

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Fungsi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "fungsi" mencakup kegunaan atau peran sesuatu, posisi atau jabatan dalam suatu struktur, serta hubungan antara dua himpunan dalam matematika di mana setiap elemen dari himpunan pertama terhubung dengan satu elemen di himpunan kedua.

Di sisi lain, menurut The Liang Gie dalam karya yang dikutip oleh Zainal (2008), fungsi memiliki pengertian yang sedikit berbeda namun tetap relevan dalam konteks aktivitas manusia. The Liang Gie mendefinisikan fungsi sebagai sekumpulan aktivitas yang dikategorikan dalam jenis yang sama berdasarkan berbagai pertimbangan. Aktivitas-aktivitas ini dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat atau karakteristiknya, bagaimana mereka dilaksanakan, atau berdasarkan pertimbangan lain yang membuat mereka serupa. Pendekatan ini menekankan pentingnya mengelompokkan aktivitas untuk memahami peran dan kontribusi mereka dalam suatu sistem yang lebih besar.

### 2.2 *Three-Act Structure*

Menurut Field dalam Pratama (2022) Struktur adalah elemen penting yang menyatukan keseluruhan cerita, menjadikannya utuh. Struktur ini berfungsi sebagai tulang belakang dan dasar dari cerita. Syd Field menyebut bentuk struktur ini sebagai paradigma, yang merujuk pada struktur dramatik.

Di sisi lain, *Three-act structure* merupakan pendekatan dalam pembuatan film berasal dari abad 19. Struktur ini dapat terlihat lebih menonjol ketika awal produksi film panjang pertama (Dixon & Foster, 2008). Terdapat elemen naratif dalam *three-act structure*, yaitu *exposition*, *development*, dan *resolution*.

### ***Exposition***

*Exposition* adalah fondasi dari sebuah cerita yang memberikan landasan yang kuat bagi pengembangan plot dan karakter. Bagian awal ini memberikan penonton pemahaman yang mendalam tentang latar belakang cerita, mencakup penjelasan tentang waktu, tempat, dan situasi yang mendasari konflik yang akan muncul. Melalui *exposition*, penonton dapat mengenal karakter utama dan karakter pendukung, serta dinamika hubungan antar mereka yang akan menjadi penopang cerita. Tak hanya itu, *exposition* juga membantu dalam membangun atmosfer dan *mood* yang akan membawa penonton lebih dalam ke dalam dunia cerita yang diciptakan.

### ***Development***

*Development* adalah pengaturan alur cerita dengan memperjelas hubungan sebab-akibat melalui tindakan dan reaksi protagonis terhadap kejadian di sekitarnya. Dengan plot yang terus berkembang, setiap tindakan yang diambil oleh protagonis memiliki potensi untuk membawa beragam konsekuensi. Hal ini menciptakan dinamika yang mempengaruhi bagaimana penonton merespons dan meresapi setiap peristiwa yang terjadi. Film mengarahkan penonton untuk memahami batasan-batasan kemungkinan yang ada. Pengembangan naratif membantu menciptakan harapan tentang bagaimana film akan berakhir.

### ***Resolution***

*Resolution* merupakan tahap penting sebagai puncak dari sebuah cerita. Ini merupakan titik di mana semua benang merah dari alur cerita menyatu dan mencapai klimaksnya. Ketika cerita mencapai akhirnya, seringkali terjadi suatu momen di mana kemungkinan hasilnya hanya terbatas pada dua akhiran utama: sukses atau kegagalan. Penutupan cerita ini menyelesaikan rangkaian peristiwa sebab-akibat yang telah terjadi.

### 2.3 Dialog

Menurut Mckee (2016), dialog adalah melihat gambaran luas dalam penceritaan. Terdapat tiga cara dalam karakter berdialog; berbicara dengan karakter lain, berbicara kepada diri sendiri, dan berbicara kepada penonton. Dialog berfungsi untuk membangun personalitas dan membedakan karakter satu sama lain. Oleh karena itu, pentingnya untuk memberikan suara unik kepada karakter, baik dalam dialog maupun narasi. Dialog juga dapat mencerminkan apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh karakter. Menjadikan dialog sebagai manifestasi dari batin karakter (hlm. 13-14).

Snyder (2005), menyatakan bahwa dialog efektif memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan atau makna melalui subteks secara halus daripada secara eksplisit. Dialog yang baik kaya akan subteks dan mampu mengkomunikasikan emosi dengan kuat, memungkinkan penonton untuk memahami lebih dalam daripada diucapkan secara langsung.

Mckee lebih lanjut lagi mengatakan dialog dapat dilakukan dengan 2 cara, yaitu didramatisasikan dan dinarasikan. Didramatisasikan dilakukan dalam adegan. Dialog didramatisasikan merupakan kalimat yang diberikan antara karakter dalam sebuah konflik. Dialog didramatisasikan sebagian besar melakukan pembicaraan pada *frame* ketika adegan sedang berlangsung. Berbeda dengan dialog didramatisasikan, dialog dinarasikan diucapkan di luar adegan. Dialog dinarasikan berada di luar adegan dan tidak diucapkan oleh karakter. Karakter yang berbicara langsung kepada penonton, baik sebagai narator atau protagonis, membantu memahami masa lalu dan menimbulkan rasa ingin tahu tentang masa depan (hlm. 15-19).

Mckee (2016) menuliskan, dialog memiliki tiga fungsi, yaitu *exposition*, *characterization*, dan *action*. Fungsi pertama *exposition*. *Exposition* adalah salah satu istilah dalam seni penceritaan memiliki peran penting dalam memberikan informasi relevan seperti latar belakang, sejarah, dan karakter-karakter yang ada

dalam cerita. Tujuan utama dari *exposition* adalah agar penonton atau pembaca dapat memahami konteks cerita dengan lebih baik dan dapat terlibat secara lebih mendalam dalam alur cerita serta perkembangan karakter. Dialog memiliki fungsi vital. Dialog tidak hanya menjadi alat untuk mengembangkan karakter-karakter dalam cerita, tetapi juga berperan penting dalam menyampaikan informasi ekspositori kepada penonton. Dialog dalam *exposition* juga dapat membantu dalam memperjelas hubungan antar karakter serta memperkuat pemahaman tentang motivasi dan konflik yang terjadi dalam cerita (hlm. 30-45).

Fungsi kedua adalah *characterization*. *Characterization* memainkan peran penting dalam menciptakan kekhasan pada karakter-karakter yang ada. *Characterization* merupakan proses penggambaran penampilan fisik, sifat-sifat batiniah, serta perilaku dari setiap karakter. Dialog menjadi sarana yang sangat efektif dalam menampilkan *characterization* karena melalui dialog, pembaca atau penonton dapat merasakan lebih dekat dengan karakter-karakter tersebut. Dialog mampu membangkitkan minat pembaca atau penonton dengan memberikan akses langsung ke pikiran dan perasaan karakter. Dialog juga membantu dalam meyakinkan pembaca atau penonton bahwa karakter fiksi tersebut seolah-olah merupakan bagian dari dunia nyata. Dialog juga berperan dalam individualisasi karakter dalam proses *characterization* (hlm. 45-47).

Fungsi ketiga dari dialog adalah *action*. *Action* memberi karakter sarana untuk bertindak, yang merupakan inti pendorong cerita. *Action* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu aksi mental; sebagai perubahan internal pada karakter disebabkan oleh pikiran dan kesadaran, aksi fisik; gestur untuk mengekspresikan emosi, dan aksi verbal; cara karakter dalam menggunakan kata-kata untuk mencapai tujuan dalam situasi tertentu. Fungsi dialog dalam *action* untuk mengungkapkan jati diri karakter yang sebenarnya melalui tindakan yang diambil (hlm. 47-49).

## ***2.4 Dialogue-Driven film***

*Dialogue-driven film* merupakan salah satu cara dalam menginterpretasikan narasi. *Dialogue-driven film* merupakan penceritaan melalui pertukaran dialog. Dialog menjadi kendaraan utama dalam menyampaikan dan mengembangkan cerita. Karakter dalam *dialogue-driven film* bergerak dan mengembangkan cerita melalui dialog. Karakter pada *dialogue-driven film* mencapai keinginan menggunakan bahasa.

Dengan demikian, Fokus utama dalam film-film semacam ini adalah pada karakter dan dinamika interaksi melalui percakapan. *Dialogue-driven film* menuntut sutradara untuk menggali makna yang mendalam dari setiap kalimat yang diucapkan, menemukan ritme yang tepat dalam teks, dan membangun integritas karakter yang meyakinkan. Pendekatan ini sering kali mirip dengan pertunjukan teater, di mana ekspresi dan peran karakter menjadi pusat dari pengalaman penonton. Melalui dialog, penonton tidak hanya mengikuti alur cerita, tetapi juga terlibat secara emosional dan intelektual dalam perjalanan karakter-karakter tersebut (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020).

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA