PERBANDINGAN UNSUR DRAMATIK PADA FILM ESCAPE KARYA JONG-PIL DAN FILM REVOLVER KARYA SEUNG-UK

TUGAS AKHIR

Oleh :
MUHAMMAD IFTAH WIJAYA
2103110098

Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Audio Visual

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

BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ 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	:	MUHAMMAD IFTAH WIJAYA
NPM	:	2103110098
Program Studi	:	ILMU KOMUNIKASI
Pada Hari, Tanggal	:	KAMIS, 11 SEPTEMBER 2025
Waktu	:	Pukul 08.00 WIB s/d Selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : NURHASANAH NASUTION, S.Sos, M.I.Kom (.....)

PENGUJI II : H. TENERMAN, 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., MSP	Assoc., Prof., Dr., Abrar Adhani., S.Sos., M.I.Kom

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ 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	:	**MUHAMMAD IFTAH WIJAYA**
NPM	:	2103110098
Program Studi	:	Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi	:	Perbandingan Unsur Dramatik Pada Film "Escape" Karya Jong-pil dan Film "Revolver" Karya Seung-uk

Medan, 07 September 2025

Pembimbing

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

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi

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

Dekan

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

PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, **MUHAMMAD IFTAH WIJAYA**, NPM **2103110098**, 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, 10 Oktober 2025

Yang Menyatakan,

METERAI TEMPEL

MUHAMMAD IFTAH WIJAYA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Bismillahirrahmaanirrahiim

Assalamua'laikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillahi Rabiil alamin 'segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang tak henti-hentinya memberikan nikmat serta kekuatan yang tak terhingga kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **"PERBANDINGAN UNSUR DRAMATIK PADA FILM ESCAPE KARYA JONG-PIL DAN FILM REVOLVER KARYA SEUNG-UK"**. Shalawat beriring salam tidak lupa penulis persembahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Semoga syafaat beliau tercurahkan kepada kita semua. Tugas akhir ini merupakan tugas terakhir bagi mahasiswa yang harus diselesaikan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU).

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Lembaran ini sekaligus menjadi media bagi penulis untuk menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua penulis yaitu **Ayahanda Mustafa** dan **Ibunda Ari Apriani** tercinta atas segala doa, dukungan, dan cinta kasih yang begitu besarnya. Terima kasih telah menjadi orang tua yang terbaik

semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan memudahkan jalan menuju kebahagiaan dunia dan akhirat. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Assoc. Prof. Dr. Rudianto S.Sos, M.Si selaku Wakil Rektor III Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Assoc. Prof. Dr. Arifin Shaleh, S.Sos, M.SP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Assoc. Prof. Dr. Abrar Adhani, S.Sos, M.I.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Assoc. Prof. Dr. Hj. Yurisna Tanjung, M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Dr. Akhyar Anshori, S.Sos, M.I.Kom selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Dr. Faizal Hamzah Lubis, S.Sos, M.I.Kom selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Ibu Corry Novrica AP Sinaga, S.Sos., M.A selaku dosen pembimbing

penulis yang selalu sabar dalam membimbing dan mengajari penulis dalam proses penyusunan tugas akhir ini.

9. Seluruh Staf Biro dan Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama penulis menjalani perkuliahan.
10. Adik saya Muhammad Maulana Ibrahim terima kasih atas doa, dukungan, dan semangatnya. terimakasih telah bersedia menemani, mendukung dan menyemangati penulis dalam masa-masa perkuliahan hingga akhir penulisan tugas akhir.
11. Saudari Fauziah Mar'atu Shaleha terimakasih telah bersedia menemani, mendukung, serta memberikan insipirasi kepada penulis selama perkuliahan hingga akhir penulisan skripsi.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca sekalian, terutama bagi penulis sendiri. Akhir kata sebelum dan sesudahnya penulis ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Medan, 04 September 2025

Penulis,

Muhammad Iftah Wijaya
2103110098

PERBANDINGAN UNSUR DRAMATIK FILM ESCAPE KARYA JONG-PIL DAN FILM REVOLVER KARYA SEUNG-UK

Muhammad Iftah Wijaya
2103110098

ABSTRAK

Film merupakan media massa berbentuk audiovisual yang terus berkembang di era modern. Berbagai film diciptakan untuk bisa memuaskan penonton, tidak hanya dari segi cerita tetapi juga melalui visualisasinya. Film membutuhkan unsur dramatik untuk menciptakan pengalaman menonton yang baik. Unsur dramatik memberikan kesempatan penonton untuk hanyut dalam perasaan ,teka-teki serta kejadian menegangkan. Unsur dramatik adalah unsur-unsur yang dibutuhkan dalam membangun gerak dramatik atau situasi dramatik pada cerita dalam sebuah film. Unsur tersebut yang membuat cerita menjadi menarik untuk diceritakan. Unsur dramatik bisa saja terdapat di bagian awal, tengah bahkan akhir film. Namun, unsur dramatik tersebut tidak bisa sama antara satu film dengan film lain. Hal ini dipengaruhi oleh durasi, dan juga genre film. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan unsur dramatik pada film Escape dan film Revolver. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah unsur dramatik menurut Elizabeth Lutters. Unsur dramatik tersebut diantaranya *conflict*, *suspense*, *curiosity* dan *surprise*. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi berupa tangkapan layar dan studi literatur. Teknik analisis dilakukan menurut Miles and Huberman yaitu, mereduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbandingan unsur dramatik pada film Escape dan film Revolver memiliki dominasi unsur dramatik yang berbeda. Film Escape dipecah menjadi 32 scene dengan 33 gambar yang keseluruhan didominasi dengan unsur dramatik *suspense*. Sedangkan film Revolver dipecah menjadi 28 scene dengan 28 gambar yang menonjolkan unsur dramatik *conflict* dan *curiosity.*

Kata Kunci: *Film action, Unsur Dramatik, Elizabeth Lutters*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**
ABSTRAK ..... **iv**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR TABEL **1**
DAFTAR GAMBAR **2**
BAB I **4**
PENDAHULUAN **4**
12.1 Latar Belakang Masalah 4
12.2 Pembatasan Masalah 8
12.3 Rumusan Masalah 8
12.4 Tujuan Penelitian 9
12.5 Manfaat Penelitian 9
12.5.1 Manfaat Teoritis 9
BAB II **11**
URAIAN TEORITIS **11**
2.1 Komunikasi 11
2.2 Unsur Dramatik 16
2.3 Film Action 18
2.4 Anggapan Dasar 20
BAB III **22**
METODE PENELITIAN **22**
3.1 Jenis Penelitian 23
3.2 Kerangka Konsep 23
3.3 Defenisi Konsep 25
3.4 Kategorisasi Penelitian 28
3.5 Konsep Teoritis 28
3.6 Teknik Analisis Data 28
3.7 Waktu dan Lokasi Penelitian 29
BAB IV **30**
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **30**
4.1 Hasil Penelitian 27
4.2 Pembahasan 71
BAB V **73**

KESIMPULAN DAN SARAN 73
5.1 Simpulan 73
5.2 Saran 74
DAFTAR PUSTAKA 77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kategorisasi Penelitian..... 28

Tabel 4.1. 1 Unsur Dramatik bagian awal (Teaser).....32

Tabel 4.1.2 Unsur Dramtik bagian tengah (konflik).....37

Tabel 4.1. 3 Unsur Dramatik bagian tengah (klimaks).....40

Tabel 4.1. 4 Unsur Dramatik bagian tengah (klimaks).....43

Tabel 4.1. 5 Unsur Dramatik bagian akhir (katarsis)..... 46

Tabel 4.1. 6 Unsur Dramatik bagian akhir (tamat).....50

Tabel 4.2. 1 Unsur Dramatik bagian awal (teaser).....54

Tabel 4.2. 2 Unsur Dramatik bagian tengah (konflik).....60

Tabel 4.2. 3 Unsur Dramatik bagian tengah (klimaks).....64

Tabel 4.2. 4 Unsur Dramatik bagian akhir (tamat).....68

Tabel 4.3. 1 Jumlah Scene Film Revolver.....71

Tabel 4.3. 2 Jumlah Scene Film Escape.....72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Poster Film Escape 30
Gambar 4.1. 3 31
Gambar 4.1. 4 32
Gambar 4.1. 5 32
Gambar 4.1. 6 33
Gambar 4.1. 7 33
Gambar 4.1. 8 34
Gambar 4.1. 9 34
Gambar 4.1. 10 34
Gambar 4.1. 11 35
Gambar 4.1. 12 35
Gambar 4.1. 13 36
Gambar 4.1. 14 36
Gambar 4.1. 15 37
Gambar 4.1. 16 37
Gambar 4.1. 17 38
Gambar 4.1. 18 38
Gambar 4.1. 19 39
Gambar 4.1. 20 39
Gambar 4.1. 21 40
Gambar 4.1. 22 41
Gambar 4.1. 23 41
Gambar 4.1. 24 42
Gambar 4.1. 25 42
Gambar 4.1. 26 42
Gambar 4.1. 27 43
Gambar 4.1. 28 44
Gambar 4.1. 29 44
Gambar 4.1. 30 45
Gambar 4.1. 31 45
Gambar 4.1. 32 45
Gambar 4.2. Poster Film Revolver 51
Gambar 4.2. 1 54
Gambar 4.2. 2 54
Gambar 4.2. 3 55
Gambar 4.2. 4 55
Gambar 4.2. 5 56
Gambar 4.2. 6 57
Gambar 4.2. 7 58
Gambar 4.2. 8 58
Gambar 4.2. 9 59
Gambar 4.2. 10 59
Gambar 4.2. 11 60

Gambar 4.2. 12.....60
Gambar 4.2. 13.....61
Gambar 4.2. 14.....61
Gambar 4.2. 15.....62
Gambar 4.2. 16.....63
Gambar 4.2. 17.....63
Gambar 4.2. 18.....64
Gambar 4.2. 19.....65
Gambar 4.2. 20.....66
Gambar 4.2. 21.....67
Gambar 4.2. 22.....67
Gambar 4.2. 23.....68
Gambar 4.2. 24.....69
Gambar 4.2. 25.....70
Gambar 4.2. 26.....71
Gambar 4.2. 27..... 70
Gambar 4.2. 28.....71
Gambar 4.2. 29.....72
Gambar 4.2. 30.....72
Gambar 4.3 Grafik Film Revolver 72
Gambar 4.4 Grafik Film Escape 73

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan media massa pada saat ini berhasil mendorong kemajuan sektor industri perfilman di seluruh dunia. Film menjadi salah satu bagian dari komunikasi massa yang berhasil menjadi media persuasif yang mampu mempengaruhi masyarakat. Pengaruh ini mencakup segala aktivitas sosial budaya, politik, ekonomi pendidikan gaya hidup, serta sosial psikologis masyarakat sebagai hasil dari komunikasi. Komunikasi pada dasaranya adalah proses penyampaian informasi oleh komunikator yang dilakukan melalui sarana atau media tertentu kepada komunikan untuk memperoleh *feedback* atau umpan balik.(Asri.R, 2020).

Umpan balik atau *feedback* dalam komunikasi bisa berupa respon penolakan atau penerimaan. Sedangkan efek yang dihasilkan dari proses komunikasi bisa berupa perubahan sikap, perilaku pandangan pemikiran atau ideologi. Komunikasi massa menghasilkan produk komunikasi yang disebarkan, didistribusikan kepada khalayak luas secara terus menerus dan jarak waktu yang tetap, misal harian, mingguan, atau bulanan. Proses produksi pesan tidak dapat dilakukan oleh perorangan, melainkan harus oleh Lembaga dan membutuhkan teknologi tertentu, sehingga komunikasi massa dilakukan oleh masyarakat industri film.

Komunikasi massa diasumsikan sebagai komunikasi atau penyebaran informasi yang merujuk bahwa komunikator menentukan gagasan atau pesan, diarahkan kepada khalayak (audiens) pilihannya melalui saluran kemudian keluar hasil yang diinginkan (Santoso, 2016). Media massa mampu memberikan *framing*

atau *branding* tertentu yang mampu mempengaruhi masyarakat karna memiliki muatan narasi, visual yang menarik. Proses politik juga tidak lepas dari penggunaan media massa sebagai alat kampanye yang diharapkan dapat meningkatkan elektabilitas (Anshori, 2018)

Komunikasi massa terdiri dari komunikasi audiovisual. Pada awalnya media massa awal hanya berupa audio saja atau media saja. Namun seiring berkembangnya zaman, media komunikasi hadir dalam bentuk audiovisual murni. Bentuk audiovisual murni ini diantaranya film, video dan iklan. film merupakan hasil dari proses kreatif berbagai unsur diantaranya seni musik, seni rupa, seni suara, teater serta teknologi dengan kekuatan gambar sebagai bentuk visualisasinya. Film selain sebagai alat untuk mencurahkan ekspresi bagi penciptanya, juga sebagai alat komunikator yang efektif (Imanto, 2007).

Film menjadi media hiburan yang paling digemari oleh berbagai kalangan. Hal ini tidak terlepas dari *point of interest* yang ditawarkan pada saat menonton film. Menurut Wibowo (2014) film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita, dan juga dapat diartikan sebagai media ekspresi artistic bagi para seniman dan insan perfilman (Ardiana et al., 2016). Secara umum film juga dapat diartikan sebagai media yang menggunakan gambar bergerak untuk bercerita, menyampaikan emosi, dan mengekspresikan ide.

Film dibangun oleh unsur dramatic untuk dapat menciptakan dramatisasi cerita. Menurut Lutters (2010 : 100) Unsur dramatik dibagi menjadi 4 yaitu *conflict, curiosity, surprise,* dan *suspense* dimana unsur tersebut memiliki peran yang

berbeda-beda namun saling berkaitan satu sama lain. Unsur-unsur tersebut menjadi aspek penting yang harus diperhatikan dalam pembuatan film. Hal ini karena proses pengembangan konflik akan mempengaruhi pengalaman dalam menonton sebuah film. Meskipun demikian, film tidak hanya hadir sebagai media hiburan emosional tetapi.

Korea Selatan adalah salah satu negara maju yang mengandalkan industri kreatif seni seperti musik K-Pop, drama TV dan film karena industri seni memang penyumbang terbanyak pendapatan negara. Pemerintah Korea Selatan juga turut mendukung industri kreatif seni dengan menyamaratakan infrastruktur internet sehingga kecepatan unduh serta streaming di Korea Selatan paling kuat di dunia menyebabkan masyarakatnya menonton industri kreatif seni. Salah satu film Korea Selatan yang berhasil dinikmati oleh masyarakat dalam beberapa tahun ini adalah film " The Parasite" tahun 2019.

Film Korea Selatan sering menjadi salah satu sumber bentuk representasi kemajuan negara tersebut dengan seperti menampilkan penggunaan barang mewah, smartphone terbaru atau pakaian yang sangat up to date dan trendy. Representasi itu tidak hanya dalam segi gaya hidup tetapi juga budaya masayrakat, kondisi lingkungan dan juga sosial pemerintahan disana. Representasi memiliki fungsi sebagai tanda yang bertujuan untuk melukiskan sesuatu yang dapat dimengerti dalam bentuk fisik dengan cara memproses perekaman ide dalam beberapa cara fisik.

Kekuatan dalam film untuk dapat menyampaikan berbagai pesan dan fungsi

komunikasi tentunya dipengaruhi oleh berbagai elemen seperti gambar, cerita, suara dan akting pemain. Pada penelitian ini penulis mengambil dua film yang menjadi focus objek penelitian yaitu film Escape karya Lee Jong pil dan film Revolver karya Oh Seung-Uk. Kedua film dengan genre aksi ini sama-sama digarap oleh dua sutradara ternama Korea dan rilis di tahun 2024. Meski memiliki genre yang sama, kedua film ini memiliki latar masalah dan pengemasan cerita yang berbeda.

Film Escape berfokus pada kisah seorang tentara Korea Utara, Lim Kyu nam yang berkeinginan memulai kehidupan barunya di Korea Selatan. Untuk dapat mewujudkan keinginan itu, Lim kyu-nam berencana melarikan diri melintasi Zona demiliterisasi (DMZ) yang dikenal berbahaya dan memiliki pengawasan yang ketat. Upaya ini mengalami tantangan akibat adanya pengejaran oleh petugas keamanan Korea Selatan, Ri Hyun-sang. Film ini menampilkan suara tentang perjuangan akan kebebasan yang diimpikan oleh Kyu-nam dan konflik batin serta situasi dilematis Hyun-sang sebagai petugas keamanan Korea Selatan dalam menjalankan tugasnya.

Berbeda dengan film Escape, film Revolver justru mengusung tema balas dendam seorang polisi bernama Han Soo Young yang menjadi kambing hitam dalam sebuah kasus kejahatan. Film ini juga disusun dengan penuh teka-teki dan alur maju mundur sehingga penonton perlu jeli dalam setiap adegan yang ditampilkan. Tokoh lain dalam film ini yang juga mencuri perhatian adalah Andy dan Jung Yoon Sun. Sosok Andy dikemas sebagai seorang antagonis yang tidak bertanggung dan cukup menyebalkan. Sedangkan Jung Yoon Sun adalah tokoh yang berperan membantu Han Soo Young dalam upaya balas dendamnya.

Masing-masing film memiliki kekuatan dan daya tarik tersendiri. Hal ini tentu diperkuat oleh adanya sinematografi dan unsur dramatik yang mampu membangun ketegangan pada film. Berdasarkan latarbelakang masalah tersebut, penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana unsur dramatik pada masing-masing film berperan dalam membangun konflik dan membangkitkan emosi penonton. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis unsur dramatik menggunakan pendekatan unsur dramatik Elizabeth Lutters dengan struktur tiga babak.

1.2 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah memfokuskan penelitian terkait perbandingan unsur dramatik pada film Escape dan Film Revolver. Masalah hanya berfokus pada bagaimana pembabakan berperan dalam membangun unsur dramatik masing-masing film berdasarkan pendekatan Elizabeth Lutters.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibuat peneliti, penelitian ini memiliki rumusan masalah diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana unsur dramatik pada Film Escape dan Film Revolver?
2. Bagaimana perbandingan unsur dramatik antara Film Escape dan Film Revolver?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui unsur dramatik pada film Escape dan film Revolver
2. Mengetahui perbandingan unsur dramatic antara film Escape dan film Revolver

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memperkaya khasanah penelitian dan sumber bacaan serta dapat menambah literatur penelitian kualitatif pada kajian yang terkait dengan film dan unsur dramatik.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan menjadi referensi bagi mahasiswa FISIP UMSU khusunya program studi ilmu komunikasi atau mahasiswa yang berminat meneliti dan mengkaji mengenai perbandingan unsur dramatik pada film.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II : URAIAN TEORITIS

Pada bab ini menjelaskan tentang Pengertian komunikasi, komunikasi massa, unsur dramatik menurut Elizabeth Lutters, dan film action.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bagian ini, penulisan menguraikan tentang metode penelitian, jenis penelitian, kerangka konsep, kategorisasi penelitian, teknik

pengumpulan data, teknik analisis data, waktu dan lokasi penelitian.data, teknik analisis data, lokasi dan waktu penelitian.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis menguraikan analisis data yang diperoleh dari penelitian dan pembahasan yang telah diteliti.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang simpulan dan saran.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi yg dilakukan oleh satu orang dengan orang lain, atau kelompok dengan kelompok yang bertujuan untuk mempengaruhi dan mengubah pandangan seseorang atau sekelompok orang (Vardhani & Tyas, 2019). Suatu proses penyampain pesan dari seseorang kepada orang lain bertujuan utuk memberitahu, mengemukakan pendapat, dan mengubah perilaku atau mengubah sikap yang dilakukan baik secara langsung ataupun tidak langsung. Empat komponen inti komunikasi adalah sumber, penerima, pesan, dan saluran

Proses komunikasi terjadi ketika komunikator menyampaikan pesan kepada komunikan dengan tujuan agar komunikan mengerti yang dimaksud oleh komunikator. Hal yang perlu diperhatikan dalam proses komunikasi adalah, pesan yang diterima oleh komunikan harus sesuai dengan pesan yang dimaksud dan disampaikan oleh komunikator. Dalam proses tersebut, tentunya ada berbagai aspek yang memengaruhi keberhasilan komunikasi. Aspek-aspek yang memengaruhi proses komunikasi dapat dimengerti lebih mudah dengan mengamati model komunikasi.

Model komunikasi yang dirumuskan oleh Harold D. Lasswell berbunyi: who, says what, in which channel, to whom, with what effect. Ini bermakna, model komunikasi meliputi (i) siapa yang menyampaikan, (ii) apa yang disampaikan, (iii) melalui saluran apa, (iv) kepada siapa, dan (v) apa pengaruhnya. Model

komunikasi ini disebut oleh para ahli sebagai 'salah satu model yang terdahulu dan paling berpengaruh' (Shoemaker, 2003). Kelima aspek dalam model komunikasi tersebut dapat memengaruhi keberhasilan komunikasi.

Carl Hovland mendefenisikan komunikasi sebagai upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat berdasarkan pikiran dan perasaan seseorang. Pikiran bisa berupa gagasan, informasi, opini dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Menurut Wilbur Schram, proses komunikasi akan berhasil apabila pesan yang disampaikan oleh komunikator cocok dengan kerangka acuan (frame of Reference) yakni panduan pengalaman dan pengertian (collection of experiences and meanings) yang pernah diperoleh oleh komunikan (Effendy, 2009)

Komunikator yang baik adalah orang yang selalu memperhatikan umpan balik sehingga apabila umpan balik yang diberikan oleh komunikan bersifat negatif, komunikator bisa mengubah gaya komunikasi yang tepat, begitupun sebaliknya. Dalam teori komunikasi dikenal istilah *"empathy"* yang berarti kemampuan memproyeksikan diri dengan lawan bicara. Jadi, meskipun komunikator dan komunikan memiliki perbedaan kedudukan, status sosial, agama, ras, pendidikan, ideologi dan sebagainya, tetap bisa melakukan komunikasi dan berhasil apabila kedua belah pihak bisa saling berempati.

Komunikasi merupakan modal utama manusia untuk melakukan interaksi sosial Dalam berkomunikasi manusia membutuhkan media sebagai proses penyampaiannya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media dapat diartikan sebagai: 1) alat; 2) alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi,

film, poster, dan spanduk; 3) yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan,dan sebagainya); 4) perantara; penghubung. Dengan kata lain dapat dijelaskan bahwa media adalah sebuah alat penghubung yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi (Thifalia & Susanti, 2021)

Komunikasi massa memiliki fungsi tersendiri. Beberapa ahli mengemukakan beberapa fungsi komunikasi massa dan beberapa diantaranya memiliki kesamaan dan perbedaan. Domminick menyebutkan fungsi komunikasi massa antara lain; *surveillance* (pengawasan), *Linkage* (keterkaitan), *Interpretations* (penafsiran), *entertainment* (hiburan), dan *transmissions of Values* (penyebaran nilai)(Hanandry, 2020). Peranan media merupakan hal yang penting dalam proses komunikasi, dikarenakan kemudahannya untuk mencapai komunikasi. Seperti televisi, surat kabar, atau radio.

Media massa dianggap sebagai media yang cukup efisien untuk mencapai *audience* yang sangat beragam, dan memiliki jumlah yang tidak sedikit. Dikatakan efisien dikarenakan ketika menyalurkan pesan melalui media tersebut, maka pesan tersebut dapat menyebar dengan luas kepada khalayak banyak; tidak hanya jutaan, bahkan mungkin untuk mencapai puluhan juta hingga ratusan juta. Media audio visual merupakan bahagian dari media massa yang memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi kepada khalayak ramai.

Audio visual adalah media yang mencangkup dua jenis media yaitu audio dan visual. Media audio visual mempunyai sifat untuk meningkatkan pengertian, persepsi, memperkuat atau memberi pengetahuan hasil yang dicapai, serta meningkatkan retensi atau ingatan (Hendra, 2019). Audiovisual sebagai media

massa memiliki daya tarik yang lebih kuat dalam mempengaruhi khalayak. Salah satu bentuk media yang menjadi bahagian dari media audio visual ini adalah film video dan iklan (Soetrisno -Van Eymeren et al., 2010).

2.1.1 Film

Film adalah suatu bentuk komunikasi massa elektronik yang berupa media audio visual yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi, citra, dan kombinasinya (Oktavianus, 2015). Film juga merupakan salah satu bentuk komunikasi modern yang kedua muncul di dunia. Film berperan sebagai sebuah sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak, dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum.

Menurut Effendy (1986 :134) Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu Film merupakan suatu karya, media efektif untuk pembelajaran dan pengajaran. Film juga dapat diartikan sebagai hasil pemikiran sutradara dan sineas(Sinaga & Jozarky, 2023). Dalam suatu film, tak terlepas oleh adanya proses komunikasi baik antar tokoh maupun penulis terhadap khalayak. sebagaimana komunikasi, film memiliki peran edukatif, informatif, persuasif dan rekreatif (Muslimin & Jannah, 2019).

2.1.2 Video

Video adalah suatu bentuk media yang menggabungkan antara gambar bergerak dan suara sekaligus. Atau disebut juga sebagai audiovisual

murni. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit mengajarkan ketrampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, serta mempengaruhi sikap (Halawa, 2020).

Menurut Dwyer, video mampu merebut 94% saluran masuknya informasi ke dalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar. Pesan yang disampaikan juga dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki (Oktaviani, 2019). Saat ini, video banyak digunakan sebagai media pembelajaran, promosi dan media berita serta film pendek maupun iklan.

2.1.2 Iklan

Iklan merupakan medium informasi yang mengandung bobot seni. Karena itulah rancangan iklan selalu menggunakan teknik tertentu untuk mencapai tujuannya, yang pertama, penjualan ide yang menjadi andalan terkait masa berlakunya suatu barang atau jasa untuk jangka waktu panjang. Kedua penyebaran ide perihal keuntungan pihak komunikan bila menerima ide sebagaimana dianjurkan oleh komunikator, berupa penggunaan barang atau jasa yang disarankan, serta kenikmatan yang diperoleh dari penggunaan barang atau jasa tersebut(Gede & Pratama, 2021).

2.2 Unsur Dramatik

Unsur dramatik adalah unsur-unsur yang dibutuhkan dalam membangun gerak dramatik atau situasi dramatik pada cerita atau penonton. Unsur tersebut yang membuat cerita menjadi menarik untuk diceritakan. Menurut Lutters Lutters

(2010:100) bahwa ada beberapa unsur dramatik yang harus diketahui penulis diantaranya yaitu konflik, *suspense* (ketegangan), *curiosity* (rasa ingin tahu), *surprise* (kejutan) (Habib, 2021).

2.1.3 *Conflic* (Konflik)

Konflik merupakan permasalahan yang diciptakan untuk memberi pertentangan sehingga menimbulkan dramatik yang menarik. Pemberian konflik dapat dilakukan di awal atau di pertengahan cerita sesuai dengan plot atau alur yang digunakan seorang penulis dalam menulis sebuah cerita.

Konflik sangat dibutuhkan dalam menulis sebuah cerita kisah yang dituturkan tidak datar dan membosankan, selain itu konflik juga bertujuan untuk memancing emosi penonton, oleh karena itu konflik harus menyangkut hal-hal yang krusial. Kritis, mendesak, membawa dampak dan pengaruh besar dalam hidup

2.1.4 *Suspense* (Ketegangan)

Suspense dapat terjadi jika tokoh protagonis dihadapkan pada sebuah keraguan, apakah bisa melampaui hambatan atau tidak melampaui hambatan dan kalau gagal ada resiko bahaya. Umumnya, unsur ini banyak terdapat pada film- film *superhero*. Ketegangan yang dimaksudkan di sini tidak berkaitan dengan hal yang menakutkan, melainkan menanti sesuatu yang bakal terjadi sehingga tokoh menebak-nebak apa yang akan terjadi atau merasa harap harap cemas akan peristiwa yang akan dihadapi. Unsur *suspense* biasanya digunakan untuk mengikat dan mempertahankan penonton, karena efek yang ditimbulkan adalah sebuah ketegangan, membuat perhatian

penonton menjadi lebih tinggi terhadap adegan atau aksi yang berlangsung.

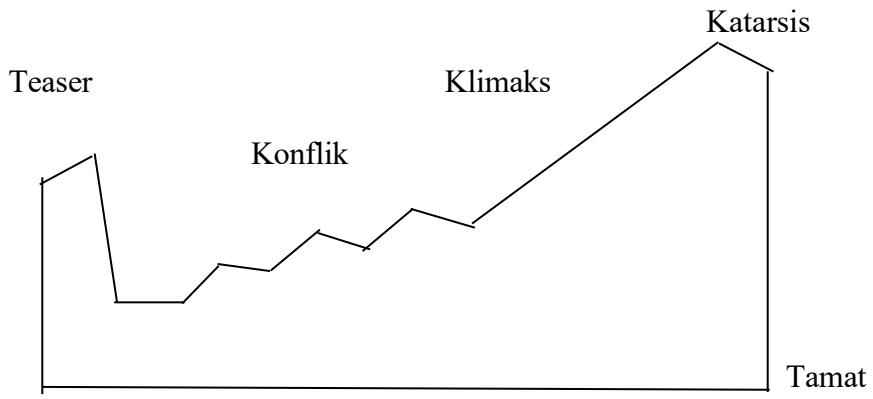
2.1.5 *Curiosity* (Rasa Ingin Tahu)

Curiosity adalah rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap sebuah adegan yang kita ciptakan. *Curiosity* muncul sebagai perasaan keingintahuan atau penasaran penonton akan suatu adegan atau rangkaian yang ditampilkan untuk mengimplementasikannya dengan menghadirkan sesuatu yang aneh atau mengulur ganjil memperlihatkan untuk informasi, dicerna, atau gerak-gerik mencurigakan sehingga memancing rasa ingin tahu dalam benak penonton. Kendati penundaan informasi misalnya, harus diperhitungkan dengan baik agar penonton tidak jenuh dan justru merasa kesal.

2.1.6 *Surprise* (Kejutan)

Surprise adalah kejutan. Dalam penjabaran sebuah cerita, perasaan surprise pada penonton timbul karena jawaban yang mereka saksikan adalah duar dugaan. Untuk bisa menimbulkan efek surprise pada penonton, maka penonton harus disuguhkan dengan cerita tidak mudah ditebak oleh penonton. Atau bisa juga menampilkan masalah untuk mengganggu pikiran penonton dengan tokoh-tokoh lain, yang menyesatkan penonton.

Unsur dramatic membutuhkan pembabakan yang terdiri dari *teaser*, konflik, klimasks dan akhir cerita. Berdasarkan teori struktur tiga babak, pembagian cerita akan dilakukan sesuai grafik buatan Elizabeth Lutters sebagai berikut :



Gambar 1 Grafik Tahapan Dramatik Elizabeth Lutters

Grafik ini menunjukkan adanya peristiwa bermasalah atau konflik tertentu pada pembukaan cerita, lalu mengalami penurunan sebagai jeda sekaligus perlahan mengenalkan para tokoh. Perjalanan cerita kemudian ditunjukkan puncak konflik sebagai klimaksnya, dan dilanjutkan momen akhir pada cerita.

2.2 Film Action

Film *action* adalah salah satu genre film yang biasanya berhubungan dengan aksi berkelahi,kejar kejaran dan peperangan atau sebuah kompetisi yang terdapat bermacam-macam konflik di dalamnya (Krisna, 2016). Biasanya dalam film aksi,terdapat satu tokoh utama yang paling banyak terlibat konflik dan menjadi pemenang atau yang paling bertahan sampai di akhir. Adegan-adegan pada film *action* memang dapat memicu adrenalin penontonnya sehingga penonton ikut merasakan ketegangan-ketegangan pada setiap adegan serta kepuasan tersendiri ketika jagoannya dapat mengalahkan lawannya.

Film *action* dikenal berkat adanya aksi-aksi laga yang seru di dalamnya. Film action juga menghadirkan satu atau banyak tokoh yang bertindak sebagai pahlawan atau tokoh protagonis yang harus menghadapi tantangan dengan disertai adegan

baku hantam, perkelahian, kekerasan, aksi pengejaran, baku tembak polisi dan aksi-aksi lainnya. Dalam film action juga terdapat villain berupa teroris, perampok, psikopat, penjahat atau mafia gangster yang menjadi tokoh antagonis utama dalam film.

Film aksi mampu berkombinasi dengan semua genre induk, seperti: petualangan, thriller, kriminal, fiksi-ilmiah, drama, komedi, perang, fantasi, dan bencana. Dalam satu dekade terakhir, beberapa film Korea berhasil menduduki posisi box office Asia seperti, A Taxi Driver, Train To Busan dan The Parasite, Hal ini menunjukkan bahwa film-film Korea cukup memiliki daya Tarik yang kuat. Korea juga berhasil mengeluarkan dua film aksi yang telah tayang dibioskop tahun lalu yaitu film Escape dan Film Revolver.

2.2.1 Film Escape

Film Escape adalah salah satu film Korea bergenre laga/aksi yang tayang di bioskop Indonesia pada tanggal 10 Juli 2024. Film ini di sutradarai oleh Lee Jong- Pil dan dibintangi oleh dua aktor utama yaitu Lee Je-Hoon dan Koo Kyo Hwan.. Lee Je Hoon berperan sebagai Lim Kyu-nam seorang tentara Korea Utara yang memiliki mimpi untuk memulai hidup baru di Korea Selatan dengan melewati zona demiliterisasi (DMZ) dan Koo Kyo Hwan yang berperan sebagai Ri Hyun-sang seorang intelejen nasional yang berusaha menghentikan upaya melarikan diri yang hendak dilakukannya.

Film ini berhasil mengambarkan tokoh Lim Kyu-nam yang diplomatis namun berani. Konflik batin dan dilematis yang dialami oleh Ri Hyun-sang juga dikemas secara dramatis. Sinematograpi dan juga music scoring yang

digunakan. Pada film ini berhasil menciptakan suasana mencekam dan juga menegangkan. Setting tempat benar-benar memvisualisasi bahaya dan ancaman yang ada di zona demiliterisasi. Daya tarik film ini juga ada pada penampilan “Song kang” sebagai cameo. Meskipun kehadirannya pada film ini dengan durasi yang sangat sedikit, keberadaan Song kang cukup mencuri perhatian

2.2.2 Film Revolver

Revolver Adalah film Korea dengan genre laga/kejahatan yang tayang dibioskop Indonesia pada tanggal 28 Agustus 2024. Film ini disutradarai Oh Seung- Uk dan dibintangi oleh beberapa actor ternama seperti Jeon Do Yeon, Ji Chang Wook, dan Lim Ji Yeon. Berbeda dengan film action pada umumnya, film Revolver tidak melulu menyajikan adegan tembak menembak ataupun adegan seperti pertarungan maupun kejar-kejaran mobil seperti pada film-film blockbuster.

Film Revolver justru banyak menampilkan adegan ngobrol dengan sedikit bumbu komedi. Film Revolver ini berfokus pada upaya balas dendam yang dilakukan oleh seorang polisi yang diiming-imingi uang dengan masuk penjara demi menutupi skandal para polisi yang korupsi. Namun kenyataan tidak seperti yang dijanjikan. Setelah menjalani kehidupan di penjara, Han Soo Young (Jeon Do Yeon) tidak mendapatkan uang yang dijanjikan. Film ini juga dikemas dengan alur maju mundur dan penuh teka teki. Namun film ini tidak begitu memiliki magnet yang kuat dari segi script. Justru akting totalitas dari para pemain berhasil menciptakan karakter yang tidak membosankan

2.4 Anggapan Dasar

Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah perbandingan unsur dramatik pada film Escape dan Revolver menurut teori Elizabeth Lutters terdapat proses atau tahapan pembabakan konflik dan karakter yang menunjang terciptanya ketegangan dan rasa penasaran dalam menonton.

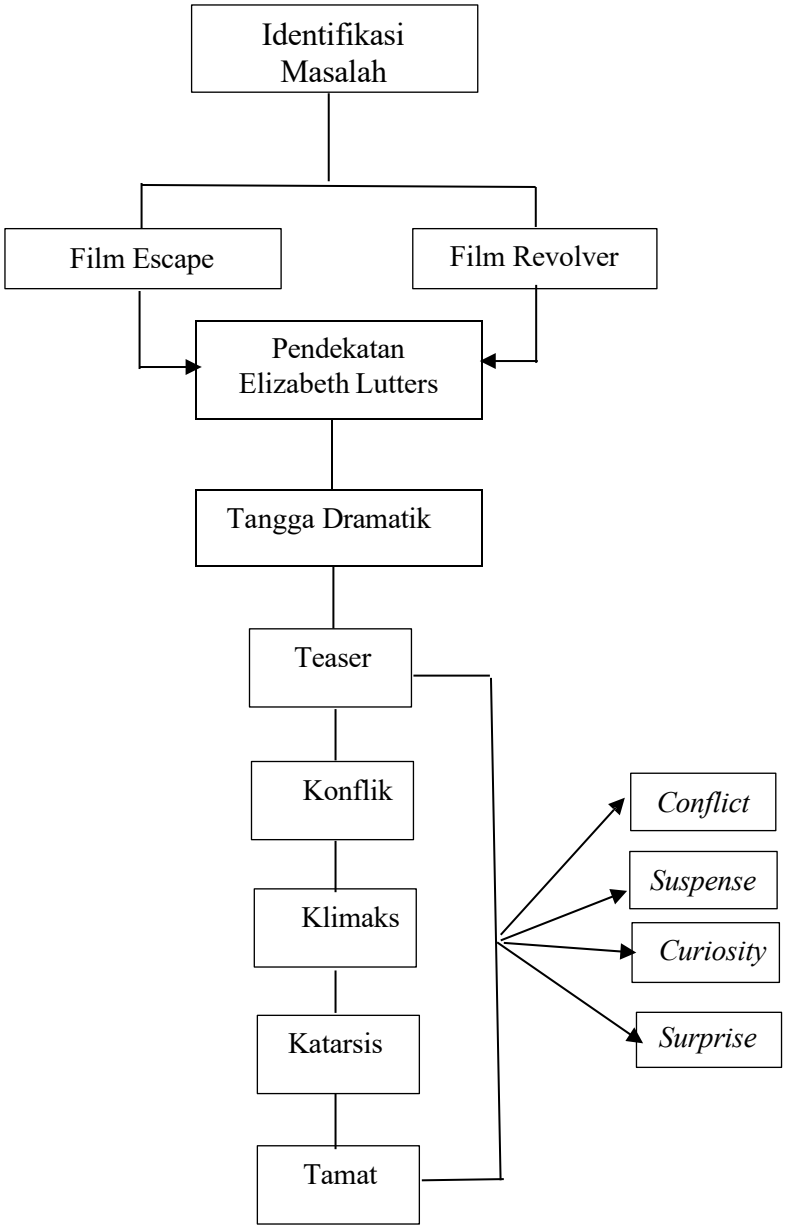
BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2017) metode kualitatif deskriptif merupakan suatu metode yang melukiskan, mendeskripsikan, serta memaparkan apaadanya kejadian objek yang diteliti berdasarkan situasi dan kondisi ketika penelitian itu dilakukan (Septiani & Wardana, 2022).

Penelitian kualitatif deskriptif ini menggunakan pendekatan berdasarkan teori unsur dramatic menurut Elizabeth Lutters. Penulis menggunakan jenis penelitian ini untuk dapat menginterpretasikan masalah yang akan dikaji secara mendalam dan terstruktur dengan berfokus pada pengamatan terkait objek yang akan diteliti.

3.2 Kerangka Konsep



3.3 Defenisi Konsep

Konsep adalah suatu ide atau gagasan yang muncul dalam pikiran seseorang yang kemudian digunakan untuk memahami, mengklasifikasikan atau menjelaskan fenomena. Adapun konsep yang menjadi landasan dasar penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.3.1 Unsur Dramatik

Unsur dramatik adalah unsur-unsur yang dibutuhkan dalam membangun gerak dramatik atau situasi dramatik pada cerita atau penonton. Unsur tersebut yang membuat cerita menjadi menarik untuk diceritakan. Menurut Lutter (2003 : 134) unsur dramatik terdiri dari *conflict*, *.suspense*, *curiosity*, *surprise* (Zulfathur et al., 2023).

3.3.2 Conflict (Konflik)

Konflik adalah pertentangan yang terjadi dalam sebuah film. Konflik adalah salah satu dari empat variabel unsur dramatik yang menciptakan gerak dramatik pada pikiran penonton atau cerita. Pentingnya konflik dalam membangun alur cerita yang menarik. Konflik bisa bervariasi, mulai dari pertentangan antar karakter, konflik internal dalam diri karakter, hingga konflik antara karakter dengan lingkungannya. Konflik inilah yang mendorong plot maju dan membuat penonton terus tertarik.

3.3.3 *Suspense* (Ketegangan)

Suspense atau ketegangan adalah perasaan cemas, antisipasi, atau ketidakpastian yang dirasakan penonton terhadap apa yang akan terjadi selanjutnya dalam cerita. *Suspense* membuat karakter (dan penonton) menebak-nebak apa yang akan terjadi atau merasa cemas tentang peristiwa yang akan datang. Ini melibatkan rasa antisipasi dan ketidakpastian yang membuat penonton tetap terpaku pada cerita, ingin mengetahui bagaimana situasi akan terungkap.

3.3.4 Curiosity (Rasa ingin tahu)

Curiosity adalah keinginan alami penonton untuk mengetahui lebih banyak tentang apa yang sedang terjadi, mengapa itu terjadi, atau bagaimana kelanjutannya. Ini adalah dorongan yang membuat penonton tetap terlibat dan ingin terus mengikuti cerita. curiosity memberi kekuatan pendorong yang membuat penonton haus akan informasi dan ingin terus mengikuti narasi hingga akhir. Ini adalah kunci untuk menjaga perhatian dan investasi emosional penonton dalam cerita yang sedang dibangun.

3.3.5 *Surprise* (Kejutan)

Kejutan adalah peristiwa atau informasi yang sama sekali tidak terduga, yang muncul dalam cerita dan dapat mengubah arah plot atau pemahaman penonton secara drastis. Berbeda dengan suspense yang membangun antisipasi terhadap sesuatu yang mungkin terjadi, surprise adalah ledakan tak terduga yang terjadi seketika. kejutan menjadi alat yang ampuh untuk menyuntikkan energi tak terduga ke dalam narasi, mengguncang ekspektasi penonton, dan memperdalam dampak emosional serta plot cerita. Ini adalah momen di mana narasi mengambil belokan tajam yang tidak diprediksi.

3.3.6 Tangga Dramatik

Tangga dramatik adalah tahapan atau susunan peristiwa secara kronologis untuk membangun sebuah film. Menurut Elizabeth Lutters, tangga dramatik merujuk pada kurva ketegangan cerita beserta elem- elemen di dalamnya. Elizabeth Lutters memberikan perspektif yang praktis dan dinamis tentang bagaimana membangun ketegangan dalam sebuah narasi,

terutama dengan penekanan pada bagaimana sebuah cerita memulai dan mempertahankan minat penonton melalui "anak-anak tangga" konflik yang bergelombang(Sari et al., 2024).

3.3.6.1 *Teaser*

Teaser adalah bagian awal dari sebuah cerita (bisa berupa film, buku, acara tv) yang dirancang untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan menarik perhatian audiens tanpa mengungkapkan terlalu banyak plot. Tujuannya adalah untuk "memancing" minat penonton agar terus mengikuti cerita. Teaser bisa berupa adegan pendek, dialog misterius, atau penggambaran visual yang menarik .

3.3.6.2 Konflik

Konflik adalah inti dari setiap cerita. Ini adalah pertentangan, masalah, atau tantangan yang dihadapi oleh karakter utama (protagonis). Konflik dapat bersifat internal (pertentangan dalam diri karakter, misalnya antara keinginan dan moral) atau eksternal (pertentangan dengan kekuatan luar, seperti karakter lain/antagonis, alam, masyarakat. Konflik mendorong plot maju, membangun ketegangan, dan mengungkapkan karakter serta tema cerita. Tanpa konflik, cerita akan terasa datar dan tidak menarik. atau takdir.

3.3.6.3 Klimaks

Klimaks adalah titik tertinggi dari ketegangan dan konflik dalam sebuah cerita. Ini adalah momen puncak di mana karakter

utama harus menghadapi masalah terbesarnya secara langsung, dan nasib mereka (atau nasib dunia mereka) ditentukan. Klimaks adalah titik balik dalam cerita. Semua aksi dan ketegangan yang dibangun selama "rising action" (peningkatan aksi) mencapai puncaknya di sini. Setelah klimaks, cerita akan bergerak menuju resolusi.

3.3.6.4 Katarsis

Konsep "katarsis" berasal dari drama Yunani kuno, awalnya diartikan oleh Aristoteles sebagai pemurnian atau pembersihan emosi (terutama rasa takut dan kasihan) yang dialami penonton saat menyaksikan tragedi. Dalam konteks naratif modern, katarsis adalah pelepasan emosi yang intens (baik oleh karakter maupun oleh penonton/pembaca) setelah melewati atau menyaksikan momen yang sangat dramatis atau traumatis. Katarsis memberikan pemahaman, atau penyelesaian emosional. Ini bisa terjadi pada karakter setelah mereka menghadapi dan mengatasi konflik, atau pada penonton yang merasakan pelepasan emosi bersama karakter (Hikmah et al., 2023).

3.3.7.4 Tamat

“Tamat" atau resolusi adalah bagian akhir dari cerita di mana konflik utama diselesaikan, longgar-longgar plot diikat, dan karakter mencapai keadaan baru setelah semua peristiwa. ni memberikan penutupan bagi cerita. Tidak semua cerita berakhir dengan *"happy ending"*; beberapa bisa berakhir dengan tragis, ambigu, atau *open-*

ended, tetapi inti dari "tamat" adalah bahwa perjalanan karakter telah berakhir dan konsekuensi dari klimaks telah terungkap.

3.4 Kategorisasi Penelitian

Tabel 3.1. Kategorisasi Penelitian

No.	Konsep Teoritis	Indikator
1.	Pendekatan tangg Unsur Dramatik dramatik 3 babak Elizabeth Lutters (Teaser, konflik, katarsis, tamat)	- *Conflict* - *Suspense* - *Curiosity* - *Surprise*

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui observasi, dokumentasi dan studi literatur. Observasi di lakukan untuk mengamati dan menganalisis film secara langsung untuk memperoleh data terkait kebutuhan penelitian yaitu dengan menonton film terkait Sedangkan dokumentasi dilakukan dengan mengambil cuplikan gambar atau *screenshot* pada adegan tertentu yang menjadi unsur drakatik pada film. Studi literatur digunakan untuk memvalidasi data atau informasi yang ada berdasarkan penelitian terdahulu.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis Data merupakan proses untuk menemukan dan menyusunnya secara tertata terhadap data hasil catatan, wawancara dan observasi atau dokumen untuk meningkatkan pemahaman seorang peneliti terhadap topik yang sedang diteliti

dan menjelaskan kepada orang lain sebagai temuan. Dan dari temuan itu diperlukan penyajian untuk menemukan makna (Rijali, 2019). Penelitian ini menggunakan teknik analisis data model interaktif oleh Miles dan Huberman. Teknik analisis ini melalui tiga tahapan sebagai berikut (Saleh, 2017):

3.6.3 Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakkan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan, proses ini berlangsung terus menerus. Reduksi data meliputi; meringkas data, mengkode, menelusur tema, serta membuat gugus-gugus yang menjadi sumber data.

3.6.4 Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian data kualitatif, dapat berupa teks naratif, maupun matrik, grafik, jaringan dan bagan.

3.6.5 Penarikan kesimpulan atau verifikasi dilakukan peneliti secara terus menerus selama berada di lapangan. Dari permulaan pengumpulan data, mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan pola-pola (dalam catatan teori), penjelasan-penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, serta alur sebab akibat.

3.7 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dimulai sejak bulan 01 Agustus- 05 September 2025 hingga selesai. Lokasi penelitian dilakukan secara fleksibel karna penelitian dilakukan berdasarkan pengamatan penulis pada platform film yang tersedia. Sehingga penelitian dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1 Gambaran Umum dan Cover Film Escape

Gambar 4. 1 Poster Film Escape

Film ini dimulai dengan memperkenalkan sosok Lim Kyu-nam, seorang perwira tentara Korea Utara yang berencana melakukan pelarian ke Korea Selatan. Pada satu malam, Kyu-nam menyelinap dari barak untuk mengecek zona demiliterisasi menggunakan peta yang telah ia buat. Peta tersebut ditandai pada bagian-bagian yang terdapat ranjau sampai pada gerbang perbatasan antara Korea Utara dan Korea Selatan. Hal ini dia lakukan agar saat melakukan pelarian, ia sudah memahami dan mengetahui pasti alur yang akan dilewati.

Beberapa hari kemudian, Kim dong-hyuk anggota peleton yang cukup dekat dengan Kyu-nam mengetahui penyelinapan yang ia lakukan beberapa hari lalu. Ia kemudian mengutarakan niatnya yang sama dengan Kyu-nam yaitu ingin melarikan diri ke Korea Selatan agar bisa bertemu ibu dan adik perempuannya. Kyu-nam yang awalnya sempat marah akhirnya setuju. Mereka berencana akan melakukan

pelarian 2 hari lagi. Namun, Dong-hyuk justru melakukan pelarian sendiri sehari kemudian.

Hal ini membuat Kyu-nam panik. Pada saat seluruh tentara di barak diarahkan untuk mencari desertir, Kyu-nam mengarahkan mereka ke arah yang berlawanan dari jalur yang ia sempat jelaskan pada Dong-hyuk. Kyu-nam akhirnya menemukan Dong-hyuk yang sedang mencari lubang yang telah ia gali untuk menyelinap. Ia kemudian membujuk Dong-hyuk untuk menunda pelariannya sampai dihari yang telah ia tentukan. Namun disaat yang sama, pihak petugas tentara menemukan mereka.

Kyu-nam dan Dong-hyuk kemudian diinterogasi dan disika untuk mengakui perbuatan mereka. Di sisi lain, akibat adanya tindakan desersi, para petugas keamanan tentara dikumpulkan untuk menjatuhkan hukuman mati bagi Kyu-nam dan Dong-hyuk. Ri Hyun-sang seorang Mayor di Departemen Keamanan Negara Korea Utara tiba di pertemuan antar divisi. Ia justru melihat posisi Kyu-nam sebagai orang yang berhasil menggagalkan tindakan desersi yang hendak dilakukan oleh Dong-hyuk.

Karna hal ini, Kyu-nam dibebaskan dan diundang dalam perjamuan makan untuk mendapatkan penghargaan. Ri Hyun-sang juga memindah tugaskan Kyu-nam untuk menggagalkan rencana pelariannya. Hal ini tidak terlepas dari latarbelakang mereka yang sudah saling mengenal sejak kecil. Hyun-sang tidak ingin kehilangan karirnya, dan tidak ingin Kyu-nam mati konyol dengan melakukan pembelotan. Namun dengan semangat yang ia miliki, Kyu-nam tetap berupaya melarikan diri dengan keuntungan yang ia peroleh setelah mendapatkan

penghargaan.

Ia juga berupaya menjemput Dong-hyuk yang ada di penjara untuk ikut melarikan diri bersamanya. Kondisi ini memunculkan banyak konflik baru yang membuat Hyun-sang marah. Tindakan ini juga membahayakan nyawa Kyu-nam dan Dong-hyuk. Proses pelarian ini digambarkan dengan penuh rintangan, ketegangan, dan konflik batin antar para tokoh. Keyakinan yang ada pada diri Kyu-nam dan juga amarah Hyun-sang ditampilkan secara apik dan mendebarkan.

4.1.1 Bagian Awal (Teaser)

Teaser adalah bagian awal pengenalan konflik dan karakter dalam sebuah film. Pada film Escape ini bagian awal film berfokus pada pengenalan karakter Lim Kyu-nam. Pengenalan karakter ini menunjukkan kenangan masa kecil Kyu-nam dan keinginannya untuk pindah ke Korea Selatan. Bagian awal ini juga menggambarkan zona perbatasan dan kondisi barak penjagaan. Konflik dan masalah yang diperkenalkan pada bagian ini nantinya akan menjadi akar dari keseluruhan jalan cerita hingga akhir.

Tabel 4.1. 1 Unsur Dramatik bagian awal (Teaser)

No.	Unsur Dramatik	Adegan	Menit
1.	*Conflict*	Scene 1 Gambar 4.1.1	00:12:17

		Scene ini menunjukkan adanya konflik awal yang terjadi akibat rencana pelarian Kyu-nam diketahui oleh Kim Dong-hyuk yang merupakan anggota pleton Kyu-nam. Namun ternyata Dong-hyuk memiliki rencana yang sama yaitu melarikan diri ke Korea Selatan untuk bertemu ibu dan adik perempuannya.	
		Scene 2 Gambar 4.1.2 Dong-hyuk melakukan pelarian seorang diri. Hal ini membuat seluruh tentara dikerahkan untuk melakukan pencarian. Kyu-nam kemudian mengalihkan pasukan kearah yang berlawanan dengan rute yang telah ia beritahu pada Dong- hyuk. Ia kemudian menemukan Dong-hyuk lebih dulu dan mengajaknya kembali ke barak. Namun Dong-hyuk menolak.	00:15:04

		Mereka bersitegang. Tapi Kyu-nam berhasil meyakinkan Dong-hyuk.	
	Suspense	Scene 3 Gambar 4.1.3 Dalam upaya negosiasi dengan Dong-hyuk, kepala keamanan dan pasukan tentara lainnya menemukan mereka. Hal ini membuat Kyu-nam ikut tertuduh bersekongkol dengan Dong-hyuk.	00:15:10
		Scene 4 Gambar 4.1.4 Kyu-nam dan Dong-hyuk diinterograsi dengan	00:16:42

		penyiksaan sembari menunggu putusan hukuman atas tindakan desersi yang mereka lakukan. Adegan disini menampilkan aktivitas kekerasan yang dilakukan terhadap Kyu-nam.	
3.	*Curiosity*	Scene 5 Gambar 4.1.5 Adegan pada bagian ini memunculkan sosok lain yang menjadi pusat perhatian yaitu Ri Hyun- sang, seorang kepala lapangan dari Departemen Keamanan Negara. Kemunculan Ri Hyun-sang disini tampak bertujuan untuk memberikan teka- teki tentang perannya pada keberlangsungan rencana pelarian Kyu-nam.	00:17:22
		Scene 6 	00:23:05

		Gambar 4.1.6 Kyu-nam yang seharusnya berada di dalam sel demiliterisasi, diminta menyetir dan menemani Hyun-sang ke suatu tempat. Adegan disini menunjukkan bahwa ternyata Hyun-sang dan Kyu-nam saling mengenal sejak kecil namun tidak menjelaskan hubungan yang pasti.	
4.	*Surprise*	Scene 7 Gambar 4.1.7 Hyun-sang menganggap bahwa tindakan Kyu-nam justru berhasil menggagalkan tindakan desersi Dong-hyuk. Karena tindakannya, Kyu-nam mendapat penghargaan dalam satu perjamuan yang dihadiri oleh para petinggi Keamanan Negara Korea Selatan.	00:27:25

4.1.2 Konflik

Konflik adalah bagian yang mengandung proses peningkatan masalah. Konflik pada grafik lutters adalah bagian tengah yang menunjukkan peningkatan masalah dalam sebuah film. Pada film ini, konflik berkembang sejak Kyu-nam dipindah tugaskan ke Departemen Keamanan Negara. Hal ini mempersulit aksinya untuk melarikan diri.

Tabel 4.1.2 Unsur Dramatik bagian tengah (konflik)

No.	Unsur Dramatik	Adegan	Menit
1.	*Conflict*	Scene 8 Gambar 4.1.8 Setelah mendapat penghargaan, Kyu-nam mendapat jabatan sebagai asisten di Departemen Keamanan. Hal ini membuatnya semakin kesulitan untuk melarikan diri. Ia berterus terang kepada Hyun-sang bahwa ia memang ingin membelot. Namun dengan tenang Hyun-sang tetap memintanya mengikuti militer.	00:29:22

		Scene 9 Gambar 4.1.9 Kyu-nam kembali menyusun rencana melarikan diri. Namun Kyu-nam justru mendapat masalah baru. Saat ia hendak menjemput Dong-hyuk dengan alasan "misi rahasia" niatnya dicurigai. Mereka kemudian dikawal oleh dua anggota tentara dari zona demiliterisasi. Kondisi ini membangun ketegangan baru.	00:42:22
2.	*Suspense*	Scene 10 Gambar 4.1.10 Anggota tentara yang mengawal Kyu-nam dan Dong-hyuk melaporkan aksi Kyu-nam kepada	00:45:23

		Hyun-sang.	
		Scene 11 Gambar 4.1.11 Kyu-nam dan Dong-hyuk berebut pistol dengan dua anggota tentara yang mengawal mereka. Ketegangan ini dipicu perintah Hyun-sang dan menyebabkan satu anggota tentara tertembak.	00:47:02
		Scene 13 Gambar 4.1.12 Pada adegan ini, Kyu-nam melakukan sandiwara seolah telah tertembak oleh pasukan Hyun-sang dengan melumuri wajahnya menggunakan darah. Upaya ini berhasil	00:49:02

		mengecoh pasukan Hyun-sang dan memberi kesempatan Kyu-nam dan Dong-hyuk melarikan diri ke dalam hutan.	
3.	*Curiosity*	Scene 12 Gambar 4.1.13 Kemunculan sosok Seon Woo-min pada perjamuan makan para petinggi di departemen keamanan negara memberikan teka-teki tentang hubungannya dengan Hyun-sang.	00:45:15

4.1.3 Klimaks

Pada bagian ini, Kyu-nam dan Dong-hyuk berhasil melarikan diri. Upaya pelarian ini didominasi unsur ketegangan atau *suspense* yang ditampilkan dalam bentuk adegan pengejaran dan tembak-menembak.

Tabel 4.1. 3 Unsur Dramatik bagian tengah (klimaks)

No.	Unsur Dramatik	Adegan	Menit
1.	*Conflict*	Scene 14 Gambar 4.1.14 Konflik pada bagian ini bergerak naik menuju klimaks. Ri Hyun-sang marah karena pasukannya saat itu gagal membawa kembali Kyu-nam dan Dong-hyuk. Ia meminta izin ke Departemen untuk mengerahkan pasukan lebih banyak.	00:50:36
2.	*Suspense*	Scene 15 	00:52:45

		Gambar 4.1.15 Saat masuk ke dalam hutan, Kyu-nam dan Dong-hyuk di todong senjata api oleh beberapa orang yang mencurigai mereka sebagai pasukan kesatuan yang dikirim untuk menangkap mereka.	
		Scene 16 Gambar 4.1.16 Pada adegan ini muncul pertanyaan tentang Sang-gu oleh pihak pemberontak. Namun awalnya Kyu-nam tidak mengetahui siapa yang dimaksud Sang-gu Gambar 4.1.17 Sang-gu yang dimaksud ternyata adalah orang	00:53:10

		yang berada di sel sebelah Dong-hyuk saat mengalami penahanan. Ternyata Sang-gu adalah adik dari salah satu anggota pemberontak.	
3.	*Curiosity*	Scene 17 Gambar 4.1.18 Bagian ini memunculkan panggilan pada ponsel Hyun-sang dengan nama dalam bahasa Rusia yang berarti “Si bangsat yang kucinta”. Nama ini memicu dugaan tentang siapa sosok dibalik panggilan tersebut dan apa hubungannya dengan Hyun-sang.	01:00:08
4.	*Surprise*	Scene 18 Gambar 4.1.19	01:01:21

		Bagian ini menjawab rasa penasaran yang muncul pada scene sebelumnya. Sosok yang dimaksud pada scene sebelumnya adalah Seon Woo-min.	

Tabel 4.1. 4 Unsur Dramatik bagian tengah (klimaks)

No.	Unsur Dramatik	Adegan	
1.	*Conflict*	Scene 19 Gambar 4.1.20 Pada bagian ini konflik muncul mencapai bagian klimaks dimana Hyun-sang marah besar akibat kegagalan akibat kegagalan kompi yang ia beri komando untuk menangkap Kyu-nam dan Dong-Hyuk.	01:01:58

2.	*Suspense*	Scene 20 Gambar 4.1.21 Muncul ketegangan saat Kyu-nam dan Dong- hyuk berusaha menyelinap melalui rute yang telah mereka buat melewati aula makan. Namun, Kyu-nam terjatuh dan menyebabkan keributan yang memicu pengejaran berpindah ke Aula Makan.	01:06:55
		Scene 21 Gambar 4.1.22 Kyu-nam mensiasati keadaan dengan menyiramkan bensin dan membakar aula makan untuk memberi kesempatan mereka melarikan diri	01:07:30

		lebih dulu.	
		Scene 22 Gambar 4.1.23 Dong-hyuk tertembak saat hendak mencari kalung yang ingin dia berikan kepada ibunya. Disaat terakhir, Dong-hyuk meminta Kyu-nam untuk bisa memberikan itu kepada ibunya yang akan berulang tahun	01:10:00
		Scene 23 Gambar 4.1.24 Adegan ini adalah momen ketika Hyun-sang memfokuskan senapan untuk membidik Kyu- nam.	01:10:36

		Ketegangan yang muncul pada bagian ini adalah sorot mata Kyu-nam yang menyiratkan tanda perlawanan kepada Hyun-sang.	

4.1.4 Katarsis

Katarsis merupakan babak ketiga dalam tangga dramatik Lutters yang menjadi pelepasan emosi dan konflik tapi bukan akhir dari film. Pada bagian ini, ditampilkan bahwa upaya pelarian Kyu-nam berhasil meskipun harus berlawanan dengan maut.

Tabel 4.1. 5 Unsur Dramatik bagian akhir (katarsis)

No.	Unsur Dramatik	Adegan	Menit
1.	*Conflict*	Scene 24 Gambar 4.1.25 Kyu-nam berhasil melarikan diri dari Hyun-sang. Konflik yang muncul pada bagian ini adalah Kyu-nam harus melewati rute yang dipenuhi ranjau dan berpotensi meledak setiap kali terinjak.	01:13:47

		Scene 25 Gambar 4.1.26 Hyun-sang mengerahkan pasukannya untuk menembak ke arah Kyu-nam. Karena Kyu-nam semakin jauh, Hyun-sang memerintahkan anggotanya untuk melewati lembah beranjau tersebut. Akibatnya, salah satu anggota Hyun-sang terkena ranjau. Hal ini membuat Hyun-sang mengganti alur pengejaran.	
2.	*Suspense*	Scene 26 Gambar 4.1.27 Hyun-sang berhasil mengejar Kyu-nam hingga batas zona demiliterisasi. Terjadi konflik batin dan ketegangan yang digambarkan melalui	01:18:18

		kalimat dan raut wajah Hyun-sang maupun Kyu-nam.	
		Scene 27 Gambar 4.1.28 Bagian ini mengandung perkelahian antara Kyu- nam dan Hyun-sang. Kyu-nam meminta Hyun-sang untuk membiarkannya pergi ke arah yang ia tuju dan Hyun-sang bisa kembali ke tempatnya.	01:19:28
		Scene 28 Gambar 4.1.29 Hyun-sang mengejar Kyu-nam dan menembaknya	01:22:28

		di bagian kaki. Kyu-nam sempat terjatuh namun memaksa memasuki gerbang demiliterisasi.	
		Scene 29 Gambar 4.1.30 Hyun-sang kembali menembakkan pistol dan sekali lagi Kyu-nam terjatuh. Kali ini kondisinya lebih parah. Tapi ia tetap memaksa untuk bisa menyentuh garis batas antara Korea Utara dan Korea Selatan.	01:24:25
4.	*Surprise*	Scene 30 Gambar 4.1.31 Pasukan tentara Korea Selatan datang dan memberi perlindungan kepada Kyu-nam.	01:25:00

		Sedangkan Hyun- sang kembali kepada jalan yang ia tempuh sebelumnya.	

4.1.4 Tamat

Tamat adalah bagian akhir dari sebuah film. Pada film ini bagian akhir menunjukkan bahwa Kyu-nam berhasil membangun hidup yang baru di Korea Selatan.

Tabel 4.1. 6 Unsur Dramatik bagian akhir (tamat)

No.	Unsur Dramatik	Adegan	Menit
1.	*Surprise*	Scene 31 Gambar 4.1.32 Kyu-nam selamat dan berhasil menemui ibu Dong-hyuk untuk memberikan kalung sebagai hadiah ulang tahun untuk ibunya.	01:28:28

		Scene 32 Gambar 4.1.33 Bagian ini menjawab keseluruhan film yang memberikan kejutan bahwa dari segala usaha dan upaya yang dilakukan Kyu-nam, ia tetap hidup dengan membelot ke Korea Selatan.	01:29:22

Pengembangan konflik yang terjadi pada film Escape berjalan maju dan stabil. Pada bagian awal film berfokus memperkenalkan tokoh utama dan masalah yang akan dihadapi. Bagian ini mengandung unsur dramatik dengan seimbang. Konflik awal tidak ditunjukkan berlebihan. Film membuat pesan konflik terasa *stright to the point*. Sehingga konflik ini mampu menghasilkan ketegangan dengan sempurna.

Pada bagian kedua, konflik semakin kompleks dimana Kyu-nam harus menghadapibanyak tantangan baru yang untuk mencapai tujuannya. Sedangkan pada bagian akhir, menunjukkan bahwa upaya dan kerja keras Kyu-nam memperoleh keberhasilan. Berdasakan proses tersebut, unsur dramatik pada film Revolver memenuhi tiga babak tangga babak Lutters.

4.2 Gambaran Umum dan Poster Film Revolver

Gambar 4.2 1 Poster Film Revolver

Film ini dimulai dengan memperkenalkan tokoh Ha Soo-young seorang polisi yang akan menghadapi hari pembebasannya setelah dua tahun dipenjara. Ha Soo-young menjadi tameng untuk kasus korupsi yang tidak ia lakukan dengan dijanjikan uang dengan jumlah yang sangat besar. Sebagai seorang polisi dengan gaji yang tidak besar, Soo-young berharap keputusannya ini bisa memberikannya kesempatan untuk mempertahankan apartemennya yang hampir pindah tangan.

Meskipun Ha Soo-young telah menepati kesepakatan untuk mendekam selama dua tahun di penjara, hingga hari pembebasannya, Soo-young tidak memperoleh uang yang dijanjikan. Ia ditipu. Keadaan membawa Soo-young mengingat kejadian dua tahun sebelumnya. Lim Seok-yong, yang merupakan kekasih Soo-young dan juga seorang detektif di kepolisian mendapat informasi bahwa Soo-young terlibat kasus pesta narkoba yang melibatkan anak seorang menteri.

Permasalahan menjadi rumit ketika meskipun Soo-young tidak terlibat

langsung, tuan Jo seorang pemilik club Blue Oyster Club memiliki riwayat panggilan dengan Soo-young yang membuat namanya ikut terseret. Hal ini juga semakin diperparah ketika Blus Oyster Club diketahui merupakan kedok pencucian uang untuk perusahaan Eastern Promise. Soo-young sebenarnya tidak begitu memahami apa yang terjadi. Namun karena namanya terseret ia menjadi serba salah.

Lim Seok-yong menjadi fasilitator antara pertemuan Soo-young dengan Andy, seseorang yang bekerja di Eastern Promise. Andy menjadi penjamin yang akan menunaikan janji seperti yang telah disepakati yaitu Soo-young akan memperoleh apartemennya dan juga uang tunai sebesar $700.000. Meskipun setuju, disatu sisi Soo-young merasa kecewa karena Lim Seok-young malah menumbalkan dirinya dalam kasus ini.

Soo-young harus mengakui kesalahan yang ia perbuat dan mendekam dipenjara. Beberapa kali Lim Seok-young datang menjenguknya. Namun beberapa bulan sebelum Soo-young bebas, diketahui Lim Seok-young meninggal akibat bunuh diri. Hal ini membuat terkejut Soo-young dan memicu ketakutan terkait imbalan yang harusnya Soo-young terima. Dan ketakutan itu benar terjadi. Di hari pembebasannya, Soo-young tidak mendapatkan uang tunai ataupun apartemennya kembali.

Soo-young yang hampir berputus asa, datang kepada Min Ki-hyun seorang kapten detektif yang telah pensiun dini. Min Ki-hyun memiliki hubungan yang dekat dengan Soo-young dan Lim Seok-yong. Meskipun keadaannya telah melemah, Min Ki-hyun setuju untuk membantu Soo-young seadanya. Dengan

berbekal pistol pemberian Min Ki-hyun, Soo-young akhirnya dibantu oleh Jung Yoon Sun, seorang yang tadinya bertugas memata-matai Soo-young namun justru membantunya.

Film dengan durasi 1 jam 54 menit ini berjalan lambat dalam mengupas konflik satu persatu. Film ini tidak banyak menampilkan aktivitas kekerasan. Konflik lebih berfokus pada perasaan, tekanan batin dan teka-teki yang menyelimuti kondisi Soo-young dan juga tujuan balas dendam yang ingin ia lakukan.

4.2.1 Teaser

Teaser dalam film ini adalah pengenalan situasi awal Haa Soo-young. Bagian ini memperkenalkan banyak tokoh yang membangun konflik baru dan teka- teki yang menghubungkan satu dengan yang lain. Alur bagian awal film cenderung berjalan maju mundur dan sangat kompleks.

Tabel 4.2. 1 Unsur Dramatik bagian awal (teaser)

No.	Unsur Dramatik	Adegan	Menit
1.	*Conflict*	Scene 1 Gambar 4.2.1	00:02:30

		Bagian awal film memperkenalkan Ha Soo-young seorang polisi yang baru saja di bebaskan dari penjara akibat tuduhan kasus korupsi yang tidak ia lakukan. Kondisi Soo-young diperlihatkan penuh tekanan dan benar-benar sendirian.	
		Scene 2 Gambar 4.2.2 Soo-young bertemu dengan Jung Yoon-sun di hari pertama ia bebas. Pada pertemuan ini Soo- young mengatakan ia tidak pernah bertemu dengan Yoon-sun. Tapi Yoon- sun mengatakan bahwa dia adalah kenalan Tuan Jo. Mereka pernah bertemu sebelumnya di Blue Oyster Club.	00:04:45

		Scene 3 Gambar 4.2.3 Bagian ini menjadi flashback kejadian awal Soo-young terjerat kasus yang menimpanya. Lim Seok-yong memberitahu bahwa Soo-young hanya punya satu pilihan yaitu menerima tawaran dipenjara dengan imbalan karena namanya sudah terlanjur terseret.	00:13.50
		Scene 4 Gambar 4.2.4 Lim Seok-young mempertemukan Soo-young	00:16:45

		dengan Andy, pihak yang akan menjamin dirinya selama dipenjara. Andy juga menjelaskan bahwa dia akan memberikan uang tunai dan menebus kembali apartemen milik Soo-young	
		Scene 5 Gambar 4.2.5 Scene ini menampilkan konflik batin antara Soo-young dan juga Lim Seok-young. Soo-young merasa terkhianati karena Lim membiarkannya terjerat kasus yang tidak ia lakukan. Sedangkan Lim Seok-yong seperti memendam sesuatu yang tak bisa ia jelaskan. Situasi ini menimbulkan banyak pertanyaan	00:20:17

		Scene 6 Gambar 4.2.6 Soo-young mengetahui kabar kematian Lim Seok-yong yang disebut sebagai bunuh diri menggunakan senjata api “revolver” dua bulan sebelum pembebasannya membuat Lim Seok-young semakin putus asa.	00:22:33
		Scene 7 Gambar 4.2.7 Ha Soo-young meminta bantuan Min Ki-hyun, kapten detektifnya dulu di kepolisian. Min Ki-hyun kemudian membekalkannya dengan	00:25:17

		sebuah pistol untuk membalas dendamnya.	
		Scene 8 Gambar 4.2.8 Ha Soo-young menemui jaksa Hang yang juga sempat terlibat dalam penjaminannya. Berbeda dengan Soo-young, jaksa Hang mendapat uang tutup mulut hingga berhasil memiliki bisnis golf.	00:34:35
3.	*Curiosity*	Scene 9 Gambar 4.2.9 Jaksa Hang menjelaskan alasan kematian Lim Seok-yong namun tidak secara eksplisit	00:32:35

		sehingga membuat Soo-young. Ia juga mengaitkan soal masalah Eastern Promise yang saat ini dipegang oleh Grace.	

4.2.2 Konflik

Konflik pada film ini berkembang sejak Ha Soo-young bertemu dengan jaksa Hang. Ia mulai mengetahui beberapa orang yang terkait dengan kematian Lim Seok-yong. Namun pada fase ini, konflik terasa lebih panjang dan berjalan lebih lambat.

Tabel 4.2. 2 Unsur Dramatik bagian tengah (konflik)

No.	Unsur Dramatik	Adegan	Menit
1.	*Conflict*	Scene 10 Gambar 4.2.10 Soo-young mengetahui dari Min Ki-hyun bahwa Eastern Promise merupakan perusahaan yang diwariskan kepada Grace dan Hwang Jung-mi oleh Ibu So, CEO terakhir Eastern Promise	00:34:37

		Scene 11 Gambar 4.2.11 .Ha Soo-young menemui Shin Dong-ho seorang anggota polisi yang sempat terlibat dengan pihak Eastern Promise untuk mencari tahu soal kematian Lim Seok-yong. Namun ia enggan memberitahu.	00:35:47
		Scene 12 Gambar 4.2.12 Shin Dong-ho meminta madam Jung untuk memata-matai Ha Soo-young. Perintah ini datang dari pihak tertinggi Eastern Promise	00:38:47

		Scene 13 Gambar 4.13 Soo-young meminta bantuan Jung Yoon-sun untuk menemukan “Andy” dengan imbalan $50.000 jika Soo-young berhasil mendapatkan uang yang pernah dijanjikan.	00:42:27
		Scene 14 Gambar 4.2.14 Jung Yoon-sun membawa Ha Soo-young ke tempat yang bisa membantunya mencari Andy.	00:46:57
		Scene 15 Gambar 4.2.15 Ha Soo-young meminta haknya kepada Andy.	00:47:47

		Namun ia justru mengolok-olok Ha Soo-young	
2.	*Suspense*	Scene 16 Gambar 4.2.16 Kemarahan Ha Soo-young memuncak saat Andy justru menyuruhnya untuk menjual narkoba agar kembali masuk penjara. Soo-young kemudian menghajar Andy hingga ia tak berdaya. Kemudian Jung Yoon-sun datang membawa Ha Soo-young pergi.	00:53:28
3.	*Curiosity*	Scene 17 Gambar 4.2.17 Pada pertengahan film, sosok Grace muncul sebagai kakak dari Andy yang telah menipu Ha	00:58:38

		Soo-young. Grace ternyata adalah kakak Andy	
		Scene 18 Gambar 4.2.18 Adegan pada bagian ini menunjukkan bahwa ada masalah besar yang menjadi penyebab kematian Lim Seok-yong. Namun beberapa pihak berusaha menutupi terutama detektif Shin Dong-ho dan Direktur Kim Jong-soo	00:59:58

4.2.3 Klimaks

Klimaks adalah bagian puncak masalah dalam sebuah film. Pada film ini, bagian klimaks yang menjadi bagian konflik berkembang hingga menuju puncak konflik terjadi ketika Ha Soo-young melakukan penyerangan dan mendapatkan petunjuk lain terkait kematian Lim Seok-yong.

Tabel 4.2. 3 Unsur Dramatik bagian tengah (klimaks)

No.	Unsur Dramatik	Adegan	Menit
1.	*Conflict*	Scene 19 Gambar 4.2.19 Direktur Kim Jong-suu meminta Jaksa Hang untuk segera kembali ke Seoul untuk melenyapkan Ha Soo-young.	01:06:09
		Scene 20 Gambar 4.2.20 Jung Yoon-sun memberitahu Ha Soo-young tentang rencana Direktur Jung Yoon-sun. Kesulitannya adalah Soo-young harus melawan pentolan Eastern Promise.	01:12:08

	Surprise	Scene 21 Gambar 4.2.21 Bagian ini menunjukkan bahwa ternyata Lim Seok-yong tidak bunuh diri namun dibunuh. Tetapi tidak secara jelas menunjukkan siapa pelakunya.	01:20:01
	Suspense	Scene 22 Gambar 4.2.22 Kejadian mengejutkan muncul ketika Ha Soo-young ingin melancarkan aksi yang telah ia rencanakan bersama Jung Yoon-sun namun Andy ada disana dengan membawa banyak orang bayaran untuk menghajarnya	01:23:50

	Suspense	Scene 23 Gambar 4.2.23 Ha Soo-young berhasil melawan orang-orang bayaran yang Andy bawa. Namun kedatangan detektif Shin Dong-ho mengintimidasi Ha Soo-young untuk berhenti meminta uangnya kembali atau dia akan mati	01:36:45
		Scene 24 Gambar 4.2.24 Ha Soo-young berhasil mengambil kesempatan lebih dulu menembak detektif Shin Dong-ho.	01:38:15

		Scene 25 Gambar 4.2.25 Ha Soo-young berhasil mengancam dan menyandera Andy serta meminta kakaknya, Grace untuk menebusnya besok dengan sejumlah uang yang pernah dijanjikan untuk Ha Soo-young.	01:38:49

4.2.4 Tamat

Pada bagian ini, film lebih menunjukkan tentang konflik batin yang dirasakan masing-masing tokoh. Andy memiliki konflik tersendiri dalam dirinya, begitupun Grace. Sedangkan Ha Soo-young merasa kosong dengan apa yang sudah ia peroleh. Bagian akhir ini juga menunjukkan beberapa plot twist yang mungkin tidak diduga penonton.

Tabel 4.2. 4 Unsur Dramatik bagian akhir (tamat)

No.	Unsur Dramatik	Adegan	Menit
1.	*Conflict*	Scene 26 Gambar 4.2.26 Grace akhirnya menerima permintaan Andy untuk menebusnya. Ia datang membawa sejumlah uang yang diminta Ha Soo-young.	01:42:44
2.	*Surprise*	Scene 27 Gambar 4.2.27 Grace marah dan memukul Andy. Ia melampiaskan semua kemarahannya dan merasa Andy hanya menghancurkan hidupnya.	01:44:26

No.	Unsur Dramatik	Adegan	Menit
		Scene 26 Gambar 4.2.28 Grace akhirnya menerima permintaan Andy untuk menebusnya. Ia datang membawa sejumlah uang yang diminta Ha Soo-young.	01:44:46

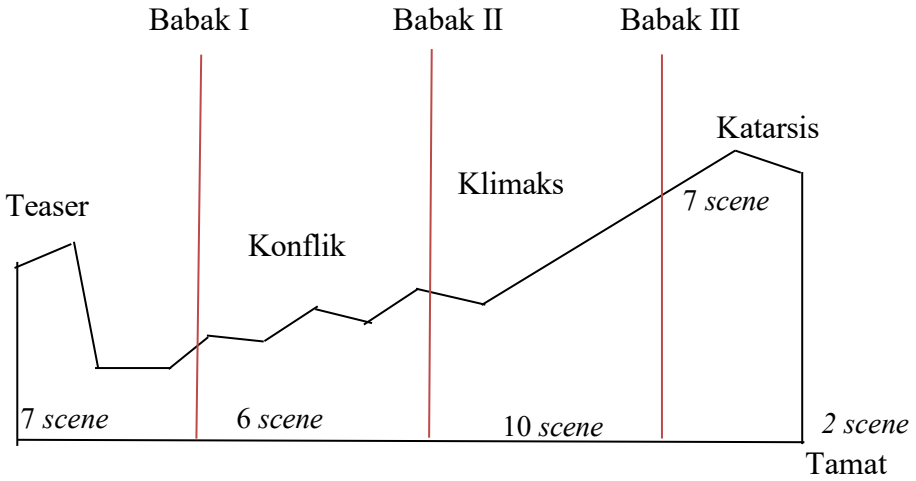
Pada film Revolver ini konflik lebih kompleks dan hubungan antar tokoh tidak spesifik. Perkembangan konflik hampir tidak pernah sampai pada puncak. Hal ini terlihat dari banyaknya unsur dramatik yang sangat sedikit menampilkan ketegangan dan kejadian mendebarkan. Unsur dramatik yang paling menonjol adalah konflik baru dan pertanyaan yang selalu muncul namun tidak pernah selesai dengan tuntas dan jelas. Meskipun penyelesain menunjukkan bahwa tokoh utama Ha Soo-young memperoleh haknya, tapi banyaknya pertanyaan yang muncul dari adegan yang mengandung *curiosity* tidak semuanya terjawab.

Meski demikian, film ini berhasil memberikan *plot twist* diakhir film yang menunjukkan bahwa Andy adalah anak Grace, bukan adiknya. Andy mengungkapkan kalimat seperti “Aku sudah melakukan semua yang kau suruh, lalu

hidup siapa yang hancur?". Kalimat ini seperti memberi pesan khusus dimana segala tindakan semena-mena dan selalu membuat keributan disebabkan oleh konflik internal antara dia dan ibunya.

4.3 Perbandingan Unsur Dramatik

Film Escape dan Film Revolver memiliki struktur konflik dan masalah yang berbeda. Dalam film Escape, konflik berkembang secara natural dan bisa turun atau naik secara tiba-tiba. Setiap konflik yang muncul dibereskan satu persatu dengan ketegangan lalu disisipi dengan *curiosity* dan ditutup dengan sebuah kejutan yang membuat kaget penonton.



Gambar 4.3 Grafik Film Escape

Berdasarkan grafik Lutters, struktur dramatik film ini bisa dipecah menjadi 3 bagian yaitu bagian awal *(teaser)*, tengah (konflik dan klimaks) dan bagian akhir (katarsis dan tamat). Bagian teaser adalah 30 menit pertama, disusul bagian tengah yaitu 20 menit, kemudian klimaks 20 menit, serta bagian akhir katarsis 15 dan tamat dengan 9 menit.

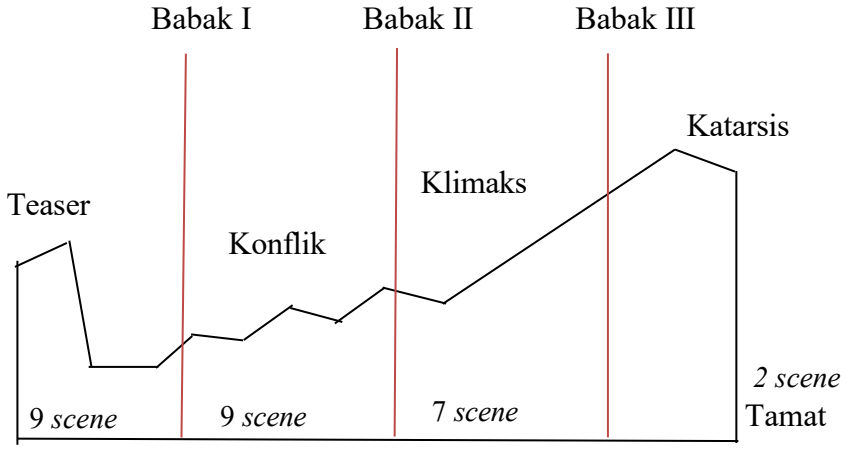
Film Escape dibungkus dengan konflik yang jelas dengan penyelesaian yang ditampilkan secara eksplisit. Layaknya film aksi pada umumnya, film Escape

didominasi oleh adegan kekerasan, pengejaran, tembak- menembak dan adegan berdarah. Kejutan yang muncul di film ini tidak berlebihan. Tidak bertujuan untuk menambah konflik yang ada, namun justru memberi selingan kepada penonton untuk menikmati film.

Tabel 4.1 Jumlah Scene Unsur Dramatik Film Escape

No.	Tangga Dramatik	Unsur Dramatik			
		Conflict	*Suspense*	*Curiosity*	*Surprise*
1.	Teaser	2 scene	2 scene	2 scene	1 scene
2.	Konflik	2 scene	3 scene	1 scene	
3.	Klimaks	2 scene	6 scene	1 scene	1 scene
4.	Katarsis	2 scene	4 scene		1 scene
5.	Tamat				2 scene

Pada Film Revolver, konflik berjalan lambat. Alur pada bagian awal berjalan maju dan mundur. Hal ini membuat konflik yang muncul secara bertumpuk dan tidak terselesaikan secara langsung. Bahkan konflik baru masih muncul di hampir babak ketiga film. Hal ini membuat unsur dramatik konflik lebih mendominasi.



Gambar 4.4 Grafik Film Revolver

Berdasarkan grafik Lutters, bagian awal, tengah, dan akhir film beracuan pada pengenalan tokoh dan konflik awal (teaser) perkembangan konflik dan puncak konflik (konflik dan klimask) serta adanya penurunan konflik (katarsis dan tamat). Bagian teaser menjadi 30 menit, konflik berkembang selama 40 menit, disusul proses puncak konflik selama 30 menit dan ditutup dengan bagian akhir 14 menit.

Film Revolver selain didominasi oleh konflik juga didominasi dengan curiosity dimana setiap konflik yang dimunculkan penonton akan melihat teka-teki baru yang muncul. Sehingga butuh ketelitian penonton untuk dapat mengingat setiap *puzzle* kejadian dan konflik yang terbentuk sehingga dapat terjawab. Film ini juga tidak menjawab teka-teki secara eksplisit, melainkan penonton diharap bisa berimajinasi liar terhadap apa yang sebenarnya terjadi.

Tabel 4.3 Jumlah Scene Unsur Dramatik Film Revolver

No.	Tangga Dramatik	Unsur Dramatik			
		Conflict	*Suspense*	*Curiosity*	*Surprise*
1.	Teaser	8 scene		1 scene	
2.	Konflik	6 scene	1 scene	1 scene	
3.	Klimaks	2 scene	4 scene		1 scene
4.	Tamat				3 scene

4.4 Pembahasan

Unsur dramatik adalah unsur yang berperan memberikan gerak dramatik dan visualisasi yang membuat sebuah cerita terasa lebih menarik, penuh ketegangan, emosi serta peningkatan konflik dan pengembangan karakter dalam film. Selain itu,

unsur dramatik juga berperan membangun keluasan cerita sehingga film terasa dekat dengan penonton.

Film Escape dan film Revolver merupakan dua film aksi Korea Selatan dengan durasi yang berbeda. Film Escape berdurasi 1 jam 34 menit sedangkan film Revolver berdurasi 1 jam 54 menit. Masing-masing film memiliki ide khusus tersendiri. Meskipun sama-sama film aksi, Film Escape dan Film Revolver memiliki pengembangan konflik yang berbeda.

Escape berfokus dalam membangun konflik dan memberikan penurunan konflik setelahnya. Kemudian diantara konflik disisipkan adegan atau scene yang mampu membuat penonton menjadi penasaran. Tokoh yang muncul tidak dipaksakan dan sesuai porsi. Misalnya, peran Dong-hyuk sebagai teman Kyu- nam yang akan melarikan diri, sudah dipersiapkan sejak awal film.

Pada film Revolver, konflik muncul dan berjalan lambat. Banyak peran yang ditampilkan tetapi tidak memiliki eksplorasi karakter yang jelas. Rasa penasaran yang muncul juga dibiarkan kembali kepada penonton. Film ini lebih bersifat teka-teki dalam proses balas dendam dibandingkan kejar-kejaran pada film aksi umumnya. Film Revolver berfokus membangun teka-teki ditengah konflik untuk menjaga rasa penasaran penonton.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada bulan juli-agustus 2025 pada film Escape dan film Revolver diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1) Unsur dramatik adalah unsur yang berperan memberikan gerak dramatik dalam pengembangan cerita. Unsur dramatik bisa saja terdapat di bagian awal, tengah bahkan akhir film. Namun, unsur dramatik tersebut tidak bisa sama antara satu film dengan film lain.
2) Unsur dramatik dalam film Escape didominasi dengan unsur dramatik *suspense* atau ketegangan. Unsur dramatik suspense dalam film ini digambarkan dengan adanya adegan kejar-kejaran, tembak-menembak, perkelahian, kekerasan dan intimidasi. Unsur dramatik dalam film Revolver didominasi atau lebih menonjolkan konflik yang dialami pemeran utama. Konflik berjalan lambat dan beberapa kali maju mundur. Tokoh yang ditampilkan cukup banyak tapi tidak menunjukkan posisi penting dalam film. Film ini juga menonjolkan unsur dramatik *curiosity.* Namun akhir film tidak memberikan jawaban yang jelas terhadap banyaknya konflik yang muncul.
3) Perbandingan unsur dramatik pada kedua film adalah kedua film sama-sama mengandung unsur dramatik lutters, namun dengan dominasi unsur yang berbeda. Pada film Escape ketegangan menjadi dominasi unsur dramatik. Sedangkan pada film Revolver unsur dramatik

konflik dan *curiosity* lebih ditonjolkan. Pada film Escape film dipecah menjadi 30 scene dengan 32 gambar yang mengandung unsur dramatik. Sedangkan pada film Revolver, film dipecah menjadi 28 scene dan 28 gambar yang mengandung unsur dramatik.

5.2 Saran

Adapun saran yang ingin penulis berikan terkait dengan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, yakni sebagai berikut :

1) Media perfilman penting untuk membuat film yang tidak hanya menjual aktor terkenal, tetapi harus memiliki kesiapan naskah yang matang sehingga konflik dalam film bisa berkembang dengan baik. Konflik yang dikembangkan dengan baik akan memberikan kekuatan pada masing- masing karakter yang ada. Ini akan sangat berperan pada *sense* saat menonton.
2) Kajian terkait dengan unsur dramatik penting untuk terus dikembangkan mengingat unsur dramatik berperan menciptakan ide-ide cerita baru dalam film sebagai media komunikasi massa yang banyak digemari masyarakat. Dalam penulisan ini tentu ada kekurangan sehingga untuk menjadikannya sebagai referensi perlu menambahkan referensi lainnya untuk memberikan kekuatan terhadap penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Angga, D., & Prima, M. (n.d.). *Media Karya Mahasiswa Komunikasi dan Desain JOURNAL OF DIGITAL COMMUNICATION AND DESIGN (JDCODE) ANALISIS ISI FILM "THE PLATFORM."*

Sari, A. K., Rahman, A., & Riski, W. N. (2024). Time Loop Narrative untuk Memperkuat Curiosity pada Film Kembang Api Karya HERWIN NOVIANTO. *Rolling*, *7*(1), 20. https://doi.org/10.19184/rolling.v7i1.46157

Anshori, A. (2018). Pengaruh Iklan Politik Terhadap Persepsi Pemilih Kota Medan Tahun 2018. *Jurnal Interaksi*, *2*(2), 132–144.

Ardiana, Z., Nazaruddin, K., & Suyanto, E. (2016). ANALISIS PENGGUNAAN GAYA BAHASA DALAM DIALOG FILM SEJUTA SAYANG
UNTUKNYA KARYA WIRAPUTRA BASRI. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, *12*(1), 1–12.

Asri.R. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini." *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, *1*(2), 74–86.

Effendy, O. U. (2009). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Premaja Rosdakarya. Gede, I., & Pratama, Y. (2021). Video Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Media Komunikasi Kaum Difabel. *Jurnal Nawala Visual*, *3*(1), 17–22.https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual

Habib, A. R. (2021). UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. *Reimajenasi Timbre: Nostalgia Bunyi Melalui Komposisi Musik*, *3*, 1–16. http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497

Halawa, W. (2020). Improved Writing Ability Poster By Using Media Pictures Grade Viii Smp Negeri 1 Sawo Year Learning 20 20 /20 21. *Al'Adzkiya International of Education and Sosial (AIoES) Journal*, *1*(2), 141–151. https://doi.org/10.55311/aioes.v1i2.67

Hanandry, T. (2020). Ilustrasi Sebagai Bahasa Komunikasi Audio Visual Film, Televisi Dan Animasi. *CandraRupa : Journal of Art, Design, and Media*, *1*(1), 28–31. https://doi.org/10.37802/candrarupa.v1i1.34

Hendra, T. (2019). *JURNAL AT-TAGHYIR Media Massa Dalam Komunikasi Pembangunan*. *1*, 136–152.

Imanto, T. (2007). Film Sebagai Proses Kreatif Dalam Bahasa Gambar. *Jurnal Komunikologi*, *4*(1), 32. https://komunikologi.esaunggul.ac.id/index.php/KM/article/view/35/35

Krisna, W. (2016). Makna pesan pada film action. *Jurnal Komunikasi*, 207–240. Mudjiono, Y. (2017). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM FILM. In *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 1, Issue 1). www.kompas.com

Muslimin, K., & Jannah, L. Al. (2019). Studi Analisi Pola Komunikasi Interpersonal dalam Film Surga yang tak Dirindukan Karya Kunts Agus Tahun 2015. *An-Nida : Jurnal Komunikasi Islam*, *10*(1). https://doi.org/10.34001/an.v10i1.744

Oktaviani, R. T. (2019). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). *MADIKA: Media Informasi Dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, *5*(1), 91–94. https://ejournal.perpusnas.go.id/md/article/view/728

Oktavianus, H. (2015). Prakter Eksorsis di dalam Film Conjuring. *E-Komunikasi Universitas Kristen Petra Surabaya*, *3*(2), 1–12. https://media.neliti.com/media/publications/79600-ID-none.pdf

Putra, R. A. (2022). Analisis Semiotika Pesan Sindiran Kepada Birokrasi Pemerintahan Dalam Film Animasi Zootopia. *Jurnal Peurawi: Media Kajian Komunikasi Islam*, *5*(2), 94. https://doi.org/10.22373/jp.v5i2.14454

Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, *17*(33), 81. https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374

Saleh, S. (2017). Analisis Data Kualitatif. In H. Upu (Ed.). *Penerbit Pustaka Ramadhan,Bandung*, 1–113. https://core.ac.uk/download/pdf/228075212.pdf

Santoso, P. (2016). Konstruksi Sosial Media Massa Puji Santoso Dosen Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Al-Balagh*, *1*(1), 30–48.

Sari, I. J. P. (2022). Peranan Komunikasi Massa Dalam Penyampaian Informasi Pada Masyarakat Kampung Adoki Distrik Yendidori Kabupaten Biak Numfor. *Komunikasi, Politik & Sosiologi*, *4*(1), 50–55.

Sari, A. K., Rahman, A., & Riski, W. N. (2024). Time Loop Narrative untuk Memperkuat Curiosity pada Film Kembang Api Karya HERWIN NOVIANTO. *Rolling*, *7*(1), 20. https://doi.org/10.19184/rolling.v7i1.46157

Septiani, R. A. D., & Wardana, D. (2022). Implementasi Program Literasi Membaca 15 Menit Sebelum Belajar Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Minat Membaca. *Jurnal Perseda*, *V*(2), 130–137. https://doi.org/10.37150/perseda.v5i2.1708

Sinaga, C. N. A., & Jozarky, T. M. (2023). Representasi Kekerasan dalam Serial TV Stranger Things Season 4. *Jurnal Kolaboratif Sains*, *6*(6), 563–572.

Soetrisno -Van Eymeren, M. M. B., Priyonggo, A., & Jurnal, M. A. (2010). 25 Media Komunikasi Dan Dampaknya Terhadap Kebudayaan: Analisis Pandangan Herbert Marshall McLuhan How Organizational and Non-Organizational Factors of Media Shape the Nature of News. In *Jurnal Ilmu Komunikasi: Vol. II* (Issue 1). http://search.epnet.

Thifalia, N., & Susanti, S. (2021). Produksi Konten Visual Dan Audiovisual Media Sosial Lembaga Sensor Film. *Jurnal Common*, *5*(1), 39–55. https://doi.org/10.34010/common.v5i1.4799

Vardhani, N. K., & Tyas, A. S. P. (2019). Strategi Komunikasi Dalam Interaksi Dengan Mahasiswa Pertukaran Asing. *Jurnal Gama Societa*, *2*(1), 9. https://doi.org/10.22146/jgs.40424

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. 1913/SK/BAN-PT/Akr/PT/III/2022
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
@fisipolitikumsu.ac.id ***fisip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-1

PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Medan, 6 Mei 2025

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

Assalamu'alaikum wr. wb.

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

Nama Lengkap : Muhammad Ilhan Widaya
N P M : 2103400098
Program Studi : Ilmu komunikasi / audio visual
SKS diperoleh : 119 SKS, IP Kumulatif 3,63

Mengajukan permohonan persetujuan judul skripsi :

No	Judul yang diusulkan	Persetujuan
1	Perbandingan unsur dramatis pada film "Escape" karya Jong-Ho dan film "Revolver" karya Seung-Uk	15 Mei 2025
2	Representasi karakter antagonis pada tokoh Donie Reges dalam film "Fast X" karya Louis Leterrier	
3.	Representasi kekerasan tanpa aksesan berdasar pada film "The Zone of Interest" karya Jonathan Glazer	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :
1. Tanda bukti lunas bebas 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.*

192.21.311

Pemohon,

(Muhammad Ilhan Widaya)

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

Medan, tanggal 26 Mei 2025
Ketua
Program Studi .....

(Akhyar Anshori, S.Sos, M.Ikom)
NIDN: 0127048401

Dosen Pembimbing yang ditunjuk
Program Studi .....

(Corry Marina AP. Siregar)
NIDN:

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UMSU Unggul | Cerdas | Terpercaya
UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Akr.Pt/III/2024
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 umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-2

SURAT PENETAPAN JUDUL DAN PEMBIMBING
TUGAS AKHIR MAHASISWA
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)
Nomor : 979/SK/II.3.AU/UMSU-03/F/2025

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor: 1964/SK/II.3.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 : **15 Mei 2025**, dengan ini menetapkan judul dan pembimbing penulisan Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah) untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa	: **MUHAMMAD IFTAH WIJAYA**
N P M	: 2103110098
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Semester	: VIII (Delapan) Tahun Akademik 2024/2025
Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi dan Jurnal Ilmiah)	: **PERBANDINGAN UNSUR DRAMATIK PADA FILM "ESCAPE" KARYA JONG-PIL DAN FILM "REVOLVER" KARYA SEUNG-UK**
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: 192.21.311 tahun 2025.
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: 15 November 2025.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 01 Dzulhijjah 1446 H
28 Mei 2025 M

Dekan,

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

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

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UMSU
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

Sk-3

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

Kepada Yth.
Bapak Dekan FISIP UMSU
di
Medan.

Medan, 27 Mei 2025

Assalamu'alaikum wr. wb.

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

Nama lengkap : Muhammad Ilham Wijaya
NPM : 2103 0000 96
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: 379/SK/II.3-AU/UMSU-03/F/2025 tanggal 29 Mei 2025 dengan judul sebagai berikut :

Perbandingan Unsur Dramatik Pada Film "Escape" Karya Joko Anwar dan Film "Reviver" Karya Sayna Ulu

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 I 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 dimasukan 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	Menyetujui Pembimbing	Pemohon,
(Dhyan Anhari, S.Sos., M.I.Kom.)	(Cerry Novrita Ar Sinaga, S.Sos., M.Si.)	(Muhammad Ilham Wijaya)
NIDN: 0127048901	NIDN: 0130117403	

SK-4

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU

UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)
Nomor : **1301**/UNDIII.3.AU/UMSU-03/F/2025

Program Studi : **Ilmu Komunikasi**
Hari, Tanggal : Senin, 28 Juli 2025
Waktu : 08.00 WIB s.d. **selesai**
Tempat : AULA FISIP UMSU Lt. 2
Pemimpin Seminar : **AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.**

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR
6	MUHAMMAD IFTAH WIJAYA	2103110098	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.	CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	PERBANDINGAN UNSUR DRAMATIK PADA FILM "ESCAPE" KARYA JONG-PIL DAN FILM "REVOLVER" KARYA SEUNG-UK
7	FAUZIAH MAR'ATU SHALEHA	2103110037	CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	NILAI PATRIARKI DALAM FILM WOMEN FROM ROTE ISLAND KARYA JEREMIAS NYANGOEN DAN SEHIDUP SEMATI KARYA UPI
8	YOVAN SYAHARANI	2103110059	Dr. FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.	REPRESENTASI MAKNA GENERASI SANDWICH DALAM FILM "SWEET LOAN" KARYA SABRINA DAN "GAMPANG CUAN" KARYA RAHABI
9	TRIA ANGGITA VEILLA	2103110257	Assoc. Prof. Dr. YAN HENDRA., M.Si.	Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI., M.I.Kom.	STRATEGI KOMUNIKASI GURU DALAM MENINGKATKAN KESADARAN LINGKUNGAN PADA SISWA TK ASIYIYAH 05 GLUGUR DARAT 1 MEDAN
10	FATWA AZAN ALDIFA	2103110303	CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.	ANALISIS KOMPARATIF KONTEN YOUTUBE TENTANG BONUS DEMOGRAFI (STUDI KASUS KANAL YOUTUBE GIBRAN RAKABUMING DAN FERRY IRWANDI)

Medan, 30 Muharram 1447 H
25 Juli 2025 M
Dekan,

(Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH., MSP.)

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya
UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Akr/PT/XII/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 umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN TUGAS AKHIR MAHASISWA

Nama lengkap : Muhammad Ilham Wijaya
NPM : 2103 11 0094
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Tugas Akhir Mahasiswa (Skripsi Dan Jurnal Ilmiah) : Perbandingan Unsur Dramatik Pada Film Esbape karya dong-Il dan Review karya seung-ah

No.	Tanggal	Kegiatan / Materi Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	17/05/2025	Diskusi judul dan tanda tangan SK1	
2.	8/06/2025	Bimbingan Bab 1-3	
3.	10/06/2025	Revisi Bab 1-3	
4.	24/06/2025	Bimbingan Bab 1-3	
5.	26/06/2025	ACC Seminar Proposal	
6.	15/08/2025	Revisi Bab 1-3	
7.	22/08/2025	Bimbingan Bab 4-5	
8.	25/08/2025	Revisi Bab 4-5	
9.	04/09/2025	Bimbingan Bab 4-5	
10.	06/09/2025	ACC Sidang Meja Hijau	

Medan, 08 September 2025

Dekan,

Assist. Prof. Arifin Saleh, S.Sos., M.Si
NIDN: 0130077402

Ketua Program Studi,

Dr. Akhyar Anshari, S.Sos, M.Ikom
NIDN: 0127048901

Pembimbing,

Cory Novrina Ap. Sinaga, S.Sos., M.A
NIDN: 0130117403

BAN-PT MQA QS STARS

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

SK-4

UMSU

UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR
(SKRIPSI DAN JURNAL ILMIAH)
Nomor : 1301/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2025

Program Studi : **Ilmu Komunikasi**
Hari, Tanggal : Senin, 28 Juli 2025
Waktu : 08.00 WIB s.d. selesai
Tempat : AULA FISIP UMSU Lt. 2
Pemimpin Seminar : **AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.**

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL PROPOSAL UJIAN TUGAS AKHIR
6	MUHAMMAD IFTAH WIJAYA	2103110098	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.	CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	PERBANDINGAN UNSUR DRAMATIK PADA FILM "ESCAPE" KARYA JONG-PIL DAN FILM "REVOLVER" KARYA SEUNG-UK
7	FAUZIAH MAR'ATU SHALEHA	2103110037	CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom.	NILAI PATRIARKI DALAM FILM WOMEN FROM ROTE ISLAND KARYA JEREMIAS NYANGOEN DAN SEHIDUP SEMATI KARYA UPI
8	YOVAN SYAHARANI	2103110059	Dr. FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.	REPRESENTASI MAKNA GENERASI SANDWICH DALAM FILM "SWEET LOAN" KARYA SABRINA DAN "GAMPANG CUAN" KARYA RAHABI
9	TRIA ANGGITA VEILLA	2103110257	Assoc. Prof. Dr. YAN HENDRA., M.Si.	Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI., M.I.Kom.	STRATEGI KOMUNIKASI GURU DALAM MENINGKATKAN KESADARAN LINGKUNGAN PADA SISWA TK AISYIYAH 05 GLUGUR DARAT 1 MEDAN
10	FATWA AZAN ALDIFA	2103110303	CORRY NOVRICA AP SINAGA, S.Sos., M.A.	Assoc. Prof. Dr. PUJI SANTOSO, S.S., M.SP.	ANALISIS KOMPARATIF KONTEN YOUTUBE TENTANG BONUS DEMOGRAFI (STUDI KASUS KANAL YOUTUBE GIBRAN RAKABUMING DAN FERRY IRWANDI)

Medan, 30 Muharram 1447 H
25 Juli 2025 M

(Assoc. Prof. Dr. ARIFIN SALEH., MSP.)

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
PERPUSTAKAAN
Terakreditasi A Berdasarkan Keterapan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia No. 00059/I.AP/PI.IX.2018
Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567
NPP. 122120210100003 http://perpustakaan.umsu.ac.id perpustakaan@umsu.ac.id perpustakaan_umsu

SURAT KETERANGAN
Nomor: 03722/KET/II.9-AU/UMSU-P/M/2025

بسم الله الرحمن الرحيم

Berdasarkan hasil pemeriksaan data pada Sistem Perpustakaan, maka Kepala Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama	:	**Muhammad Iftah Wijaya**
NPM	:	**2103110098**
Fakultas	:	**Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**
Jurusan/ P.Studi	:	**Ilmu Komunikasi**

telah menyelesaikan segala urusan yang berhubungan dengan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, *15 Rabiul Awal 1447 H*
08 September 2025 M
Kepala Perpustakaan,

Dr. Muhammad Arifin, M.Pd.

Jurnal KESKAP
Jurnal Kesejahteraan Sosial, Komunikasi dan Administrasi Publik

SURAT KETERANGAN

No. 1237/KET/KESKAP/IX/2025

Dengan ini Redaktur Jurnal KESKAP, Jurnal Kesejahteraan Sosial, Komunikasi dan Administrasi Publik menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Muhammad Iftah Wijaya

Institusi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Telah menyerahkan naskah artikel untuk diproses sebagaimana ketentuan yang telah ditetapkan oleh pengelola Jurnal KESKAP, Jurnal Kesejahteraan Sosial, Komunikasi dan Administrasi Publik.

Judul :. Perbandingan Unsur Dramatik Pada Film Escape Karya Jong-pil dan Film Revolver Karya Seung-uk

Jumlah Halaman : 15 Halaman

Penulis : Muhammad Iftah Wijaya

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 09 September 2025

Redaktur Jurnal KESKAP

Dr. Sigit Hardiyanto, S.Sos, M.I.Kom

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama	: Muhammad Iftah Wijaya
Tempat/Tanggal Lahir	: Tanjung Morawa, 18 November 2003
Agama	: Islam
Kewarganegaraan	: Indonesia
Alamat	: Jl. Sempu No 7B, Kecamatan Petisah, Kota Medan
Anak Ke	: 1 dari 2 bersaudara

Data Orang Tua

Nama Ayah	: Alm. Muhammad Budi Wijaya
Nama Ibu	: Ari Apriani
Pekerjaan Ayah	: Wiraswasta
Pekerjaan Ibu	: Ibu Rumah Tangga
Alamat	: Jl. Sempu No 7B, Kecamatan Petisah, Kota Medan

Pendidikan Formal

TK	: TK Al-Ikhsan
SD	: SDN 060884
SMP	: SMP Bhayangkari 1, Medan
SMA/K	: SMA Negeri 4 Medan
S1	: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara