Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film

Film, sinema, *movie* atau gambar bergerak yang dalam bahasa inggris disebut *motion picture*, adalah serangkaian gambar-gambar yang diproyeksikan pada sebuah layar agar tercipta ilusi gerak yang hidup (*persistence of vision*). Gambar bergerak atau film adalah salah satu bentuk hiburan yang populer yang menjadikan manusia larut pada imajinasi diri mereka dalam tempo waktu tertentu. Film juga mengajarkan manusia tentang sejarah, ilmu pengetahuan, tingkah laku manusia atau makhluk hidup lain dan berbagai macam hal. Gambar-gambar dari sebuah film sebenarnya adalah hasil dari beberapa gambar atau foto yang terpisah (*frame by frame*). Ketika gambar-gambar tersebut ditampilkan secara berurutan dengan cepat, tercipta sebuah ilusi pada mata manusia yang dinamakan *persistence of vision* (penglihatan yang berkesinambungan). Fenomena tersebut adalah ketika mata menahan sebuah gambar sebelumnya per satu detik setelah gambar tersebut teralihkan. Meski mata tidak merasakan adanya perbedaan diantara gambar-gambar tersebut sebagai satu kesatuan yang terpisah, mata manusia tetap melihat adanya perbedaan di antara gambar-gambar tersebut, dan otak menerima sebagai sebuah gambar bergerak (Masbadar, 2008).

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013

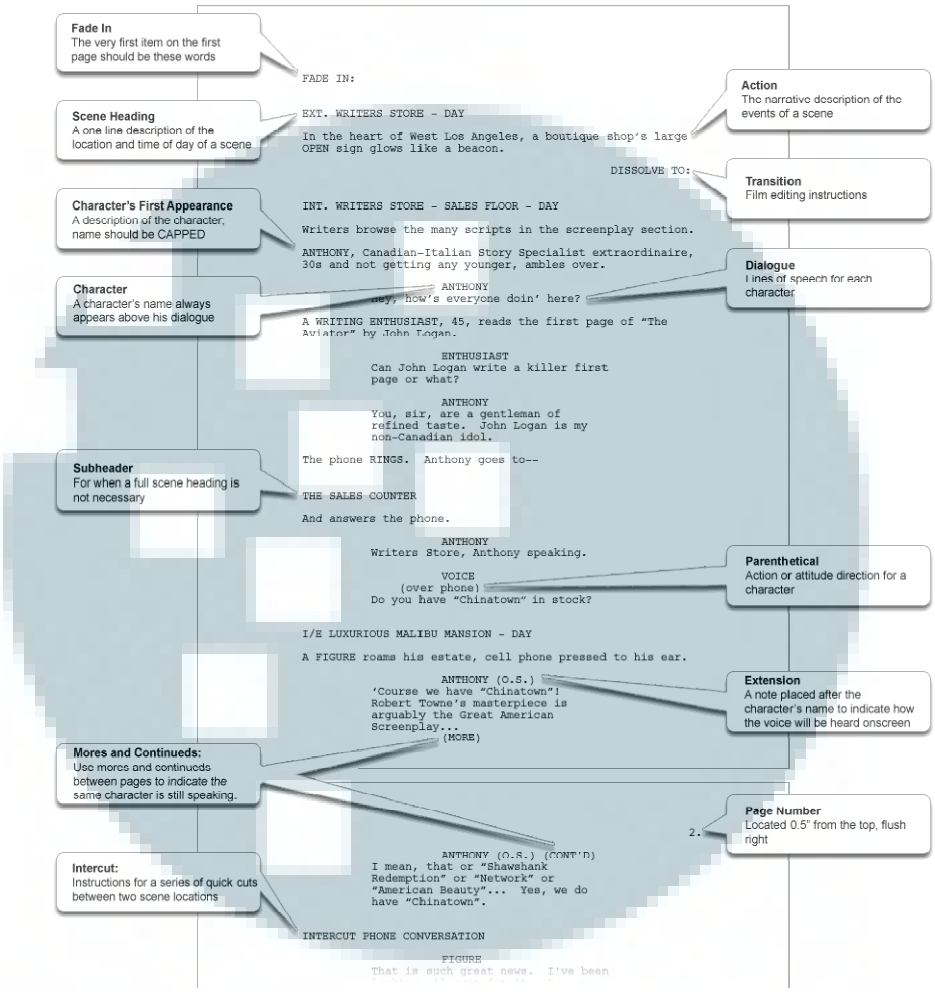
2.2 Skenario Film

Bermula dari ide menjadi sebuah film yang dapat dinikmati, semua dibicarakan dan dikembangkan pada proses penulisan skenario. Skenario mewakili visi pembuat film, khususnya penulis skenario dalam prakteknya. Selain itu, skenario adalah sebagai *blue print* atau panduan pada saat produksi hingga pasca-produksi saat proses *editing*. Dari sebuah skenario film kita dapat mengetahui cerita, karakter, lokasi, bahkan target penonton film. Dengan skenario juga, produser dapat menentukan biaya produksi dan merekrut tim kreatif atau kru yang sesuai untuk menerjemahkannya menjadi hasil akhir, yaitu film dalam bentuk audio visual (Irving, 2010, Hlm. 1).

2.2.1 Elemen Skenario Film

Field (2005, Hlm. 217) mengatakan bahwa penulis skenario harus dapat menjaga pembaca skenarionya agar terus membaca setiap halaman yang ada hingga selesai, karena bukan tugasnya untuk menentukan bagaimana sebuah adegan harus diambil atau urutan yang harus direkam terlebih dahulu. Seorang penulis skenario tidak perlu memberitahu sutradara, sinematografer atau bahkan editor film bagaimana mereka melakukan pekerjaannya. Tugas penulis skenario adalah untuk menulis skenario, bertujuan memberikan informasi yang cukup dan deskriptif. Mengungkapkannya secara dramatis dengan jelas dan penuh emosi agar tidak ada alasan bagi pembaca untuk tidak membaca skenario yang sudah penulis sekanrio buat.

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013



Gambar 2. 1 *Sample Screenplay Page*
(http://www.writersstore.com/)

Dalam penulisan sebuah skenario film, terdapat format yang harus digunakan. Format yang dibuat bertujuan agar dengan mudah dapat dipahami oleh seluruh pekerja profesional dalam produksi film. Saptaria (2006, Hlm. 100) dalam bukunya *Acting Handbook* memaparkan elemen-elemen yang harus ada di dalam sebuah skenario film, antara lain:

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013

1. *Scene Number*

   Nomor adegan yang memudahkan untuk merancang *script breakdown*, jadwal shooting, dan proses penyutradaraan.

2. *Scene Heading*

   Keterangan tempat dan waktu adegan.

3. *Direction*

   Pengarahan adegan oleh penulis skenario yang berbentuk kata-kata instruktif dan telah diperhitungkan matang dari sisi *plot* dan dramatiknya.

4. *Character*

   Tokoh yang terlibat dalam skenario.

5. *Parenthetical*

   Sisipan dibawah karakter yang menerangkan ekspresi atau aksi khusus sebagai penekanan informasi dramatik untuk tokoh itu sendiri.

6. *Dialogue*

   Dialog karakter pada skenario.

7. *Transition*

   Transisi atau perpindahan antar *scene* yang berguna dalam proses *editing*.

Dengan elemen-elemen di atas dapat mempermudah seluruh kru yang terlibat dalam sebuah produksi film untuk memahami skenario. Tidak hanya memahami secara harafiah, tetapi juga jelas visi dari penulis skenario.

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013

2.3 Dramaturgi

Dramaturgi adalah sebuah teori yang mempelajari latar belakang hingga keseluruhan sebuah cerita atau skenario. Dramaturgi memiliki unsur-unsur seperti *plot* (alur cerita), struktur dramatik, tema, tokoh cerita (karakter), *setting*, bahasa, genre dan warna. Sebuah cerita akan memiliki jiwa ketika sudah memiliki unsur-unsur tersebut secara lengkap (Saptaria, 2006, Hlm. 21).

2.3.1 *Plot*

Dalam bukunya *Acting Handbook*, Saptaria (2006, Hlm. 21-22) menjelaskan bahwa *plot* atau alur cerita merupakan rangkaian peristiwa yang satu sama lain saling berhubungan dengan hukum sebab-akibat. Alur cerita disusun oleh penulis skenario dengan tujuan untuk memberikan ciri khas dalam penuturan cerita. Selain itu, *plot* yang baik akan menciptakan jiwa pada cerita yang mampu menggerakkan alur cerita itu sendiri. Berikut adalah anatomi *plot*, antara lain:

1. *Gimmick*

   Adegan yang membuat penonton tertarik pada awal film. Biasanya sebuah teka-teki atau benang merah keseluruhan cerita.

2. *Flashback*

   Kilas balik peristiwa lampau yang dikisahkan kembali untuk memperjelas cerita.

3. *Fore-shadowing*

   Sebuah bayangan akan peristiwa yang akan terjadi di masa depan. Bisa berupa ucapan atau ramalan dari tokoh lain atau sebuah firasat.

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013

4. *Suspense*

   Dugaan atau prasangka. Rangkaian ketegangan yang mengundang pertanyaan dan keingintahuan penonton. Pertanyaan-pertanyaan yang ada menyelimuti pikiran penonton dari awal hingga akhir cerita.

5. *Surprise*

   Peristiwa yang terjadi di luar dugaan penonton sebelumnya dan memancing perasaan dan pikiran agar timbul dugaan-dugaan yang tidak pasti. Namun peristiwa yang akan terjadi tidak disangka sebelumnya. Penulis skenario harus tetap berpegangan pada hukum sebab-akibat.

6. *Dramatic-irony*

   Aksi seorang tokoh yang berkata atau bertindak sesuatu yang tanpa disadari akan menimpa dirinya sendiri. Bisa berupa pernyataan atau perbuatan tokoh cerita (karakter) yang meramalkan apa yang akan terjadi kemudian. Unsur ini akan menguatkan dan membangun *suspense* maupun *surprise*.

7. *Gestus*

   Aksi atau ucapan tokoh utama yang beritikad tentang suatu persoalan yang menimbulkan pertentangan atau konflik atar tokoh.

Plot juga memiliki beberapa jenis yang digolongkan menjadi tiga jenis, seperti *single plot*, multi-*plot* dan *episodic*. *Single plot* memiliki satu alur cerita dan satu konflik yang bergerak dari awal hingga akhir. Ada dua tipe yaitu linier (mengalir secara garis lurus dari awal hingga akhir) dan linier-*circular* (alur bergerak dari awal hingga akhir dan kembali lagi ke awal cerita). Ada juga multi-

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013

plot, yaitu memiliki satu alur cerita utama dengan beberapa sub-*plot* yang saling berhubungan. Sedangkan *episodic* adalah *plot* yang berdiri secara mandiri, dimana setiap *plot* memiliki alur ceritanya sendiri. Setiap episode tidak memiliki hubungan sebab-akibat dalam rangkaian cerita, tetapi pada akhirnya menjadi satu (Saptaria, 2006, Hlm. 23).

2.3.2 Struktur Dramatik

Struktur dramatik adalah kesatuan sebuah peristiwa yang terdiri dari bagian-bagian yang memuat unsur-unsur yang terdapat di dalam *plot*. Rangkaian ini berstruktur dan saling menjaga kesinambungan cerita dari awal hingga akhir film. Filsuf Aristoteles mengajarkan trilogi tentang tiga kesatuan dalam drama yakni kesatuan waktu, tempat, dan kejadian. Ketiganya adalah syarat mutlak dalam pembuatan sebuah skenario film (Saptaria, 2006, Hlm. 26-27). Dilihat dari tensi dramatik dalam waktu terbagi menjadi tiga babak seperti di bawah ini secara berurutan, antara lain:

1. Babak I
    a. *Exposition*

        Bagian awal atau pembukaaan dari sebuah cerita. Perkenalan karakter, tempat dan waktu ketika cerita berlangsung.

    b. *Inciting Action*

        Sebuah peristiwa atau tindakan yang dilakukan seorang tokoh yang membangun penanjakan aksi menuju konflik.

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013

2. Babak II

   a. *Complication*

      Penggawatan, pada bagian ini salah satu karakter dalam cerita mulai mengambil prakarsa untuk mencapai tujuan tertentu. Walaupun dibayangi ketidakpastian, keteguhan sikap karakter tetap tidak menyurutkan niatnya. Konflik-konflik pun mulai berdatangan.

   b. *Crisis*

      Konflik semakin rumit dan mulai menimbulkan kegentingan antar tokoh. Semakin mengemuka setiap konflik yang terjadi menuju sebuah klimaks.

   c. *Climax*

      Tahapan peristiwa dramatik yang telah dibangun oleh konflikasi. Tahapan ini melibatkan beberapa karakter yang saling berhadapan dalam situasi puncak pertentangan. Bentrok yang terjadi menjadi klimaks dari keteguhan setiap karakter mempertahankan keinginannya.

3. Babak III

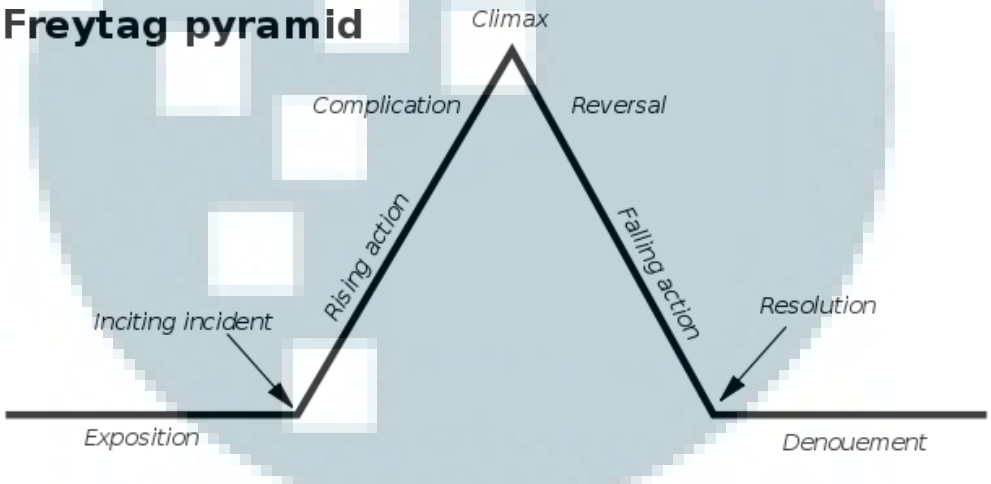
   a. *Resolution*

      Bagian struktur dramatik yang mempertemukan masalah-masalah yang diusung oleh para karakter dengan tujuan untuk mendapatkan solusi atau pemecahan masalah.

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013

b. Conclusion

Tahapan akhir dari jalinan struktur dramatik, dimana nasib para tokoh mendapat kepastian. Bisa berupa pesan moral dari peristiwa-peristiwa yang terjadi dari awal hingga akhir cerita.



Gambar 2. 2 *Freytag Pyramyd*
(http://paulgorman.org/writing/dramatic_structure.php/)

2.4 Karakter

Cerita atau karakter adalah seseorang yang mengambil bagian dan mengalami peristiwa-peristiwa, baik itu sebagian maupun secara keseluruhan cerita sebagaimana yang digambarkan (Saptaria, 2006, Hlm. 27).

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013

2.4.1 Peran Karakter

Saptaria (2006, Hlm. 34) menjelaskan karakter-karakter yang terdapat di dalam setiap film memiliki perannya masing-masing dalam menciptakan dan membangun suasana dari awal hingga akhir film, antara lain:

1. Protagonis

   Protagonis adalah karakter utama yang membuat sebuah cerita berjalan dari awal hingga akhir. Pada umumnya protagonis memiliki itikad atau tujuan akhir yang terhalang sesuatu dan ia berusaha mencapainya.

2. Antagonis

   Karakter yang berlawanan dengan protagonis. Menentang dan menghalangi keinginan protagonis mencapai tujuannya.

3. Deutragonis

   Karakter yang memihak protagonis dan membantu protagonis mencapai keinginannya.

4. *Foil*

   Foil sendiri adalah karakter yang memihak antagonis. Bisa dikatakan sebagai komplotan. Namun tidak melulu disebut penjahat.

5. *Raisoneur*

   Karakter ini tercipta sebagai perwakilan dari pemikiran pengarang atau penulis skenario secara langsung.

6. Tritagonis atau *Confidante*

   Karakter yang dipercayai oleh protagonis maupun antagonis di sepanjang film.

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013

7. *Utility*

   Karakter pembantu sekaligus pelengkap untuk mendukung rangkaian cerita dan kesinambungan dramatik dari awal hingga akhir.

2.4.2 Macam Karakter

Tidak hanya peran, setiap karakter memiliki pembawaannya masing-masing dalam sebuah cerita yang diciptakan oleh pengarang atau dalam hal ini penulis skenario film. Pembawaan tersebut yang menjadikan karakter beragam. Dalam bukunya *Acting Handbook*, Saptaria (2006, Hlm. 35) juga menjabarkan macam-macam karakter, antara lain:

1. *Flat*

   Karakter yang dibekali karakteristik oleh pengarang secara datar atau lebih bersifat hitam putih.

2. *Round*

   Karakter yang diberi pengarang secara sempurna, karakteristiknya kaya dengan pesan-pesan dramatik.

3. *Caricatural*

   Karakter yang tidak wajar, satiris dan menyindir.

4. *Theatrical*

   Karakter yang tidak wajar, unik, lebih bersifat simbolis.

Dari penjabaran di atas, sangat jelas bahwa karakter adalah bagian penting dari elemen-elemen yang ada di dalam sebuah cerita. Karakter sebagai perwakilan ekspresi yang membangun emosi dan suasana sampai akhir cerita dengan setiap

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013

peran yang ada. Sebuah cerita tanpa karakter, seperti buku yang masih baru dan kosong.

2.4.3 Kerangka Karakter

Karakter tidak begitu saja terbentuk. Terlebih dahulu kerangka karakter harus dibuat *step by step* dengan mengikuti petunjuk dalam pembuatan karakter dan merangkai tridimensional karakter (Egri, 1960, Hlm. 36-37), antara lain:

1. Fisiologi

   Jenis kelamin, umur, berat dan tinggi, warna rambut, warna mata, warna kulit, postur, penampilan (kurus, gendut, bersih, dll.), kecacatan, keturunan (Bugis, China, Timur Tengah, dll.).

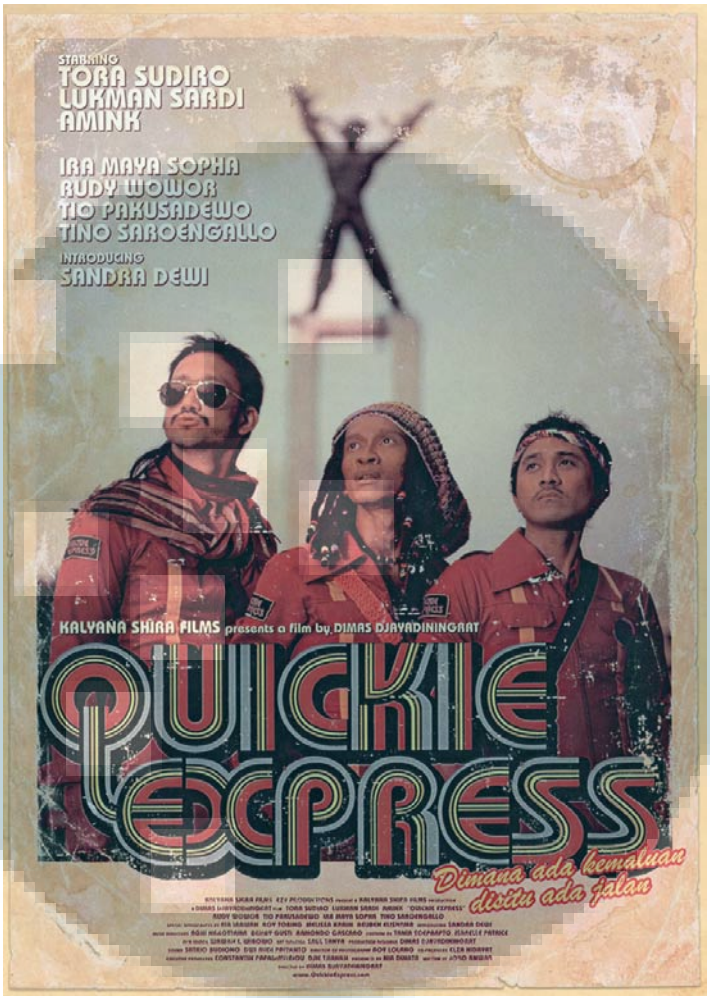
2. Sosiologi

   Kelas, pekerjaan, pendidikan, kehidupan rumah, agama, kewarganegaraan, pergaulan, pandangan politik, hobi.

3. Psikologi

   Seksualitas, ambisi, etika, kualitas, *I.Q.*, fobia, temperamen.

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013



Gambar 2. 3 Poster Film '*Quickie Express*'
(http://marleybarjakarta.tumblr.com/post/12507769126, 2012)

2.5 Komunikasi

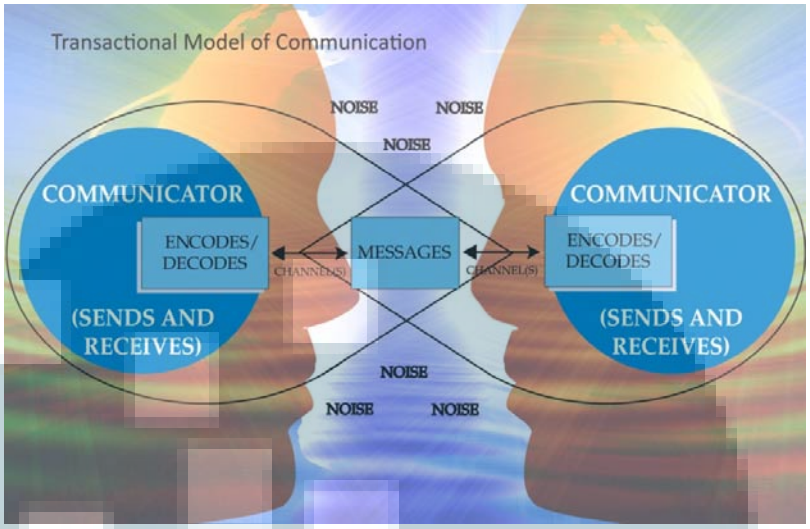
Seluruh makhluk hidup di muka bumi ini hidup bersama dan bersinggungan melalui sebuah komunikasi. Tidak terkecuali hewan atau binatang, mereka berinteraksi dengan caranya masing-masing, begitu juga manusia. Bahkan manusia berinteraksi dengan berbagai cara dan bahasa. Banyak dari sebagian besar yang berkomunikasi secara normal, melakukan pertukaran informasi melalui

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013

isyarat. Komunikasi menjadi elemen penting dalam kehidupan bersosialisasi. Ketika seseorang memiliki sesuatu hal yang ingin disampaikan kepada orang lain, yang seseorang itu butuhkan adalah sebuah komunikasi. Kini, komunikasi menjadi kebutuhan pokok bagi setiap orang. Diera globalisasi dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, komunikasi tidak melulu harus dalam situasi tatap muka. Dengan adanya internet dan teknologi komunikasi lainnya seperti *handphone* atau *laptop*, seseorang dapat berkomunikasi jarak jauh, antar negara bahkan benua. Telah banyak keilmuan tentang komunikasi dan turunannya yang digagas oleh banyak ahli dari awal kemunculannya sebagai sejarah hingga saat ini.

Komunikasi adalah suatu interaksi, proses simbolik yang menghendaki orang-orang mengatur lingkungan dengan antar sesama manusia melalui pertukaraan informasi, serta mempengaruhi sikap dan tingkah laku orang lain. Menurut Kincaid dan Rogers, komunikasi diartikan dengan suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk data, melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lain, dengan tujuan memberikan pengertian yang lebih mendalam. Berbeda lagi dengan Shanon dan Weaver yang mendefinisikan komunikasi secara sederhana, yaitu sebagai bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lainnya dengan sengaja atau tidak sengaja (Baihaki, 2013).

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013



Gambar 2. 4 *Transactional Model of Communication*

(http://www.natcom.org/)

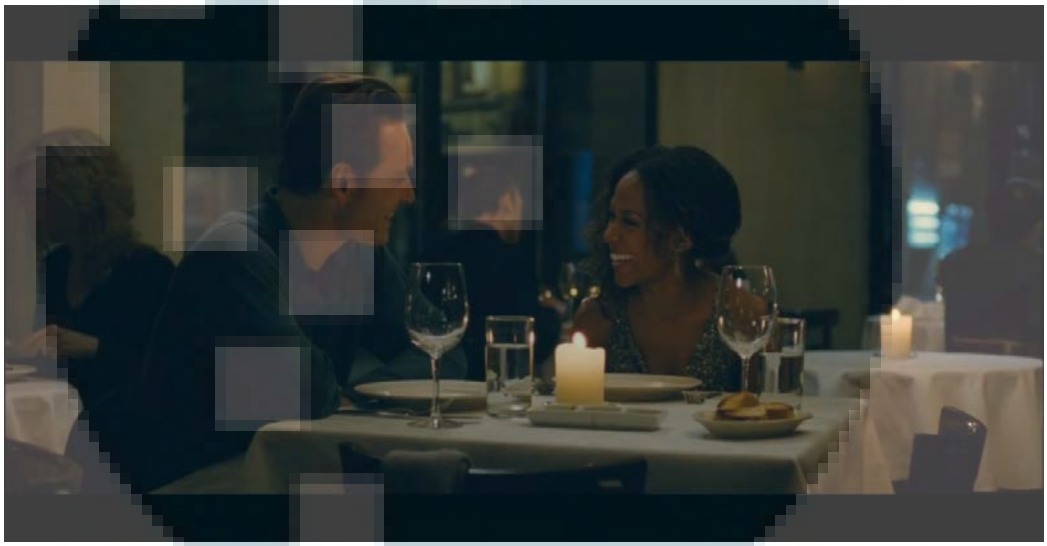
Komunikasi juga menjadi elemen penting dalam sebuah media audio visual, dalam hal ini film yang bertujuan menyampaikan visi atau pesan dari pembuatnya. Tidak hanya secara verbal melalui dialog-dialog yang keluar dari mulut setiap karakternya, melainkan juga secara non verbal atau non dialog. Maksudnya adalah apa yang bisa kita lihat dan pahami hanya melalui sebuah gambar, itulah yang disebut komunikasi non dialog yang akan penulis bahas melalui laporan Tugas Akhir ini. Tidak ada yang lebih baik dalam menyampaikan sebuah pesan antara dialog maupun non dialog, tetapi memahami dengan baik sebuah dialog dan non dialog sebagai satu kesatuan adalah yang terbaik.

2.5.1 Dialog

Dialog sebagai salah satu bentuk interaksi antar subyek yang terlibat di dalamnya. Lebih spesifik adalah sesuatu yang keluar dari vokal atau suara subyek yang

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013

secara harafiah disampaikan untuk menginformasikan sesuatu. Egri (1960, Hlm. 238) mengartikan dialog sebagai bentuk vokal yang keluar dari hasil respon sebuah peristiwa. Dialog tumbuh dari setiap karakter dengan konflik yang ada dan sebagai bentuk reaksi dari karakter.



Gambar 2. 5 '*Shame' Dinner Scene*
(*Screen capture* film *Shame*, 2011)

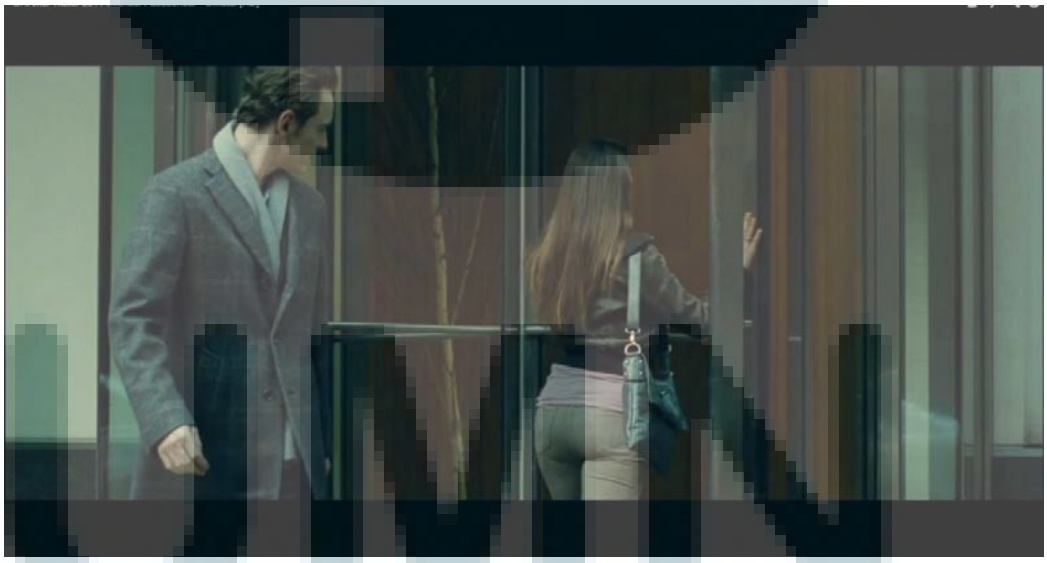
Gambar di atas adalah salah satu *scene* dari film *Shame* (2011) yang disutradarai oleh Steve McQueen. Film tersebut dibintangi oleh aktor Michael Fassbander yang berperan sebagai Brandon. Bercerita tentang Brandon yang sudah dikaruniai pekerjaan yang baik dan terbilang sukses tetapi memiliki masalah seksualitas yang tidak terkendali. Potongan gambar di atas menggambarkan Brandon yang sedang berkencan dengan seorang teman kerjanya bernama Marienne (Nicole Baharie). Mereka sedang berdialog tentang kehidupan

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013

mereka masing-masing. Layaknya sebuah yang tidak terpisahkan, di dalam film Shame juga terdapat bentuk komunikasi non dialog atau non verbal.

2.5.2 Non Verbal

Dalam buku berjudul *Psikologi Komunikasi*, Rakhmat (2008) menjelaskan komunikasi non dialog atau non verbal sebagai proses pengomunikasian pesan dengan tidak menggunakan kata-kata yang berasal dari mulut atau oral. Contoh bentuk komunikasi non dialog ialah isyarat, bahasa tubuh, ekspresi wajah dan kontak mata. Simbolisme dalam cara berbicara seperti intonasi, penekanan, kualitas suara, gaya emosi dan gaya bicara juga termasuk kedalam komunikasi non dialog, karena tidak disampaikan secara harafiah.



Gambar 2. 6 '*Shame' Outdor Scene*
(*Screen capture* film *Shame*, 2011)

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013

Masih potongan gambar dari film *Shame* (2011), terlihat Brandon yang sedang memperhatikan bokong seorang wanita yang baru saja akan memasuki sebuah gedung. Sesuai dengan cerita yang bertamakan seksualitas, dalam film *Shame* banyak bentuk komunikasi non dialog yang diperlihatkan secara dalam. Seperti gambar di atas yang mendeskripsikan karakter seorang Brandon yang memang memiliki ketertarikan pada seks. Hal itu diperlihatkan dari mata Brandon yang mengarah pada bokong seorang wanita yang baru saja melewatinya. Film *Shame* memiliki bentuk-bentuk komunikasi yang tidak lewat begitu saja tetapi memiliki pesan yang mendalam. Tujuannya sudah jelas untuk memberikan informasi yang cukup untuk memahami isi film tersebut.

2.5.2.1 Fungsi Non Verbal

Rakhmat (2008, Hlm. 287) menjelaskan pesan atau komunikasi non verbal memiliki beberapa fungsi, antara lain:

1. Repetisi

   Pengulangan kembali gagasan yang sudah terlebih dahulu disampaikan melalui sebuah dialog. Sebagai contoh seseorang menjelaskan penolakan terhadap suatu hal, ia akan menggelengkan kepalanya berulang kali untuk lebih menekankan penolakannya.

2. Substitusi

   Menggantikan lambang-lambang verbal atau dialog. Misalnya tanpa sepatah katapun seseorang berkata, ia dapat menunjukkan persetujuan dengan mengangguk-anggukkan kepalanya.

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013

3. Kontradiksi

   Komunikasi non dialog berfungsi sebagai penolakan pesan dialog atau memberikan makna lain. Seperti memuji prestasi rekannya dengan mencibirkan bibirnya sambil berkata, “Hebat, kau memang hebat.”.

4. Komplemen

   Disini komunikasi non dialog memiliki fungsi untuk melengkapi dan memperkaya makna pesan non dialog. Seperti jika air muka seseorang menunjukan tingkat penderitaan yang tidak terungkap dengan sebuah kata.

5. Aksentuasi

   Aksentuasi memiliki fungsi sebagai penegasan dialog atau menggarisbawahinya. Contohnya ketika seseorang sedang memberikan ceramah, ia akan memukul mimbar ketika mengungkapkan kekesalannya.

Dilihat dari fungsi di atas, komunikasi non dialog tanpa kita sadari telah menjadi bagian penting dalam komunikasi sehari-hari. Alam bawah sadar manusia dengan sendirinya membawa kedalam bentuk komunikasi ini. Dari semenjak manusia dilahirkan, lingkungan telah banyak mengajarkan berbagai hal bagaimana caranya berbicara. Manusia yang pada dasarnya memiliki sifat meniru, sebenarnya lebih mudah untuk menyerap bentuk-bentuk komunikasi non dialog. Bahkan ketika bayi dan belum dapat berbicara, tanpa sadar menangis ketika merasa tidak nyaman

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013

atau tertawa untuk menunjukkan rasa suka yang dirasakan oleh pancaindera.

2.5.2.2 Jenis Non Verbal

Selain hal-hal yang telah disebutkan di atas, komunikasi non dialog memiliki berbagai macam jenis. Tidak seperti dialog yang hanya secara oral disampaikan melalui kata-kata, Komunikasi non dialog lebih kompleks secara penyampaiannya dan arti yang tersirat didalamnya. Bahkan budaya dan lingkungan dapat mempengaruhi cara dan juga penafsirannya. Duncan dalam Rakhmat (2008, Hlm. 289-294) menyebutkan terdapat beberapa jenis pesan non dialog, yaitu:

1. Pesan Kinesik

   Pesan kinesik merupakan pesan yang menggunakan gerakan tubuh. Pesan ini terdiri dari tiga komponen utama, antara lain:

   a. Fasial

      Pesan ini menggunakan air muka dalam menyampaikan suatu makna. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa wajah dapat menyampaikan paling sedikit sepuluh makna, seperti kebahagiaan, terkejut, ketakutan, kemarahan, kesedihan, kemuakkan, pengecaman, minat, ketakjuban dan tekad.

   b. *Gestural*

      Gestural berarti menunjukkan gerakan sebagian anggota badan seperti mata dan tangan untuk mengomunikasikan banyak makna. Menurut Galloway, pesan Gestural memberikan arti

lain dari pesan dialog. Pesan ini tidak responsif menunjukkan *Gesture* yang tidak ada hubungannya dengan pesan yang direspon. Pesan *Gestural* negatif mengungkapkan sikap dingin, merendahkan atau menolak. *Gestural* tidak responsif, mengabaikan permintaan untuk bertindak.

c. *Postural*

Sedangkan *Postural* berkaitan dengan keseluruhan anggota badan. Mehrabian menyebutkan tiga makna yang dapat tersampaikan melalui pesan ini, antara lain:

1) *Immediacy*

Ungkapan kesukaan atau ketidaksukaan terhadap individu yang lain. Sebagai contoh seseorang akan mencondongkan tubuhnya ke arah lawan bicara untuk menunjukkan kesukaan, kenyamanan atau penilaian positif lain.

2) *Power*

Mengungkapkan status yang tinggi pada diri komunikator. Seperti membusungkan badan ketika bicara.

3) *Responsiveness*

Individu mengomunikasikan sesuatu ketika beraksi secara emosional terhadap lingkungan, baik positif maupun negatif. Misalnya membungkukkan badan ketika melewati orang yang lebih tua.

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013

2. Pesan Proksemik

   Pesan proksemik ditunjukan melalui pengaturan jarak dan ruang. Dengan mendekatkan jarak, seseorang mengungkapkan keakrabannya dengan orang lain. Mengatur ruangan objek dan rancangan interior juga dapat menjelaskan status sosial, ekonomi, keterbukaan dan keakraban.

3. Pesan Artifaktual

   Pesan ini diungkapkan melalui penampilan, pakaian, kosmetik dll. Pada umumnya pakaian digunakan untuk menyampaikan identitas, yang berarti menunjukkan kepada orang lain bagaimana perilaku pengguna pakaian tersebut, serta bagaimana sepatutnya orang lain memperlakukannya. Pakaian juga berguna untuk mengungkapkan perasaan, misalnya pakaian hitam untuk menunjukan duka cita atau batik untu menunjukkan situasi formal.

4. Pesan Paralinguistik

   Paralinguistik berhubungan dengan cara mengucapkan pesan melalui dialog. Satu dialog yang sama dapat memiliki arti yang berbeda bila diucapkan dengan cara yang berbeda. Beberapa hal yang membedakan antara lain: intonasi, kualitas suara, *volume*, kecepatan dan ritme. Secara keseluruhan, pesan ini merupakan alat yang paling cermat untuk menyampaikan perasaan kepada orang lain.

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013

5. Pesan Sentuhan

   Banyak pesan atau perasaan yang dapat disampaikan melalui sebuah sentuhan, tetapi yang lebih sering dikomunikasikan kepada orang lain atau sekitar, seperti tanpa perhatian (*detached*), kasih sayang (*mothering*), takut (*fearful*), marah (*angry*) dan bercanda (*playful*).

2.6 Emosi

Emosi adalah reaksi terhadap penilaian, baik positif ataupun negatif. Reaksi kompleks melalui sistem syaraf seseorang terhadap suatu rangsangan dari luar atau dari dalam dirinya sendiri. Definisi tersebut menyimpulkan bahwa emosi seseorang berawal dari adanya suatu rangsangan. Rangsangan dari luar seperti melalui benda, manusia, situasi atau cuaca, maupun dari dalam diri seseorang tersebut seperti tekanan darah, kadar gula, lapar, ngantuk, segar, dll.). Secara etimologi (asal kata), emosi berasal dari kata Perancis *émotion*, yang berasal lagi dari *émouvoir, 'excite',* yang berdasarkan kata Latin *emovere*, yang terdiri dari kata-kata *e-* (*variant* atau *ex-)*, artinya 'keluar' dan *movere,* artinya 'bergerak' (istilah "motivasi" juga berasal dari kata *movere*). Dengan demikian, secara etimologi emosi berarti "bergerak keluar" (Sarwono, 2012, Hlm. 125).

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013

2.7 *Auteur Theory*

Auteur (Author) Theory adalah cara penulis memandang dan menilai film dari sejak cerita atau skenario ditulis, biasanya dimaksudkan untuk penulis skenario yang sekaligus berperan sebagai sutradara. Woody Allen mengatakan bahwa film yang ditulis, disutradarai, dibintangi, bahkan diproduksi oleh orang yang sama dapat memiliki gaya yang unik. Gaya tersebut dapat terlihat dari film lainnya yang diproduksi oleh orang tersebut. Oleh karena itu, penulis-sutradara cenderung memiliki visi artistik film yang tidak akan jauh berbeda dari awal penulisan hingga produksi.

Salah satu alasan utama munculnya *Auteur Theory* adalah memandang seorang sutradara sebagai bintang untuk alat pemasaran dan alasan promosi. Hal ini jauh lebih mudah untuk menjual film kepada penonton yang melihat sutradara di urutan pertama dalam pemilihan film untuk ditonton. Kampanye pemasaran yang direncanakan adalah seperti premis logis bahwa, jika penonton menyukai film terakhir X, film selanjutnya akan sangat ditunggu. Sutradara dan penulis yang berdiri bersama akan menciptakan gaya film yang personal dan independen, walaupun sering dikaitkan dengan penjualan nama kepada pasar. Sutradara-sutradara yang masuk dalam kategori ini, antara lain: *Art Cinema* (Ingmar Bergman, Federico Fellini), *American Independent* (Quentin Tarrantino, Woody Allen), *French New Wave* (Jean-Luc Godard, Francois Truffaut), *Silent Cinema* (G. W. Griffiths, Charlie Chaplin and Buster Keaton) (Shafrir, 2006).

Penerapan Komunikasi Dialog..., Tantyo Satria Wibowo, FSD UMN, 2013