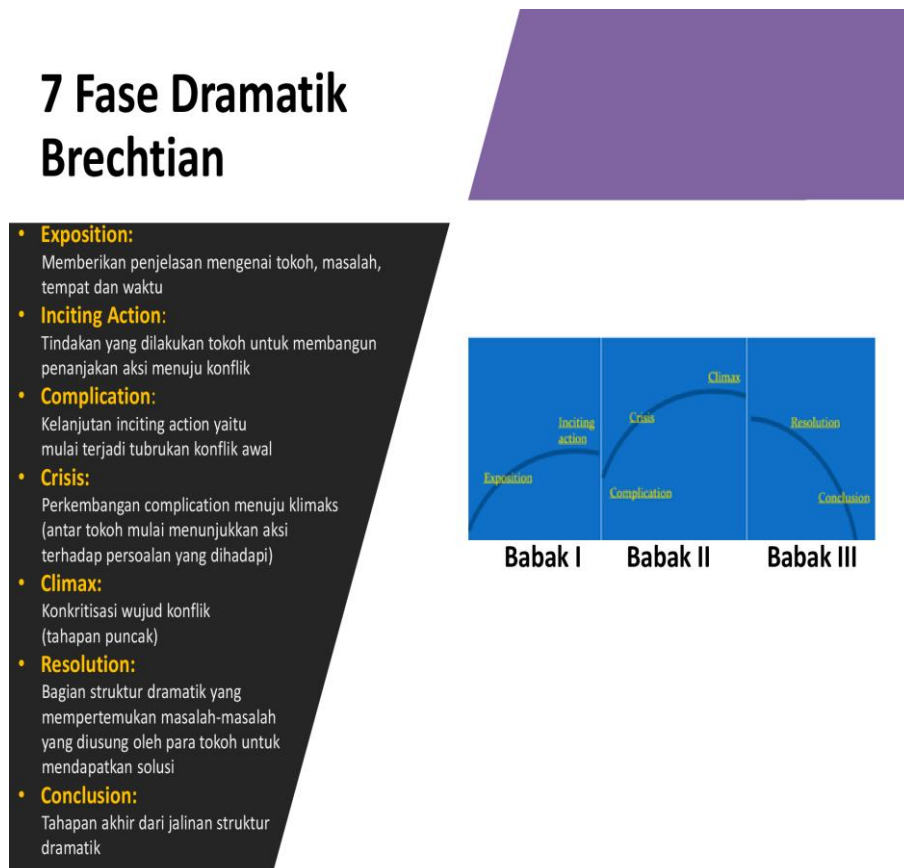
Eugen Berthold Friedrich Brecht, yang di kenal secara profesional sebagai *Bertolt Brecht* lahir di Augsburg, Jerman, pada 10 februari 1898. *Brecht* merupakan salah satu penulis naskah drama dan ahli teori drama terhebat dari abad kedua puluh. *Brecht* memakai banyak jabatan di panggung sebagai sutradara, penulis naskah drama, manajer, ahli teori, kritikus, dan penyair. *Brecht* menentang teori dan praktik teater Aristoteles.

Teater *Brechtian* mengacu pada tradisi dan gaya teater yang diciptakan dan dieksplorasi oleh *Brecht*. *Brecht* mencoba melakukan beberapa eksperimen dengan berbagai metode pertunjukan dan keterlibatan penonton. Metode-metode ini kemudian dikenal sebagai ciri teater *Brechtian*. Tujuan teater epik *Brecht* adalah untuk mematahkan ilusi mimesis yang dicapai oleh teater dramatis melalui penggunaan dorongan mimetik dan teologis (Ak1, 2022).

Struktur dramatik terbagi dari. *Pertama*, setiap pemikiran tokoh membentuk sebuah penokohnya sendiri (pemikiran yang membangun karakter baik dan karakter buruk dari penokohan). Dengan kata lain, tokoh-tokoh menjadi tema pembaca atau pemirsa. *Kedua*, orang sering dijadikan tokoh dalam teks drama karena sifatnya yang konsisten, tidak berubah, dan permanen. *Ketiga*, konflik yang dihadirkan berbentuk aksi dramatik yang lugas dan pastinya relevan. Struktur karya sastra merupakan skema kehendak yang berselisishan. *Keempat*, drama menciptakan empati dari emosi pembaca/penonton, dan tidak memandang sebagai sebuah akting. *Kelima*, akhir cerita memungkinkan seluruh emosi pembaca terekspresikan. *Keenam*, “Delegasi” baru selalu dibuat diakhir cerita. Dan *ketujuh*,

dasar dari sebuah drama ialah pengalaman yang dapat menciptakan emosi layaknya kesedihan dan kebahagiaan.

Gambar 2.1 Fase Dramatik Brechtian



Sumber: www.scribd.com (Mumford, 2018)

2.4 Film

Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang sudah sangat di kenal. Dengan caranya sendiri, film mempunyai kemampuan untuk mengantar pesan secara unik, namun dapat juga dipakai sebagai sarana pameran bagi media lain dan juga sebagai sumber budaya yang berkaitan erat dengan buku, film kartun, Bintang televisi, film seri, serta lagu (Anwar, 2022).

Film merupakan bagian dari media massa yang memiliki pengaruh besar terhadap masyarakat. Film banyak disukai oleh masyarakat karena merupakan jembatan untuk menyampaikan isi pesan kepada khalayak, dengan menyaksikan secara seksama dan salah satu cara yang sangat tepat untuk mengkomunikasikan suatu tujuan tertentu kepada masyarakat luas (Kartini et al., 2022).

Film adalah salah satu bentuk media komunikasi massa yang kuat. Ini berarti film memiliki kemampuan untuk mencapai audiens yang besar dan beragam. Pesan-pesan, nilai-nilai, dan cerita dalam film dapat memengaruhi pemirsa secara luas. Film juga merupakan sarana yang populer di seluruh belahan dunia. Banyak orang menonton film untuk menghibur diri, mengalami emosi, serta melarikan diri sejenak dari penatnya aktifitas sehari-hari (Maulida Laily Kusuma Wati et al., 2023).

Film juga banyak memberikan berbagai artistic tentang bagaimana kehidupan di dunia nyata. Hal ini yang membuat sebuah film sebagai objek yang dapat memberikan sebuah pesan-pesan moral dan juga nilai-nilai budaya yang memberikan manfaat dan pastinya juga akan berguna di kehidupan masyarakat. Menurut Nurhasanah, Film Sebagai media memiliki pengaruh signifikan dalam membentuk pandangan Masyarakat tentang isi ini (Nurhasanah, Faddillah, 2024).

The Round Up : Punishment merupakan film ber-genre laga/aksi, film ini mengikuti kisah Detektif *Ma Seok-do* (di perankan oleh *Don Lee/Ma Dong-Seok*) yang Kembali beraksi dalam misi terbarunya. Kali ini, ia mengejar *Baek Chang-gi*, seorang pembunuh berantai kejam yang menargetkan para anggota organisasi. Setelah serangkaian pembunuhan terjadi, Detektif *Ma* dan timnya dari unit

kejahatan serius mulai menyelidiki kasus tersebut. Mereka menemukan bahwa pembunuhan-pembunuhan yang terjadi ini terkait dengan kasus perjudian, yang dimana *Baek Chang-gi* memiliki salah satu situs judi online yang cukup besar, sehingga dia tidak ingin memiliki saingan sama sekali.

Kemudian *Baek Chang-gi* juga melakukan penculikan kepada para pekerja yang paham tentang IT untuk mengurus website judi onlinenya. Namun *Chang-gi* menerapkan kerja paksa tanpa henti kepada semua orang IT tersebut. Sehingga siapapun yang berusaha melarikan diri akan dia bunuh. Disini *Chang-gi* juga menyuruh orang kepercayaannya untuk melihat apakah ada situs judi online lain yang berusaha mengganggu bisnisnya, apabila ada, maka *Chang-gi* akan langsung mendatangi pusat judi online tersebut dan membunuh habis semua orang yang ada di sana, dan juga mereka akan mengambil data-data pengguna dari website tersebut dan memindahkannya ke website judi online milik dirinya.

Film ini menjadi klimaks, saat Detektif *Ma* dan *Chang-gi*, dimana keduanya terlibat dalam pertarungan brutal yang menguji batas-batas keadilan dan pembalasan dendam. Sepanjang film penonton akan selalu disuguhi dengan adegan adegan aksi spektakuler khas film korea, di selingi dengan momen-momen humor gelap yang menjadi ciri khas franchise ini.

Adapun klasifikasi film saat ini dapat dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan berbagai macam aspek. Adapun klasifikasi utamanya ialah:

2.4.1 Berdasarkan Genre:

- a. Drama: film yang menekankan pada pengembangan seorang karakter dan plot emosional
- b. Komedi: film yang bertujuan menghibur dan membuat penonton tertawa
- c. Aksi: film yang menampilkan adegan pertarungan, kejar-kejaran, dan ketegangan
- d. Horor: film yang bertujuan menciptakan rasa takut dan kekhawatiran akan keadaan
- e. Romantis: film yang berfokus pada kisah romansa dalam sebuah hubungan
- f. Fiksi Ilmiah: film yang mengadopsi konsep ilmiah dan nilai *futuristic*
- g. Dokumenter: film non-fiksi yang menggambarkan kejadian atau fakta nyata
- h. Animasi: film yang dibuat dengan teknik animasi, baik tradisional maupun digital

2.4.2 Berdasarkan Target Penonton:

- a. G (*General Audience*): cocok untuk semua usia
- b. PG (*Parental Guidance*): perlu bimbingan orang tua
- c. PG – 13: tidak cocok untuk anak dibawah 13 tahun
- d. R (*Restricted*): dibatasi untuk penonton dewasa
- e. NC – 17: khusus penonton 17 tahun ke atas

2.4.3 Berdasarkan Tujuan Pembuatan:

- a. Film Komersial: dibuat untuk mendapatkan keuntungan finansial
- b. Film Independen: dibuat diluar studio besar
- c. Film Eksperimental: mengeksplorasi bentuk non-konvensional
- d. Film Edukasi: bertujuan memberikan pembelajaran atau informasi

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini akan diteliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian Kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak jelas, diukur, atau digambarkan (Siregar & Lubis, 2022).

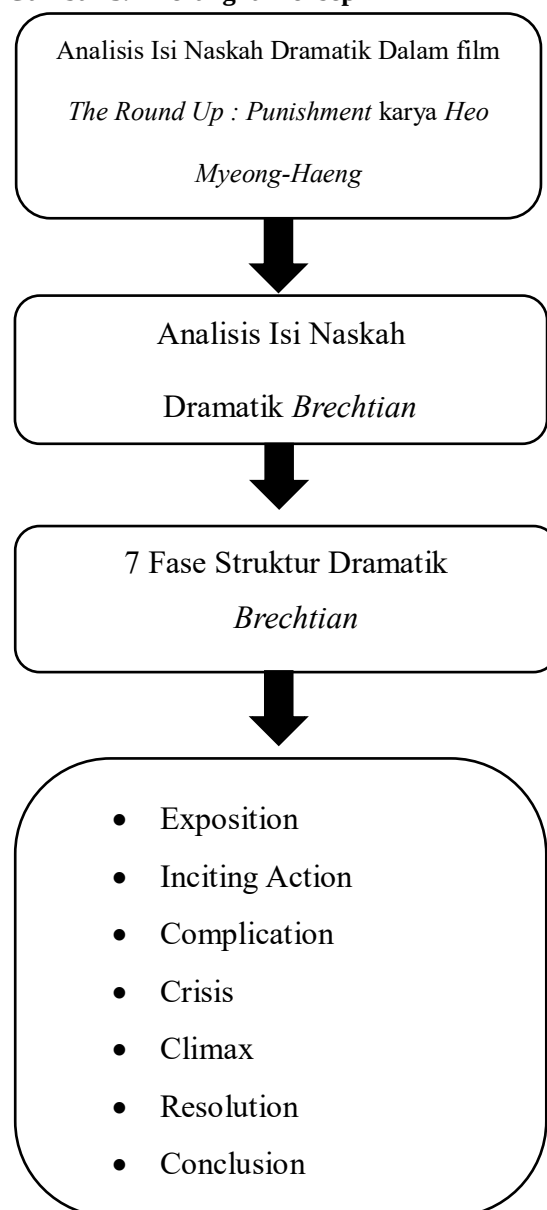
Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang mengaplikasikan pola deskriptif dan cenderung menerapkan analisis melalui pendekatan induktif. Dasar teori yang digunakan sebagai panduan dalam metode penelitian kualitatif memastikan bahwa penelitian sesuai dengan keadaan di lapangan. Penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman mendalam tentang fenomena komunikasi melalui pengumpulan data melalui pengamatan, wawancara, dan analisis teks (Dr. Faustyna S. Sos. Et al., 2023)

Pendekatan Kualitatif adalah suatu pendekatan atau prosedur dalam sebuah penelitian yang dimana menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan sebuah perilaku yang dapat diamati dengan menekankan pada aspek pemahaman yang lebih mendalam terhadap suatu masalah dari pada melihat sebuah permasalahan serta lebih sering menggunakan analisis dan lebih menampakkan proses maknanya. Dapat pula diartikan bahwa data dalam pendekatan kualitatif, data yang dihasilkan adalah data berbentuk kata atau kalimat dan tidak melibatkan angka (Prayogi & Kurniawan, 2024).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dengan menggunakan metode analisis. Peneliti menggunakan teori *Brechtian* dalam penelitian ini, yang dimana *Brechtian* membagi tujuh proses yaitu *exposition, inciting action, complication, crisis, climax, resolution, dan conclusion*.

3.2 Kerangka Konsep

Gambar 3.1 Kerangka Konsep



Sumber: Hasil Penelitian, 2025

3.3 Definisi Konsep

3.3.1 Struktur Dramatik Brechtian

Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis isi naskah dramatik Brechtian yang dimana terdapat 7 fase dramatik, dibagi menjadi 3 babak, antara lain sebagai berikut:

- a. Babak Pertama
 - a. *Exposition*: Pada fase ini ada sebuah penjelasan mengenai tokoh, masalah, tempat dan waktu.
 - b. *Inciting Action*: Difase ini Tindakan dari tokoh dibuat untuk membangun aksi menuju konflik.
- b. Babak Kedua
 - a. *Complication*: Kelanjutan dari incinting action dimana mulai terjadi konflik awal.
 - b. *Crisis*: Perkembangan *complication* menuju klimaks antara tokoh dengan persoalan yang dihadapi.
 - c. *Climax*: Merupakan bagian dari tahapan puncak mewujudkan konflik.
- c. Babak ketiga
 - a. *Resolution*: Pada fase ini masalah-masalah yang di usung oleh tokoh mulai mendapatkan solusi.
 - b. *Conclusion*: Tahapan akhir dari struktur dramatik.

3.3.2 Film

The Round up : Punishment adalah bagian dari komunikasi massa berbentuk sebuah film yang berdurasi 1 jam 49 menit yang di sutradarai oleh Heo Myeong-Haeng. Film kaya akan plot yang terus-terusan akan membuat penonton penasaran akan kejadian berikutnya.

3.4 Kategorisasi Penelitian

Tabel 3.1

Kategorisasi	Indikator
Analisis Isi Naskah Dramatik Pada Film <i>The Round Up : Punishment</i> Karya Heo Myeong-Haeng	a. <i>Exposition</i>
	b. <i>Inciting Action</i>
	c. <i>Complication</i>
	d. <i>Crisis</i>
	e. <i>Climax</i>
	f. <i>Resolution</i>
	g. <i>Conclusion</i>

Sumber: Hasil Penelitian, 2025.

3.5 Narasumber atau Informan

Penelitian ini tidak melibatkan narasumber karena fokus analisis dilakukan dengan cara menonton dan mengamati adegan per adegan yang ada di dalam film. Semua data yang diperlukan diperoleh langsung dari Film *The Round Up : Punishment* Karya Heo Myeong-Haeng

3.6 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian. Peneliti melakukan observasi dengan cara mencari tau film *The Round up : Punishment* dari situs-situs dan *website* download film yang ada di internet. Data yang dihasilkan akan dimaksimalkan dengan baik, dan akan digunakan untuk sesuatu yang berhubungan dengan penelitian dan dijadikan bahan informasi yang diperoleh dari pihak terkait.

3.6.2 Tangkapan Layar

Teknik Tangkapan layar adalah proses mengambil atau mengabadikan sebuah gambar atau rekaman dari tampilan layar perangkat untuk mengumpulkan informasi visual yang ada didalamnya. Teknik ini dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak tangkapan layar (screenshot tools). Peneliti akan melakukan tangkapan layar adegan per adegan guna mengumpulkan data pada penelitian ini.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati dan menonton film melalui platform streaming. Selanjutnya, dari hasil yang ditemukan dan yang diperoleh akan dianalisis menggunakan analisis struktur dramatik *Brechtian*.

3.8 Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti tidak memiliki lokasi khusus dalam melaksanakan penelitian karena objek penelitian berupa film yang didownload dari

situs yang ada di google. Waktu penelitian akan dilaksanakan saat selesai seminar proposal.

3.9 Deskripsi Ringkas Objek Penelitian

Gambar 3.2 Poster Film



Sumber : Detik.com

The Roundup : Punishment adalah sebuah film aksi kejahatan Korea Selatan yang di release pada tahun 2024, film ini merupakan bagian keempat dari seri “The Roundup”. Film ini Kembali ke kisah detektif *Ma Seok-do* (diperankan oleh *Ma Dong-seok*) yang memimpin sebuah operasi pemberantasan kriminal. Kali ini dia bersama tim investigasi cyber berusaha menangkap organisasi perjudian online illegal terbesar di korea, yang dipimpin oleh *Baek Chang-gi* (*Kim Mu-yeol*), seorang mantan anggota pasukan tentara bayaran yang menjadi pemimpin organisasi tersebut. Selama investigasi, mereka menemukan aplikasi jual-beli barang yang digunakan untuk jalur distribusi narkoba dan memiliki kaitan dengan organisasi tersebut menambah kompleksitas kasus tersebut. Film ini banyak menampilkan adegan aksi yang intens dan alur cerita yang menegangkan, dengan Detektif *Ma*

Seok-do yang berupaya keras untuk menegakkan keadilan di tengah ancaman kekerasan dan pembunuhan yang dilakukan oleh *Baek Chang-gi* dan kelompoknya.

Tabel 3.2 Identitas Film

<i>Directed</i>	<i>Heo Myeog-Haeng</i>
<i>Written</i>	<i>Oh Sang-ho</i>
<i>Produced</i>	<i>Ma Dong-seok</i>
<i>Starring</i>	<i>Ma Dong-seok</i> <i>Kim Mu-yeol</i> <i>Park Ji-hwan</i> <i>Lee Dong-hwi</i>
<i>Cinematography</i>	<i>Lee Sung-je</i>
<i>Production Companies</i>	<i>Big Punch Pictures</i> <i>Hong film</i>
<i>Distributed</i>	<i>ABO Entertainment</i>
<i>Running Time</i>	<i>109 minutes</i>
<i>Country</i>	<i>South Korea</i>
<i>Language</i>	<i>Korean</i>

Sumber: Hasil Penelitian, 2025

BAB VI

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Sinopsis Film

Detektif *Ma Seok-do* menangani sebuah kasus pengedar narkoba yang melibatkan penggunaan sebuah aplikasi jasa pengiriman barang. Dia mengetahui bahwa pengembang dari aplikasi tersebut yang sedang mereka selidiki telah meninggal di Filipina.

Ketika selesai melihat jasad *Jo Seong-jae* (pengembang) ia malah bertemu dengan ibu korban yang meminta tolong untuk menangkap orang yang sudah melakukan hal keji itu kepada anaknya. Kemudian Detektif *Ma* terikat janji dengan ibu korban, yang dimana momen itu membawa dia kepermasalahan yang lebih dalam. Detektif *Ma* menyadari bahwasanya kematian *Jo Seong-jae* terkait dengan operasi perjudian ilegal *online* yang sangat besar.

Baek Chang-gi merupakan orang dibalik judi *online* tersebut. Dia benar-benar mendominasi pasar judi online di korea Selatan. Namun dia mengoperasikan judi *online* itu justru tidak dari Korea Selatan melainkan Filipina. *Chang-gi* bisa mendominasi pasar karena dia melakukan penculikan, penyerangan, dan pembunuhan kepada setiap pusat judi *online* lainnya.

Namun *Chang-gi* tidak bergerak hanya sendiri, *Jang Dong-cheol* adalah seorang *CEO* yang sangat jenius pada bidang *IT* dan bisnis teknologi. Dia yang mengcover judi *online* tersebut dari Korea Selatan dan berupaya mengembangkan kerjaan situs perjudian online yang lebih besar lagi. Dua orang ini membuat

Detektif *Ma* benar-benar kerepotan, karena pada dasarnya dia polisi divisi kejahatan narkoba bukan kejahatan digital. Dengan bantuan polisi dari divisi kejahatan digital mereka merancang sebuah rencana dengan membuat situs judi *online* juga untuk menarik perhatian dari *Chang-gi* agar dia datang menyerang pusat judi *online* milik kepolisian, dan menyergapnya langsung di lokasi.

4.1.2 Analisis Struktur Naskah Dramatik

Tabel 4.1 Analisis Struktur Naskah Dramatik

Exposition	00:00:48 – 00:03:18
	 2018 di Filipina terlihat <i>Jo Seong-jae</i> sedang berlarian di tengah malam dengan kondisi tubuh yang babak belur dan berlumuran darah. kemudian dia menghampiri salah satu kedai yang sudah tutup dan meminta pertolongan, dari kejauhan terlihat ada tiga orang yang sedang mengejar dirinya, ketika <i>Seong-jae</i> lanjut berlari dia berpas-pasan dengan polisi yang sedang berpatroli malam. Dia menjelaskan semua yang terjadi sembari meminta pertolongan, ketika polisi memanggil tiga orang tersebut justru

datang sebuah mobil kelokasi mereka, ternyata itu adalah *Baek Chang-gi* dan adiknya *Jo Ji-hoon* yang merupakan bos dari tiga orang tersebut, tanpa pikir panjang dia langsung menikam polisi tersebut sekaligus membunuh *Seong-jae*.

00:03:20 – 00:09:21



Terlihat ada dua orang yang berjalan melintasi sebuah lorong, mereka berdua merupakan pengedar narkoba yang tanpa mereka sadari mereka telah di intai oleh polisi, tak butuh waktu lama Detektif *Ma* dan rekannya dengan mudah meringkus mereka. Kemudian Detektif *Ma* dan rekannya melakukan peyergapan di tempatlain, mereka berhasil meringkus sekelompok pengedar narkoba yang jalur distribusinya menggunakan salah satu aplikasi jasa pengiriman barang. Pada saat makan malam di sebuah toko milik kakak ipar Detektif *Ma*, mereka membahas tentang pengembang aplikasi yang digunakan untuk distribusi

narkoba tersebut ternyata orang itu adalah *Jo Seong-jae* yang mati di Filipina.

00:09:24 – 00:09:55



Detektif *Ma* pergi ke ruang otopsi dan melihat kondisi jasad dari *Seong-jae*, *pathologist* tersebut mengatakan bahwasanya banyak luka memar di tubuh korban namun penyebab kematiannya adalah luka tembus senjata, pisau menembus ulu hatinya tepat berada di atas jantung, menurut *pathologist* tersebut *Seong-jae* merupakan target pelecehan jangka panjang, sedangkan menurut Detektif *Ma* ini bukan pembunuhan biasa.

00:09:58 – 00:11:23



Setelah selesai dari ruang otopsi Detektif *Ma* bertemu dengan ibu *Seong-jae* yang dimana dia terlihat sangat terpukul atas kematian anaknya, ibunya berkata semenjak *Seong-jae* mendapatkan pekerjaan di Filipina kontak mereka semakin berkurang, kemudian Detektif *Ma* memberitahukan bahwasanya *Seong-jae* dicari karena pekerjaannya di Filipina, kemudian sang ibu memberitahukan kalau anaknya bekerja di sebuah perusahaan bernama *HB Trade*. Seorang suster datang menghampiri mereka dan mengatakan pemakaman anaknya sudah siap.

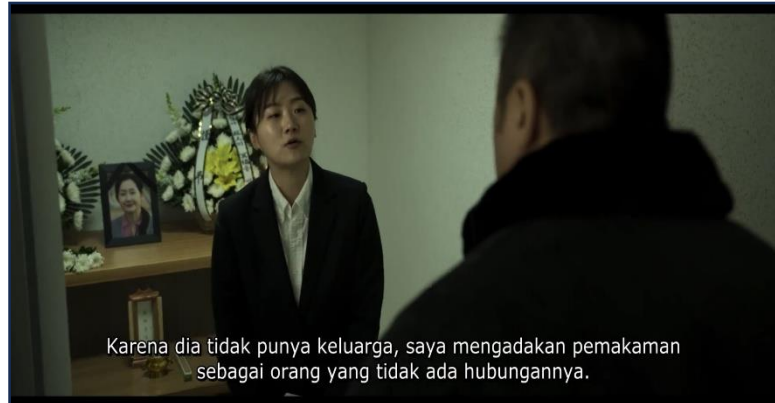
00:11:25 – 00:12:25



Jang Dong-cheol, yang sedang bertemu dengan dua rekan bisnisnya, dia memberikan sebuah hadiah berupa alamat *website* perjudian beserta kata sandinya, kemudian kedua rekan bisnisnya bertanya apakah perputaran uang menggunakan mata uang koin akan aman, kemudian Ketua *Go* menjelaskan bahwasanya mereka sudah sampai tahap pengujian terakhir sehingga mereka tidak perlu khawatir.

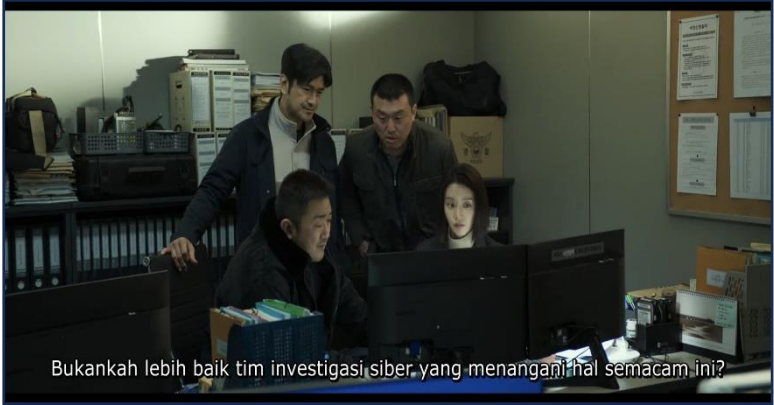
Inciting Action	00:12:27 – 00:13:50
	 Terlihat <i>Ji-hoon</i> yang mendatangi sebuah ruang server dan meminta sebuah catatan keuangan kepada salah satu pekerja disana yang dimana itu merupakan tempat kerja <i>Seong-jae</i> yang dibunuh karena melarikan diri dari tempat itu, semua pekerja disana dipekerjakan secara paksa tanpa henti, sekaligus alasan <i>Seong-jae</i> melarikan diri. Kemudian <i>Ji-hoon</i> menemui <i>Chang-gi</i> dan memberikan laporan keuangan tersebut, yang dimana mereka bekerja sama dengan Ketua <i>Jang</i> dalam mengelola sebuah <i>website</i> judi online, akan tetapi Ketua <i>Jang</i> tidak memberikan jumlah uang yang sesuai, di waktu yang sama Manager <i>Lee</i> mendapat sebuah notifikasi bahwasanya ada situs saingan baru mereka, dan <i>Chang-gi</i> menyuruh mereka untuk bersiap.

00:13:54 – 00:15:38



Detektif *Ma* yang sedang berada di kantornya, mendapatkan sebuah informasi dari rekannya yang dimana tim polisi investigasi *cyber* telah menangkap distributor aplikasi narkoba tersebut, bahwasanya bukan *Seong-jae* pelakunya. Semasa kuliah *Seong-jae* pernah mengembangkan sebuah aplikasi untuk bertukar laporan, dan aplikasi tersebut memiliki akses terbuka sehingga semua orang bisa mengembangkan aplikasi tersebut. Dan ternyata perusahaan tempat *Seong-jae* bekerja *HB Trade* sudah tutup. Kemudian Detektif *Ma* ingin mendapatkan informasi lebih mendalam dengan cara menghubungi orang tua *Seong-Jae*, namun justru yang mengangkat telfonnya adalah pegawai rumah duka yang mengatakan kalau ibu *Seong-jae* telah bunuh diri, dan ibunya meninggalkan surat untuk Detektif *Ma* yang berisikan untuk menghukum orang-orang yang membunuh anaknya.

Complication	00:15:39 – 00:19:13  Terlihat <i>Chang-gi</i> yang sedang bergerak untuk menuju lokasi situs saingan mereka, di perjalanan <i>Ji-hoon</i> menyuruh Manager <i>Lee</i> untuk meretas <i>website</i> milik situs tersebut, ketika sudah sampai di lokasi mereka semua langsung mengacak-acak tempat tersebut dan menghabisi semua orang yang ada disana secara brutal kemudian <i>Ji-hoon</i> menuju keruang server mereka dan mengambil semua database pengguna <i>website</i> tersebut.
--------------	--

Exposition	00:19:13 – 00:21:31
	 Bukankah lebih baik tim investigasi siber yang menangani hal semacam ini? Detektif <i>Ma</i> dan rekannya sedang menemui <i>Han Ji-soo</i> salah satu polisi investigasi <i>cyber</i> mengatakan bahwa <i>Seong-jae</i> saat bekerja di Filipina mensinkronkan akunnya ke <i>Cloud</i> sehingga ada beberapa data yang dicadangkan secara otomatis, terlihat foto-foto <i>Casino</i> perjudian online milik <i>Seong-jae</i> namun ketika tim <i>cyber</i> ingin meretasnya lebih dalam, sudah ada orang yang menghapusnya deluan sehingga polisi belum bisa mendapatkan alamatnya. Kedua rekannya sudah mengatakan untuk menyerahkan kasus ini ke tim <i>cyber</i>, namun Detektif <i>Ma</i> menolaknya dia mengatakan agar tim <i>cyber</i> menangkap yang menggunakan komputer, sedangkan dia menangkap orang dibelakangnya. Kemudian Detektif <i>Ma</i> menemui <i>Hyung Tae-soo</i> yang merupakan atasannya Detektif <i>Ma</i> menjelaskan semuanya, namun terlihat <i>Tae-soo</i> menolaknya dan untuk tidak ikut campur masalah digital.

00:21:32 – 00:22:55



Chang-gi yang baru saja membereskan saingannya langsung menghubungi Ketua *Jang* dia mengatakan ada 300.000 pengguna di *website* tersebut, dan Ketua *Jang* mengatakan apabila *Chang-gi* menambah 100.000 lagi dia akan menaikkan bagian *Chang-gi* sebanyak 10%. Kemudian para pekerja langsung menambahkannya ke *website* mereka.

00:23:03 – 00:25:01



Tae-soo yang memperkenalkan dua orang personil dari tim cyber yaitu *Ji-soo* dan *Gangnamsu* dari tim forensik digital untuk bekerjasama dalam investigasi mereka. *Ji-soo* mengatakan untuk mereka memulai dari awal lagi investigasi tersebut agar bisa menemukan lokasi pasti dari *website* judi tempat *Seong-jae* bekerja, dan Detektif *Ma* mengatakan para komplotan itu yang membunuh *Seong-jae* tidak mungkin mereka membunuh orang hanya sekali, kita harus menangkapnya agar korban tidak bertambah banyak. Tak butuh waktu lama *Ji-soo* dan *Gangnam* berhasil menemukan alamat *website* mereka yaitu *Emperor Casino*, namun untuk mengakses *website* tersebut membutuhkan minimal deposit sementara mereka belum mendapatkan dana penyelidikan. Detektif *Ma* memiliki solusi untuk hal tersebut kemudian mengajak *Tae-soo* dan *Ji-soo* untuk pergi dengannya.

Inciting Action	00:25:05 - 00:27:34 Mau cari mati, sialan? Orang-orang di sana adalah orang baru. Terlihat ada dua gangster yang saling memperebutkan wilayah dari sebuah bar yaitu <i>Man</i> dan <i>Cheon</i> ketika mereka sedang beradu mulut Detektif <i>Ma</i> datang dan menghampiri mereka, para penjaga sempat menghalangi namun mereka bukan tandingan untuk Detektif <i>Ma</i>, setelah melewati semua penjaga ternyata <i>Man</i> dan <i>Cheon</i> sudah mengenal Detektif <i>Ma</i> dan mereka berdua mati kutu di depan hadapan Detektif <i>Ma</i>. Detektif <i>Ma</i> menyuruh mereka untuk berdamai dan berpelukan, setelah itu Detektif <i>Ma</i>
--------------------	--

meminta uang dari jasanya yang telah mendamaikan mereka alih-alih uang tersebut digunakan untuk biaya penyelidikan mereka, Detektif *Ma* juga meminta mereka mencari tau seputar *Casino* online.

00:27:39 – 00:29:56



Chang-gi dan *Ji-hoon* menemui *Yoo-seong* karena baru saja menerima sebuah kiriman dari Ketua *Jang*, *Ji-hoon* sedikit terkejut kenapa jumlahnya meningkat, *Yoo-seong* mengatakan Ketua *Jang* ingin menghasilkan uang lebih banyak, namun *Chang-gi* menolaknya dan segera menghubungi Ketua *Jang* terlihat ada perselisihan diantara keduanya namun disisi lain Ketua *Jang* sedang bertemu dengan Ketua *Kwon* dan berencana mengganti *Chang-gi* dengan Ketua *Kwon* untuk mengurus *Emperor Casino* miliknya, terlihat Ketua *Kwon* sangat tertarik dengan tawaran tersebut.

00:30:01 – 00:31:04



Pada saat makan siang *Tae-soo* menanyakan perkembangan investigasi mereka, salah satu rekan menjawab mereka sudah mendaftarkan beberapa akun dengan uang yang didapat ke *website Emperor Casino*, *Ji-soo* mengatakan alamat IP *website* mereka berpindah-pindah keluar negeri, *Gangnam* menambahkan apabila mengetahui latar belakang semua pekerja disana mungkin akan lebih mudah melacaknya. *Tae-soo* menyuruh Detektif *Ma* untuk menghubungi Ketua *Man* guna menanyakan informasi seputar *Casino Online*.

Exposition	00:31:05 – 00:35:43
	Detektif <i>Ma</i> pergi menjumpai <i>Jang Yi-soo</i> yang merupakan seorang pemilik tempat permainan mesin dan mengajaknya untuk ikut dengan dirinya, awalnya <i>Yi-soo</i> menolak karena dia sudah muak selama ini dimanfaatkan oleh Detektif <i>Ma</i> untuk menangkap penjahat namun Detektif <i>Ma</i> mengancam akan menghancurkan mobil mewah miliknya apabila <i>Yi-soo</i> tidak ikut dengannya. Kemudian mereka berdua pergi ke kantor polisi, <i>Ji-soo</i> mulai menanyakan seputar <i>Emperor Casino</i> kepada <i>Yi-soo</i>, kemudian <i>Yi-soo</i> menjelaskan bahwasanya dia baru saja tiga hari

	membuka <i>Casino</i> Online milik dirinya namun dia tidak membuat <i>website</i> melainkan dia membelinya dari orang dengan harga yang murah. Menurut <i>Yi-soo Casino Emperor</i> sangat luarbiasa mereka bisa menghasilkan 200JT perhari dan 73M pertahunnya. Lalu <i>Yi-soo</i> menjelaskan bagaimana cara <i>Emperor Casino</i> bekerja, dia mengangkat sebuah kotak tisu yang banyak iklan toko dikotaknya, kemudian dia mengatakan bahwasanya semua iklan yang berada di kotak tersebut berada di bawah satu perusahaan yang sama mereka hanya meletakkan nomor telfon yang berbeda, singkatnya mereka melakukan monopoli satu sama lain, kemudian <i>Yi-soo</i> memberitahukan mereka letak salah satu tautan servernya.
Inciting Action	00:35:45 – 00:41:00  Detektif <i>Ma</i> menyuruh <i>Yi-soo</i> dan <i>Ji-soo</i> menyamar sebagai dua orang pasangan dan datang kesalah satu <i>Casino</i> tempat mereka

bisa menemukan orang dari *Emperor Casino*, namun atas kecerobohan *Yi-soo* yang keceplosan mengatakan bahwasanya dirinya adalah seseorang yang menyamar, orang tersebut sempat melarikan diri akan tetapi berhasil dihentikan oleh Detektif *Ma* dan rekannya yang sudah menunggu didepan. Orang tersebut tidak mau berbicara awalnya namun setelah di ancam oleh Detektif *Ma* akhirnya dia mengatakan kalau bosnya adalah *Yoo-seong* dan mereka tidak menerima banyak keuntungan karena keuntungan yang mereka dapat di ambil 70% olehnya, kemudian orang tersebut mengatakan dimana *Yoo-seong* berada.

00:41:02 – 00:43:34



Detektif *Ma* dan rekannya pun melakukan pengintaian di bandara, mereka mendapatkan informasi bahwasanya *Yoo-seong* baru tiba di korea bersama *Chang-gi*, Detektif *Ma* sempat berpapasan dengan *Chang-gi* namun karena dia belum mengetahuinya, dia tidak menghiraukannya dan fokus untuk

menangkap *Yoo-seong*. Setelah menemukan *Yoo-seong* mereka membuntutinya hingga *Yoo-seong* berhenti disebuah toko baju miliknya, polisi masuk kedalam dan melakukan kejar-kejaran namun justru Detektif *Ma* sudah menunggu di dalam mobil dibelakang toko tersebut.

00:43:35 – 00:46:00



Chang-gi yang telah tiba di Korea langsung pergi menjumpai Ketua *Jang*, terlihat *Chang-gi* yang langsung membuka pembicaraan bahwa dia ingin melikuidasi saham *Casino* mereka, namun Ketua *Jang* tetap membujuknya agar mereka tetap bekerja sama, kemudian Ketua *Go* menjelaskan tentang sebuah proyek mata uang koin yang ingin mereka luncurkan yang dimana mereka tidak perlu repot-repot mencuci uang karena semuanya akan beralih ke mata uang digital. Namun disini Ketua *Go* mengatakan kalau *Chang-gi* terlihat cemas karena dia tidak paham kondisinya, menyadari *Chang-gi* yang mulai terpancing

	emosi Ketua <i>Jang</i> menyuruh Ketua <i>Go</i> untuk pergi dan melanjutkan negosiasi mereka. Lagi dan lagi Ketua <i>Jang</i> menjanjikan akan memberikan semua bagian <i>Casino</i> dan kunci administrator kepada <i>Chang-gi</i>, dan <i>Chang-gi</i> hanya mengatakan agar dia menepati janjinya.
Complication	00:46:02 – 00:49:44 Detektif <i>Ma</i> yang baru saja tiba kantor langsung menanyakan tentang <i>Yoo-seong</i> kepada rekannya, ternyata toko baju milik <i>Yoo-seong</i> hanya tempat pencucian uang saja karena dia harus membawa Kembali keuntungan <i>Casino</i> dari Filipina ke Korea, <i>Yoo-seong</i> juga sering terlibat dalam kasus penipuan dan perjudian. Detektif <i>Ma</i> yang langsung menghampiri <i>Yoo-seong</i> bertanya siapa yang menyuruhnya untuk melakukan hal tersebut namun <i>yoo-seong</i> tetap tidak ingin memberitahukannya dan meminta untuk menelfon pengacara. Disisi lain <i>Chang-gi</i> dan

Ketua *Go* yang sedang negosiasi dengan salah satu investor proyek mata uang koin itu tidak berjalan mulus, terlihat investor itu yang menolak tawaran Ketua *Go* langsung membuat *Chang-gi* tidak sabar dia ikut masuk kedalam mobil dan langsung menikam Ketua *Go* didepan investor tersebut, terlihat *Chang-gi* yang masih menyimpan dendam akibat perkataan Ketua *Go* yang merendahnya, kemudian investor yang sudah ketakutan tersebut tanpa pikir panjang langsung menerima tawaran tersebut. Ketua *Jang* yang sudah mengetahui kalau *yoo-seong* tertangkap polisi langsung memperingati *Chang-gi*.

Crisis	00:49:45 – 00:52:33 A group of people, including a man in a dark jacket and a woman in a blue jacket, are gathered in a police station. They are looking at each other with expressions of concern and confusion. The background shows a police station with a sign that reads '안전한 국민, 행복한 경찰' (Safe Citizens, Happy Police). Hei, apa yang terjadi? A man is lying face down on a table in a police station. There is a pool of blood on the table next to his head. A person in a blue jacket is standing next to him, looking down at him with a shocked expression. Apa yang... <i>Yoo-seong</i> yang akan mendapatkan pengacara pun dibawa ke ruangan interogasi, seketika banyak sekali kurir makanan yang mengantarkan pesanan kekantor polisi ternyata itu semua adalah rencana dari <i>Chang-gi</i> untuk mengalihkan perhatian semua polisi, kemudian dia menyelip masuk dan langsung membunuh <i>Yoo-seong</i>. Ketua <i>Jang</i> dan Ketua <i>Kwon</i> sedang berada di lokasi mayat Ketua <i>Go</i>, Ketua <i>Jang</i> memberikan peringatan kepada Ketua <i>Kwon</i> untuk berhati-hati dengan <i>Chang-gi</i> karena bisa saja suatu saat pisaunya akan ada di
--------	---

punggung kita. Di momen ini Ketua *Jang* meminta Ketua *Kwon* untuk mengurus *Casino* yang ada di Filipina dan mereka berencana membunuh *Chang-gi*, mayat Ketua *Go* sengaja dikirim mereka melalui petikemas milik toko baju *Yoo-Seong* dengan tujuan agar *Chang-gi* terlacak oleh polisi.

00:52:35 – 00:54:42



Jasad ketua *Go* yang sedang di identifikasi diruang otopsi didapatkan seorang pria bernama lengkap *Go Jaehyuk* pekerjaannya iyalah mengelola aset-aset orang kaya. Rekan Detektif *Ma* mengatakan bahwa jasad di temukan di petikemas milik *Yoo-seong* dan pastinya ada hubungan dengan *Emperor Casino*, *pathologist* juga mengatakan luka tusuk di jasad itu sama seperti *Seong-jae*. *Chang-gi* yang melihat berita ditelevisi tentang pembunuhan Ketua *Go* langsung menelfon Ketua *Jang* dan mengatakan dia akan menghampiri Ketua *Jang*, Ketua *Jang*

yang mulai berada dibawah tekanan meminta Ketua *Kwon* untuk meningkatkan keamanan.

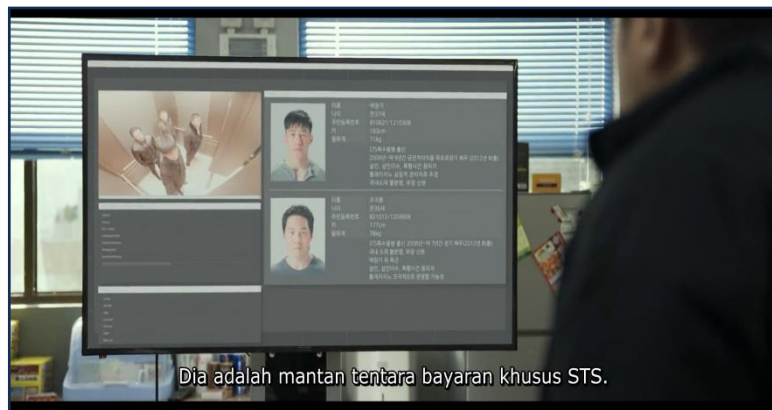
00:54:43 – 00:59:56



Detektif *Ma* dan rekannya pergi ke salah satu perusahaan tempat Ketua *Go* sebelumnya mengelola aset yaitu *QM Holdings*, didalam gedung terlihat Ketua *Jang* sudah meresmikan *QM Coin* dengan beberapa investor, Detektif *Ma* yang ingin pergi ke tempat acara tersebut malah berpapasan dengan *Chang-gi*, dimomen ini mereka saling menyadari satu sama lain, *Chang-gi* yang turun deluan dari lift, langsung pergi ke kamar mandi

dilantai tersebut, benar saja pertikaian di kamar mandi pun terjadi, rekan Detektif *Ma* bertemu *Chang-gi* sedangkan Detektif *Ma* bertemu dengan *Ji-hoon* akan tetapi seorang petugas kebersihan masuk kedalam kamar mandi tempat *Chang-gi* berkelahi, alhasil petugas kebersihan itu tertusuk dibagian leher Detektif *Ma* yang melihat itu fokus menolong petugas itu dan membiarkan *Chang-gi* pergi.

00:59:57 – 01:01:28



Salah satu anak buah *Chang-gi* berhasil di amankan, akan tetapi dia tidak mau buka mulut sama sekali pada saat interogasi, Detektif *Ma* pun menghampirinya kemudian membawa sebuah helm untuk dipakaikan ke tahanan dan memukulinya agar dia mau berbicara. Detektif *Ma* yang kembali ke ruangnya menanyakan bagaimana kondisi rekannya dan petugas kebersihan yang tertusuk, dan ternyata mereka semua baik-baik saja. Detektif *Ma* menanyakan siapa orang yang mereka jumpai

semalam kepada *Ji-soo*, ternyata itu adalah *Baek Chang-gi* dan *Jo Ji-hoon*, ternyata mereka berdua adalah mantan tentara bayaran STS, mereka sering memakan banyak korban jiwa tanpa peduli warga sipil dan tentara, itu menyebabkan mereka di usir dari organisasi tersebut, dan hal ini berbarengan dengan munculnya *Emperor Casino*. Dia juga orang yang menculik *Seong-jae* untuk bekerja dengan dirinya dan akan membunuh siapapun yang menghalanginya termasuk *Yoo-seong* yang dibunuhnya *Tae-soo* menyimpulkan Ketua *Jang* merupakan pengembang *Emperor Casino* dan memiliki hubungan dengan *Chang-gi*.

01:01:35 – 01:05:03



Kepala polisi memanggil Detektif *Ma* dan *Tae-soo*, dia menanyakan kejelasan kasus yang mereka selidiki namun justru belum berbuah hasil apapun, malah menimbulkan banyak masalah saja, kepala polisi menyuruh mereka untuk

	menyerahkan kasusnya ke orang lain nampak Detektif <i>Ma</i> yang tak terima akan hal tersebut dia pun pergi makan malam di toko kakak iparnya sembari mengingat janji yang telah dia buat dengan ibu <i>Seong-jae</i>. Namun pada saat perjalanan pulang mereka justru bertemu dengan sekelompok orang yang sedang berkelahi dan membuat keributan, ini membuat emosi Detektif <i>Ma</i> semakin menjadi. Setelah sampai di kantor dia mengingat kata-kata yang disampaikan oleh <i>Yi-soo</i> seputar saling memonopoli.
	01:05:03 – 01:09:26
	 Ketua <i>Jang</i> yang mulai khawatir dengan kondisinya saat ini berfikir baginya <i>Chang-gi</i> sangat berbahaya akan tetapi dia bingung siapa yang bisa menggantikan <i>Chang-gi</i>, Ketua <i>Jang</i> memutuskan menyuruh Ketua <i>Kwon</i> untuk menghabisi <i>Chang-gi</i>, disisi lain <i>Chang-gi</i> yang sudah mengetahui dirinya menjadi buron di Korea, <i>Ji-hoon</i> mengajaknya untuk kembali ke Filipina,

	namun <i>Chang-gi</i> menolak dia ingin menyelesaikan semuanya di Korea, seketika lampu hotel pun padam, <i>Chang-gi</i> yang sudah siap hal buruk akan terjadi tidak memperdulikan hal tersebut. Dan benar saja Ketua <i>Kwon</i> langsung mendatangi <i>Chang-gi</i> di hotel yang dia tempati dengan banyak anak buahnya, namun mereka semua bukanlah tandingan bagi <i>Chang-gi</i> dan <i>Ji-soo</i>, dengah mudah <i>Chang-gi</i> menghabisi mereka semua dan membuat kesepakatan kerja sama dengan Ketua <i>Kwon</i> untuk mengkhianati Ketua <i>Jang</i>.
Resolution	01:09:27 – 01:12:45 Detektif <i>Ma</i> yang berusaha membujuk <i>Tae-soo</i> agar mau melanjutkan kasus mereka dan melakukan investigasi sendiri, namun <i>Tae-soo</i> tetap menolak, Detektif <i>Ma</i> memutuskan untuk pergi menjumpai kepala polisi, dia meminta izin secara langsung yang kebetulan juga ada komisioner disana Detektif <i>Ma</i> mengatakan dia sudah berjanji kepada ibu korban untuk

menangkap yang membunuh anaknya dan dia mengatakan akan menangkap penjahat sebanyak tiga digit, kemudian komisioner membolehkan mereka untuk melanjutkan investigasi. Detektif *Ma*, *Tae-soo* dan semua rekan mulai menyusun sebuah strategi, *Tae-soo* sudah berhasil menyita server utama *Emperor Casino* dan berusaha membuktikan Ketua *Jang* adalah manajernya, kemudian pihak kepolisian akan membuat sebuah *Casino* saingan dengan tujuan untuk memancing mereka memonopoli *Casino* milik polisi, kemudian menangkap mereka semua.

01:12:47 – 01:14:55



Detektif *Ma* yang sedang menjumpai *Yi-soo*, kali ini Detektif *Ma* meminta bantuan *Yi-soo* untuk membuat sebuah *Casino* milik kepolisian, namun *Yi-soo* menolaknya akan tetapi Detektif *Ma* tau kalau *Yi-soo* adalah orang yang mudah untuk diperdaya dia memberikan sebuah lencana palsu kepada *Yi-soo* dan mengatakan kalau *Yi-soo* sekarang bagian dari kepolisian bagian

kegelapan dan dengan mudahnya Yi-soo percaya akan hal tersebut.

01:14:57 – 01:17:13



Dikantor terlihat banyak sekali orang yang sedang memindahkan barang-barang untuk memasukkan server *Casino* kedalam kantor tersebut, kemudian Yi-soo menjelaskan apasaja yang diperlukan untuk memulai sebuah *Casino*, Detektif Ma juga mempercayakan *Casino* yang ingin mereka buka di Filipina kepada Yi-soo untuk menyaingin *Casino* milik Chang-gi, dengan semangat yang luar biasa dan lencana palsu miliknya Yi-soo masih belum sadar kalau dirinya hanya dimanfaatkan oleh Detektif Ma

01:17:15 – 01:19:44



Sesampainya di Filipina *Yi-soo*, *Gangnam*, dan dua orang lainnya langsung bertemu dengan salah satu relasi milik *Yi-soo* dia menjual sebuah gedung kosong yang nantinya akan digunakan sebagai tempat *Casino*, mereka semua langsung mengubah gedung kosong itu menjadi sebuah tempat *Casino*, sempat ada bentrok dengan beberapa orang Filipina perihal pengiriman properti yang mereka inginkan, namun lagi dan lagi *Yi-soo* dengan kebolehannya berbahasa Filipina, dia langsung bernegosiasi menyelesaikan masalah. Mereka pun langsung menghubungi polisi di Korea bahwasanya mereka sudah siap untuk memulai *Casino* tersebut, *Tae-soo* mengatakan mereka juga bekerjasama dengan polisi Filipina untuk menyergap semua orang tersebut

Climax	01:19:46 – 01:24:19
	 Ketua <i>Jang</i> yang sangat bersemangat, datang ke lokasi yang sudah diberikan oleh Ketua <i>Kwon</i>, bahwasanya <i>Chang-gi</i> sudah berhasil mereka amankan, Ketua <i>Jang</i> datang untuk membunuh <i>Chang-gi</i>, disaat Ketua <i>Kwon</i> memberikan pistol sesuai kemauan Ketua <i>Jang</i>, Ketua <i>Jang</i> langsung menggertak Ketua <i>Kwon</i> dengan pistolnya, namun Ketua <i>Kwon</i> yang sudah mengetahui kebenarannya hanya diam saja. Disaat Ketua <i>Jang</i> menghampiri <i>Chang-gi</i> dia sedikit terkejut <i>Chang-gi</i> tidak dalam posisi terikat, disaat dia ingin menembaknya ternyata pistol itu kosong tanpa peluru, dan <i>Chang-gi</i> langsung menyerangnya dan menyanyakan kode brangkas tempat dia menyimpan kunci administrator kemudian memotong jarinya untuk melakukan verifikasi dari Casino, kemudian <i>Chang-gi</i> meninggalkan lokasi dan menyuruh Ketua <i>Kwon</i> untuk membunuh Ketua <i>Jang</i>. Disaat mereka ingin pergi <i>Ji-hoon</i> di telfon Manager <i>Lee</i> bahwasanya

ada sebuah *Casino* yang baru saja dibuka yang dimana ini merupakan *Casino* milik polisi, *Ji-hoon* langsung menyuruhnya untuk membereskan *Casino* tersebut.

01:24:20 – 01:27:46



Terlihat semua pekerja milik *Chang-gi* sudah mulai meretas *website* milik kepolisian, dan ketika *website* berhasil di retas, *Tae-soo* langsung menyuruh semua personel yang ada Filipina untuk bersiap melakukan penyerangan baik di dalam gedung maupun di luar gedung semua polisi sudah bersiap. Manager *Lee* pun sampai dilokasi dan langsung menabrakan mobil mereka ke

gedung, namun mereka bingung karena tidak ada orang di dalam gedung ketika ingin ke ruang server justru ada bom asap yang di lempar ke mereka, semua polisi juga langsung menyergap mereka, namun Manager *Lee* yang berusaha untuk melarikan diri masuk kesalah satu ruangan yang berisi semua wanita yang di pekerjakan di *Casino* tersebut, Manager *Lee* menyandra satu orang dengan mengarahkan pisau kelehernya, ketika semua polisi panik, justru polisi divisi kegalapan kita *Yi-soo*, sangat cepat tanggap untuk mengambil jalan memutar kemudian memukul Manager *Lee* dari belakang. Setelah mengetahui lokasi pasti *Emperor Casino Yi-soo* dan semua rekan kepolisian bergerak menuju kesana dan Detektif *Ma* langsung bergerak kelokasi Ketua *Jang*.

01:27:48 – 01:31:56



Chang-gi yang telah sampai divilla milik Ketua *Jang* langsung mengamankan kunci administrator dan disusul oleh Ketua *Kwon* untuk mengambil semua uang yang ada disitu. Ketika Detektif *Ma* sampai *Chang-gi* sudah pergi menyisakan Ketua *Kwon* dan semua anak buahnya, tidak butuh waktu lama polisi berhasil meringkus mereka semua dengan mudah.

01:31:57 – 01:40:30



Detektif *Ma* yang mengetahui *Chang-gi* pergi ke bandara langsung menghubungi *Tae-soo* agar dia melacak keberadaan *Chang-gi*, setelah menemukan *Chang-gi* polisi langsung memberikan protokol penangkapan tersangka, Detektif *Ma* yang sudah sampai langsung berbegegas menuju pesawat yang ditumpangi oleh *Chang-gi* dan *Ji-hoon*, akhirnya mereka bertiga berkelahi dengan cukup sengit, namun tampaknya mereka berdua bukanlah tandingan untuk Detektif *Ma*, setelah berhasil meringkus *Chang-gi* dan *Ji-hoon* terlihat kepolisisan gabungan juga berhasil mengamankan semua tersangka yang ada di *Emperor Casino*.

Conclution	01:40:32 – END
	Dikantor polisi terlihat banyak sekali wartawan yang bertanya seputar aksi heroik kepolisian yang menangkap ratusan penjahat, terlihat <i>Tae-soo</i> disana yang sedang menjelaskannya, dan Detektif <i>Ma</i> yang hanya melihat sambil tersenyum dari kejauhan. Kemudian Detektif <i>Ma</i>, <i>Tae-soo</i>, <i>Ji-soo</i> dan rekan yang lain pergi kemakam ibu <i>Seong-jae</i>, Detektif <i>Ma</i> mengatakan dia sudah menepati janjinya. Terlihat <i>Yi-soo</i> sedang di stop oleh polisi, dengan sangat yakin mengeluarkan lencana yang diberikan Detektif <i>Ma</i> kepada polisi yang bertugas, kemudian polisi itu memberitahukan kalau lencana miliknya bukan lencana kepolisian Korea melainkan lencana badan pengawas obat dan makanan AS. Kemudian dia langsung menelfon Detektif <i>Ma</i>, dan Detektif <i>Ma</i> hanya tertawa mendengarkan penjelasannya.

Sumber: Hasil Penelitian, 2025.

4.2 Pembahasan

Cerita dalam film *The Round Up : Punishment* memunculkan banyak sekali adegan aksi yang kompleks dibagi kedalam 34 *scene*, hal tersebut memicu pelaku cerita memotivasi terjadinya peristiwa yang memuat unsur-unsur *plot*. Menurut Prasista *Plot* merupakan rangkaian peristiwa yang terlihat dengan menggunakan audio maupun visual, dapat disajikan dan diarahkan sesuai dengan keinginan sutradara (Pratista, 2008:34)

Dengan demikian, pelaku cerita sebagai poros yang menjalankan alur sejak awal hingga akhir cerita yang mampu memicu sebuah konflik. Dengan demikian konflik yang tercipta dalam film *The Round Up : Punishment* memiliki persoalan yang terjadi secara bertubi-tubi namun berujung pada satu klimaks, hal ini merupakan bagian upaya dari seorang sutradara guna menciptakan uforia alur cerita yang tak dapat di sangka-sangka.

Berdasarkan hasil observasi melalui analisis isi naskah dramatik dalam film *The Round Up : Punishment*, struktur dramatik yang memuat alur/*plot* pada film *Oppenheimer* yang terdapat dalam film adalah sebagai berikut:

4.2.1 *Exposition*

Pada tahap ini menggambarkan bagian awal cerita film *The Round Up : Punishment* yang telah memberikan gambaran tentang tokoh-tokoh cerita, masalah yang dihadapi, serta tempat dan waktu cerita berlangsung. Tahap *Exposition* dalam film *The Round Up : Punishment* dimulai dengan sebuah adegan berlatar Filipina pada tahun 2018, *Seong-jae* yang sedang berusaha melarikan diri, karena sedang

dikejar oleh orang suruhan *Baek Chang-gi*, namun upaya yang dilakukannya memiliki hasil yang nihil. *Seong-jae* berhasil tertangkap dan dibunuh oleh *Chang-gi*, yang merupakan seorang pemilik *Casino Online* bernama *Emperor Casino* dan itu merupakan tempat kerja dari *Seong-jae*. Detektif *Ma* yang sedang meringkus para pengedar narkoba, mulai dari yang mengedarkan secara diam-diam dengan meletakkan narkoba disuatu tempat, hingga pengedar yang menggunakan aplikasi jual beli barang sebagai jalur distribusi narkoba. Ketika Detektif *Ma* berhasil mencari tau bahwasanya pengembang aplikasi tersebut bernama *Seong-jae*, justru dia mendapatkan info kalau *Seong-jae* mati terbunuh mengenaskan di Filipina.

4.2.2 *Inciting Action*

Tahap ini mulai menjelaskan sebuah peristiwa dimana seorang tokoh mulai memberikan adegan-adegan yang dapat membangun kenaikan aksi menuju sebuah konflik. Penanjakan aksi yang terjadi ketika *Chang-gi* yang tidak memiliki saingan sama sekali di bisnis *Casino Online* miliknya mulai mendatangi sebuah *Casino* yang baru saja buka di dekat miliknya, dia langsung mengahabisi semua orang yang ada disana dan mengambil semua aset yang di miliki *Casino* tersebut dan di alihkan ke *Casino* miliknya. *Chang-gi* yang berpartner dengan Ketua *Jang* dalam mengelola *Emperor Casino* tersebut, mulai terlihat adanya keretakan antara satu sama lain.

4.2.3 *Complication*

Di bagian ini Ketua *Jang* yang sudah mulai kesal dengan *Chang-gi* karena sudah mulai susah di atur, berencana untuk menggantikan *Chang-gi* sebagai rekan bisnisnya dengan Ketua *Kwon*, dia menyuruh Ketua *Kwon* untuk membunuh *Chang-gi* namun justru Ketua *Kwon* dan semua anak buahnya dengan mudah

dikalahkan oleh *Chang-gi*. *Chang-gi* pun mengajak ketua *Kwon* untuk meng kudeta Ketua *Jang* dan mengambil alih aset *Emperor Casino* tersebut. Detektif *Ma* yang meminta bantuan kepada Tim *Cyber* untuk membantu investigasi, mulai berhasil menangkap satu persatu anak buah *Chang-gi* namun tetap belum bisa mengungkapkan kebenaran dari kasus ini.

4.2.4 *Crisis*

Pada tahap ini *Chang-gi* dan Ketua *Kwon* menjebak Ketua *Jang* untuk datang ke sebuah gudang, mengatakan bahwa *Chang-gi* berhasil mereka tangkap, Ketua *Kwon* memberikan pistol kepada Ketua *Jang* guna membunuh *Chang-gi*, ketika bertemu dengan *Chang-gi* ternyata pistol yang diberikan tidak memiliki peluru sama sekali, *Chang-gi* langsung menyerang Ketua *Jang* sembari menanyakan kode akses *Emperor Casino* kemudian dia memotong jari Ketua *Jang* untuk membuka verifikasi *website*. Kemudian Ketua *Kwon* dan rekannya langsung menghambisi Ketua *Jang*

4.2.5 *Resolution*

Terlihat Detektif *Ma* di bantu dengan polisi divisi *cyber*, menyusun sebuah rencana untuk membuka sebuah *Casino Online* juga agar *Chang-gi* mendatangi mereka dan mereka langsung bisa menangkap mereka semua. Mereka merubah ruangan investigasi mereka menjadi ruang server sebuah *Casino Online*, pada kesempatan kali ini mereka sudah bekerja sama dengan kepolisian Filipina untuk menangkap *Chang-gi*. Detektif *Ma* membagi polisi menjadi dua tim, yang di Korea berfokus untuk menangkap *Chang-gi* dan Ketua *Jang*, sedangkan di Filipina

membuka *Casino* dan menangkap semua bawahan *Chang-gi* dan meringkus *Emperor Casino*.

4.2.6 *Climax*

Benar saja *Casino* milik mereka langsung disikat oleh semua anak buah *Chang-gi* namun gabungan kesatuan polisi Korea dan Filipina sudah siap untuk menangkap mereka semua. Kemudian mereka mendapatkan lokasi *Emperor Casino* dan langsung meringkus semuanya. Disisi lain Detektif *Ma* yang datang ke villa milik Ketua *Jang* terlihat Ketua *Kwon* yang sedang memindahkan semua uang untuk dibawa pergi, di momen ini Detektif *Ma* berhasil membekuk Ketua *Kwon* dan mengatakan kalau *Chang-gi* sudah pergi kebandara untuk terbang ke Filipina. Dengan sigap Detektif *Ma* langsung bergegas pergi ke bandara, ternyata *Chang-gi* sudah masuk dalam pesawat, dan yah terjadi bentrokan antara Detektif *Ma* dan *Chang-gi*.

4.2.7 *Conclusion*

Detektif *Ma* yang berhasil mengalahkan *Chang-gi* langsung disusul oleh pihak kepolisian. Para penjahat yang berhasil mereka tangkap mulai di pindahkan ke sel tahanan, sementara itu banyak sekali wartawan yang menanyakan pendapat Detektif *Ma* dengan penangkapan yang berjumlah ratusan orang tersebut, namun dia memilih untuk tidak menjawab dan menyuruh kepala polisi yang berbicara. Detektif *Ma* yang pergi kemakam ibu *Seong-jae* mengatakan kalau iya sudah menepati janjinya dengan berhasil menangkap pembunuh anaknya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian Analisis Isi Naskah Dramatik Dalam Film *The Round Up : Punishment* Karya Heo Myeong- Haeng, melalui pendekatan Struktur Brechtian peneliti mendapati adanya perbedaan. Dalam film *The Round Up : Punishment Plot* pada film ini yang diberikan secara bertubi-tubi selalu menimbulkan dampak rasa penasaran yang begitu besar oleh penonton, namun semua itu selalu bisa di patahkan dalam film ini. Pada metode struktur *Brechtian* digambarkan dengan tiga babak yang terdiri dari *exposition, inciting action, complication, crisis, climax, resolution, dan conclusion*, dimana babak ini terjadi secara berurutan dengan alur cerita yang maju dan konsisten dari awal hingga akhir cerita. Tetapi pada film *The Round Up : Punishment* digambarkan terjadi dalam empat babak, terdiri dari 9 *scene exposition*, 8 *scene inciting action*, 2 *scene complication*, 6 *scene crisis*, 4 *scene climax*, 4 *scene resolution*, dan 1 *scene conclusion* yang dimana pada babak pertama dan kedua di penuh dengan *exposition, inciting action dan complication*, yang terjadi secara berulang kali pada setiap *scene*. Sedangkan pada babak ketiga dan keempat diisi oleh *crisis dan resolution*, namun pada film *The Round Up : Punishment resolution* terjadi lebih awal, kemudian disusul dengan *climax dan conclusion* pada akhir film.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, kepada peneliti berikutnya diharapkan agar penelitian ini tidak hanya menjadi sebuah panduan ataupun referensi, namun diharapkan peneliti berikutnya dapat mengembangkan kembali menggunakan sudut pandang yang berbeda agar penelitian yang dilakukan menjadi lebih objektif lagi. Penting untuk menggali lebih dalam tentang penerapan teori *Brechtian* dalam berbagai macam genre film, serta bagaimana bentuk struktur dramatik dalam naskah perfilman.

Sudut pandang peneliti seputar film *The Round Up : Punishment*. Menurut peneliti film ini sangat disarankan untuk orang yang menyukai film ber-genre action dan kriminal. Karena konflik yang terjadi pada film ini sangat banyak, pastinya menjadi sebuah karya yang sangat menarik. Menurut peneliti film ini tidak layak ditonton oleh anak dibawah umur 17 tahun, karena terlalu banyak kekerasan yang mencekam dan sadis.

DAFTAR PUSTAKA

- Akı, E. (2022). A Study on von Trier's Dogville: An Amalgam of Aristotelian Dramatic Theatre and Brechtian Epic Theatre. 4. *BOYUT Medya ve Kültürel Çalışmalar Dergisi / 4. BOYUT Journal of Media and Cultural Studies*, 0(20), 77–90. <https://doi.org/10.26650/4boyut.2022.004>
- Anwar, L. P. (2022). Analisis Semiotika Tentang Representasi Disfungsi Keluarga Dalam Film Boyhood. *Journal of Discourse and Media Research*, 1(01), 60–78.
- Dr. Faustyna S. Sos., M. M. M. I. K., Dr. Rudianto, S. S. M. S., Santoso, P., & Dr. Siti Hajar, S. S. M. S. P. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi (Teori dan Praktek)*. umsu press.
- Fitria, D. D. P. & U. S. (2021). Types of Communication. *Digital Communication over Fading Channels*, 2, 45–79. <https://doi.org/10.1002/0471715220.ch3>
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027)
- Kartini, K., Fatra Deni, I., & Jamil, K. (2022). Representasi Pesan Moral Dalam Film Penyalin Cahaya. *SIWAYANG Journal: Publikasi Ilmiah Bidang Pariwisata, Kebudayaan, Dan Antropologi*, 1(3), 121–130. <https://doi.org/10.54443/siwayang.v1i3.388>
- Maulida Laily Kusuma Wati, Fatkhur Rohman, & Tommi Yuniawan. (2023). Analisis Semiotika Roland Barthes dan Nilai Moral dalam Film Pendek Tilik 2018 Karya Wahyu Agung Prasetya. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 9(2), 1306–1315. <https://doi.org/10.30605/onoma.v9i2.3023>
- Mumford, M.(2018). *Bertlot Brecht*. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781351180801>
- Novrica, C., & Jozarky, T. M. (2023). Representasi Kekerasan dalam Serial TV Stranger Things Season 4. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 6(6), 563–572.
- Novrica, C., & Namira, S. F. (2024). Penyampaian Rasa Takut Dalam Film Horor Qodrat Karya Charles Gozali. *Jurnal Psikotes*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.59548/ps.v1i1.115>

- Nugrawiyati, J. (2018). *Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*.Pdf. 6.
- Nurhasanah, Faddillah, A. (2024). *Makna Perbandingan Ketidakadilan Gender Dalam Film Vina dan Film Munkar Karya Anggy Umbara The Meaning of Gender Inequality Comparison in The Films Vina and Munkar By Anggy Umbara*. 3(3), 252–265.
- Prayogi, A., & Kurniawan, M. A. (2024). *Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif : Suatu Telaah Complex : Jurnal Multidisiplin Ilmu Nasional*. 1, 30–37.
- Puspitasari, D., & Putra Danaya, B. (2022). Pentingnya Peranan Komunikasi Dalam Organisasi: Lisan, Non Verbal, Dan Tertulis (Literature Review Manajemen). *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 257–268. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.817>
- Raudatussolihah, B. (2022). Pengembangan Teknologi Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Education and Learning Journal*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.33096/eljour.v3i1.140>
- Sahputra, D. (2020). Manajemen Komunikasi Suatu Pendekatan Komunikasi. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 6(2), 152–162. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v6i2.4069>
- Siregar, S. T. A., & Lubis, F. H. (2022). Makna Simbolik Nilai Feminisme Tokoh Nyai Ontosoroh dalam Novel Bumi Manusia Karya Pramoedya Ananta Toer The Symbolic Meaning of the Feminist Value of Nyai Ontosoroh in Pramoedya Ananta Toer 's Novel Bumi Manusia Shafa Tasya Amanda Siregar , Faizal Hamza. *Jurnal Kesejahteraan Sosial, Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 1(1), 46–63.
- Teddy Dyatmika. (2020). *ILMU KOMUNIKASI*. Zahir Publishing.
- Zaenal Mukarom. (2020). *TEORI-TEORI KOMUNIKASI*. Jurusan Manajemen Dakwah Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Uin Sunan Gunung Jati Bandung.

LAMPIRAN



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1313/SK/BDAN-PT/AK.K/P/12/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Duri No. 1 Medan 20218 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
@umsumedan @umsumedan @umsumedan @umsumedan @umsumedan @umsumedan @umsumedan @umsumedan @umsumedan @umsumedan

SK-1

PERMICHONAN PERSetujuan JUDUL SKRIPSI

Kepada Yth. Bapak/Ibu
Program Studi
FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 24 Desember 2024

Assalamu alaikum warrahmatullahi wabarakatuh.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama Lengkap : **ABDULLAH BIMA RAIHAN PRATAMA**
NPM : **2103110061**
Program Studi : **ILMU KOMUNIKASI**
SKS diperoleh : **119,0818, IP Kumulatif 3,64**

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	ANALISIS ISI FILM EVERYTHING EVERYWHERE ALL AT ONCE DENGAN MENGGUNAKAN MODE TEORI NASAH NARATIF TODOROV	✓
2	ANALISIS TEKNIK KOMUNIKASI PROPAGANDA DALAM FILM BAD BOYS : RIDE OR DIE KARYA ADIL & BILALL	
3	ANALISIS ISI NASIKAH DRAMATIK DALAM FILM THE ROUNDUP : PUNISHMENT KARYA HEO MYEONG-HAENG	✓ <i>24 Des 2024</i>

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Tanda bukti lunas beban SPP tahap berjalan,
 2. Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.
- Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih. *Wassalam.*

Rekomendasi Ketua Program Studi:
Diteruskan kepada Dekan untuk
Penetapan Judul dan Pembimbing.

053.21.311

Medan, tanggal 24 Desember 2024

Ketua
Program Studi.....

(Mangir Asihon, S.Sos, M.Hum.)
NIDN: 0127048401

Pemohon,

(Bima)

(**ABDULLAH BIMA RAIHAN PRATAMA**)

Dosen Pembimbing yang ditunjuk

Program Studi.....

Corry Natrice APSwaga, S.Sos, MA
NIDN: 0130117403.





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XU/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Sk-2

SURAT PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING
TUGAS AKHIR MAHASISWA
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)
Nomor : 2262/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor: 1964/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024 Tanggal 04 Djumadil Awwal 1446H/ 06 November 2024 M Tentang Panduan Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dan Rekomendasi Pimpinan Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : **24 Desember 2024**, dengan ini menetapkan judul dan pembimbing penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **ABDULLAH BIMA RAIHAN PRATAMA**
N P M : **2103110061**
Program Studi : **Ilmu Komunikasi**
Semester : **VII (Tujuh) Tahun Akademik 2024/2025**
Judul Tugas Akhir Mahasiswa : **ANALISIS ISI NASKAH DRAMATIK DALAM FILM**
(Skripsi dan Jurnal Ilmiah) **THE ROUND UP : PUNISHMENT KARYA HEO MYEONG-HAENG**

Pembimbing : **CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.**

Dengan demikian telah diizinkan menulis Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah), dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) harus memenuhi prosedur dan tahapan sesuai dengan buku pedoman penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) FISIP UMSU Tahun 2024.
2. Penetapan judul dan pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) sesuai dengan nomor yang terdaftar di Program Studi Ilmu Komunikasi: 053.21.311 tahun 2024.
3. Penetapan judul, pembimbing dan naskah Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) dinyatakan batal apabila tidak selesai sebelum masa kadaluarsa atau bertentangan dengan peraturan yang berlaku.

Masa Kadaluarsa tanggal: 24 Juni 2025.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 23 Djumadil Akhir 1446 H
24 Desember 2024 M



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Peringgal.

Dekan,

Assoc. Prof. Dr. ARFIN SALEH, MSP.
NIDN: 0030017402





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 2 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
https://fslp.umsu.ac.id fslp@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-3

**PERMOHONAN
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR MAHASISWA
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)**

Kepada Yth.
Bapak Dekan FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 21 JANUARI 2025

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UMSU :

Nama lengkap : Abdullah Bima Rahman Pratama
NPM : 2103110061
Program Studi : Ilmu Komunikasi

mengajukan permohonan mengikuti Seminar Proposal Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) yang ditetapkan dengan Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) Nomor. 2262 /SK/IL.3-AU/UMSU-03/F/2024 tanggal 24 Desember 2024 dengan judul sebagai berikut :

ANALISIS ISI NASKAH DRAMATIK DALAM FILM THE ROUND UP:
PUNISHMENT KARYA HEO MYEONG - HAENG

Bersama permohonan ini saya lampirkan :

1. Surat Permohonan Persetujuan Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) (SK - 1);
2. Surat Penetapan Judul dan Pembimbing Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) (SK-2);
3. DKAM/ Transkrip Nilai Sementara yang telah disahkan;
4. Kartu Hasil Studi Semester 1 s/d terakhir;
5. Tanda Bukti Lunas Beban SPP tahap berjalan;
6. Tanda Bukti Lunas Biaya Seminar Proposal Tugas Akhir Mahasiswa;
7. Kartu Kuning Peninjau Seminar Proposal;
8. Semua berkas difotocopy rangkap 1 dan dimasukkan ke dalam MAP berwarna BIRU;
9. Proposal Tugas Akhir Mahasiswa yang telah disahkan oleh Pembimbing (rangkap - 3).

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih. Wassalam.

Diketahui oleh Ketua

Program Studi

(AKHYAR ANSHORI, S.Sos. M.I. Kom)

NIDN: 0127048401

Menyetujui
Pembimbing

(CORRY NOVICA AP SINAGA, S.Sos. MA)

NIDN: 0130117403

Pemohon,

(ABDULAH BIMA RAHMAN PRATAMA)



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



UMSU
Unggul | Berprestasi | Berkeadilan

UNDANGAN/PANGILAN SEMINAR PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR

(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Nomor : 246/UND/13.AU/UMSU-03/F/2025

Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Jumat, 31 Januari 2025
Waktu : 10.00 WIB s.d. selesai
Tempat : AULA FISIP UMSU Lt. 2
Pemimpin Seminar : AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.Kom.

SK 4



No.	NAMA MAHASISWA	NOHOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PENSIKIPING	JUDUL PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR
16	JADINDA PUTRI HASIANI	2103110114	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.Kom.	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.Kom.	ANALISIS MAKNA VISUAL CINEMATIK FILM SUNGAI 30 DAN STORY CONCEPT FILM MIXX "DIZZINESS OF FREEDOM"
17	IMAM PRABOWO	2103110252	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.Kom.	Assoc. Prof. Dr. LEYLA KHARAH, M.Si.	STRATEGI KOMUNIKASI ORGANISASI PHIPINAN DALAM MENINGKATKAN KINERJA KARYAWAN DI PTPI III KEBUN TORGAUBA
18	ABDULLAH BIMA RAHMAN PRATAMA	2103110061	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.Kom.	CORRY NOVIRCA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	ANALISIS ISI NASKAH DRAMATIK DALAM FILM THE ROUND UP : PUNISHMENT KARYA HEO KYEONG-HAENG
19	AHMAD AULIA	2103110049	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.Kom.	Dr. LUTFI BASIT, S.Sos., M.Kom.	STRATEGI KOMUNIKASI POLITIK JEFFREY SENTANA DAN M HAIKAL DALAM PEMERANGAN PEMILU WILKOTA 2024 DI KOTA LANGSA
20	SALSABELLA ZULYTA	2103110040	CORRY NOVIRCA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.Kom.	ANALISIS DINAMIKA PENYIARAN MOVE ONLINE RADIO MELALUI PLATFORM DIGITAL DALAM MENYAJIKAN KONTEN SOFT NEWS DAN MUSIK

Mekkah, 30 Rabi' 1446 H
30 Januari 2025 M
Asstco. Prof. Dr. AFRIN SALEH, (MSP.)
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila mempunyai korespondensi, harap diarahkan ke alamat berikut:

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/BR.BAN-PT/AK.KP/PT/XU/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6626474 - 6631003
Website: <https://fislip.umsu.ac.id> Email: fislip@umsu.ac.id Instagram: @umsuimedan Facebook: umsumedan Twitter: umsumedan YouTube: umsumedan

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR MAHASISWA

Nama lengkap : Abdullah, Birra, Dethren, Perdana..
NPM : 2103110061..
Program Studi : Ilmu Komunikasi..

Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) : Analisis Isi Nostalgia Romantis Dalam Film The Round Up: Persepsi Koruptor Heo Myeong-Haeng

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	24-12-2024	Acc Judul Skripsi	
2.	15-01-2025	Bimbingan Proposal Bab 1	
3.	16-01-2025	Bimbingan Proposal Bab 2	
4.	17-01-2025	Bimbingan Proposal Bab 3	
5.	18-01-2025	Acc Sempro	
6.	07-03-2025	Bimbingan Bab 4 & 5, sekaligus revisi sempro	
7.	10-03-2025	Bimbingan Bab 4 & 5	
8.	12-03-2025	Bimbingan Bab 4 & 5	
9.	13-03-2025	Bimbingan Bab 4 & 5	
10.	14-03-2025	Acc Sidang Mase Hrgau	

Medan, 18 Maret 2025.

Ketua Program Studi,
Abdullah, Birra, Dethren, Perdana..
NIDN: 003097402

Pembimbing,
Corry Nourizah AP Smpu, S.Sos., M.A..
NIDN: 0130117403





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

SK-10

UNDANGAN PANGGILAN UJIAN TUGAS AKHIR
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)

Nomor : 687/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2025



Program Studi : Ilmu Komunikasi
Hari, Tanggal : Kamis, 17 April 2025
Waktu : 08.15 WIB s.d. Selesai
Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJI			Judul Skripsi
			PENGUJI I	PENGUJI II	PENGUJI III	
6	ANGGIE PRAYITA	2103110272	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., MSP	Assoc. Prof. Dr. LEYLA KHAIIRANI, M.Si	Dr. SIGIT HARDYANTO, S.Sos., M.I.Kom.	PEMBENTUKAN IDENTITAS DIRI MELALUI MEDIA SOSIAL PADA SISWA SMK NEGERI 3 PEMATANG SIANTAR
7	LALA AUDINA BARUS	2103110291	Assoc. Prof. Dr. LEYLA KHAIIRANI, M.Si	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom.	ANALISIS SEMOTIKA MAKNA VISUAL PADA KILAN LIFEBUOY EDISI RAMADHAN 2024
8	MUHAMMAD RIFQI FATHIN	2103110006	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom.	CORRY NOVIRICA AP, SINAGA, S.Sos., MA.	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., MSP	ANALISIS MAKNA VISUAL PADA VIDEO REMWIND INDONESIA 2023* PADA CHANEL YOUTUBE INDONESIA CREATOR
9	ABDULLAH BIMA RAHMAN PRATAMA	2103110061	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., MSP	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	CORRY NOVIRICA AP, SINAGA, S.Sos., MA.	ANALISIS ISI NASKAH DRAMATIK DALAM FILM THE ROUND UP : PUNISHMENT KARYA HEO ANEONG-HAENG
10	FARIS AL KHAIRI	2103110046	Dr. MUHAMMAD THARIQ, S.Sos., M.I.Kom.	CORRY NOVIRICA AP, SINAGA, S.Sos., MA.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	INTERAKSI DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM TERHADAP PEMBENTUKAN CITRA DIRI PADA MAHASISWA UIN SUMUT

Notulis Sidang :

1. Ditandatangani oleh :

Prof. Dr. M. MUKHO ARIFIN, SH, M.Hum.
Rektor

Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH, MSP.



Sekretaris
Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom

Medan, 16 Syawal 1446 H
15 April 2025 M



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : Abdullah Bima Raihan Pratama
Tempat / Tanggal Lahir : Medan, 17 Desember 2003
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Status Perkawinan : Belum Menikah
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Pendidikan Pasar XI Tembung
Email : bima87023@gmail.com

Data Orang Tua

Nama Ayah : Pujiono
Nama Ibu : Winny Permata Agustin
Pekerjaan Ayah : Wiraswasta
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Jl. Pendidikan Pasar XI Tembung

Pendidikan Formal

2009-2015 : SD Swasta Nurul Hasanah
2014-2018 : SMP Swasta Cerdas Murni
2018-2021 : SMA Swasta Cerdas Murni
2021-2025 : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara