

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Program acara hiburan (*entertainment*) merupakan tayangan yang hampir dinikmati oleh semua kalangan masyarakat. Saat ini stasiun televisi berlomba-lomba untuk menyajikan program-program baru ataupun mengikuti *trend* saat itu. Sebuah kreativitas dan ide sangat dibutuhkan untuk menciptakan sebuah program yang baik dan layak ditonton oleh masyarakat. Program televisi bisa menyajikan hal-hal yang bermanfaat, edukatif ataupun hiburan saja. Program *sitcom* atau tayangan komeditermasuk salah satu program yang cukup digemari oleh masyarakat, hal ini terbukti dengan banyaknya stasiun televisi yang membuat tayangan komedi maupun *sitcom*, namun banyak lontaran humor yang terjadi karena kekerasan ataupun *slapstick*. Hal ini kembali lagi kepada selera masyarakat untuk memilih program yang mereka sukai. Proses produksi program *sitcom* “Keluarga Su” telah melewati banyak tahapan yang setiap tahapannya memiliki tantangan dan kendala. Membuat program *sitcom* tidaklah mudah karena harus memperhatikan hal-hal yang membuat gelak tawa penonton dengan cerdas, tidak hanya mengandalkan humor *slapstick*. Selain itu sutradara juga harus bertanggungjawab untuk menciptakan komedi yang bersifat *universal* sehingga mampu diterima dikalangan masyarakat.

Menjadi seorang sutradara *sitcom* dibutuhkan ketelitian pada saat proses produksi, sutradara *sitcom* harus cepat bertindak dan mengontrol pemain yang sering melakukan improvisasi. Selain itu sutradara *sitcom* harus cepat bertindak merespon situasi yang terkadang terjadi diluar kendali ataupun *planning* awal. Pemilihan lokasi *real set* sebenarnya cukup menjadi kendala karena, membutuhkan waktu yang lama untuk mencari lokasi yang sesuai dengan konsep naskah. Selain itu, kendala yang dhadapi adalah kurang maksimal dalam mengontrol gambar, karena sutradara juga fokus pada pengadeganan yang sifat produksinya *Master Scene*.

Konsep awal penciptaan program *sitcom* “Keluargasu” ini cukup dibilang berhasil, karena semua tim dan pemain telah berusaha dengan maksimal, membantu dalam proses kreatif hingga proses pascaproduksi. Konsep estetik juga terwujud dengan dibantu dengan *talent* yang sudah profesional, sehingga ketika sutradara mengutarakan konsep yang diinginkan tim penyutradaraan dan pemain selalu sigap dan bertindak cepat. Konsep teknik dengan menggunakan *multi camera* juga membantu dalam mempercepat proses produksi, dan menambah variasi *shot*.

Program *sitcom* “Keluargasu” dengan menggunakan penerapan *Dramatic comedy* sebagai sebuah tontonan alternatif yang menyajikan sebuah komedi segar dan menghibur. Penerapan *Dramatic Comedy* dituntut untuk menciptakan sebuah komedi yang khas, permainan aktor yang kuat, dan kekuatan Sutradara dalam menerjemahkan naskah. *Dramatic Comedy* mampu menghasilkan sebuah karya drama komedi yang dapat memancing tawa penonton, dan menciptakan sebuah komedi yang bersifat *universal*. Melalui media televisi diharapkan program “Keluarga Su” tidak hanya memberikan hiburan saja namun juga memberikan tontonan yang edukatif yang bermanfaat serta memberikan nilai moral yang dapat diambil di setiap episodenya.

## **B. SARAN**

Proses produksi acara “Keluarga Su” ini masih memiliki beberapa harapan yang belum tercapai sepenuhnya baik itu dari masalah teknik maupun cerita. Sebuah program *sitcom* tidak bisa dibilang program yang ringan, sebab membutuhkan kerjasama yang kuat antara pemain dan seluruh tim. Kunci dari proses produksi *sitcom* terletak pada naskah yang lucu dan baik, sutradara, dan pemain, ketiga aspek ini harus sepaham sehingga dapat menghasilkan sebuah program komedi yang mampu melontarkan sebuah humor yang mampu membuat gelak tawa penonton. Selain itu masalah lokasi juga perlu diperhatikan dengan serius, untuk program *sitcom* jangka panjang, lebih tepat menggunakan konsep *Tv play* atau *virtual set* seperti *sitcom* yang sering kita saksikan di televisi Indonesia.

Proses pembuatan program *sitcom* memerlukan kecerdikan seorang sutradara yang dituntut untuk mengolah naskah, membuat tayangan komedi yang khas, unik, baru, sehingga memancing penonton untuk tidak beranjak dari tempat duduk dan tetap menyaksikan. Karya ini diharapkan dapat menjadi referensi sebuah karya *sitcom* yang mampu diterima oleh semua kalangan masyarakat, dan dapat dijadikan tinjauan karya untuk pembuatan karya *sitcom* yang lebih baik.



## DAFTAR PUSATAKA

- Bacon, Wallace A & Breen, Robert S. 1959. *Literature as Experience*. New York : Mcgraw-Hill Book Company.
- Corrigan, Robert W. 1965. *Comedy meaning and Form*. USA : Chandelier Publishing Company.
- Harymawan, RMA. 1986. *Dramaturgi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta : Gramedia.
- Mabruri KN, Anton. 2013. *Panduan Penulisan Naskah TV*. Jakarta : PT Grasindo.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi : Dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta : Grasindo.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Santosa, Eko. 2008. *Seni teater Jilid 1*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Set, Sony. 2008. *Menjadi Perancang program Televisi Profesional*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Sitorus, Eka D. 2002. *The Art Of Acting*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Soedarsono, dkk. 1984/1985. *Gamelan, Drama Tari, Dan Komedi Jawa*. Jakarta : Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Soelarko, R.M. 1978. *Skenario*. Bandung : PT Karya Nusantara.
- Subroto, Darwanto Sastro, 1994. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta : Duta Wacana University Press.
- Sutisno, P.C.S. 1993. *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi Dan Video*. Jakarta : Grasindo.
- Sypher, Wylie. 1956. *Comedy*. New York : Doubleday Anchor Book.
- Zoebazary, Ilham. 2010, *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta : PT.Gramedia Pustaka Utama.

**SUMBER ONLINE**

- Friends. 2015. <http://wikipedia.com/Friends/> ( diakses, 10 Maret 2015, pukul 20.34 WIB )
- Interseksi. 2015. <http://interseksi.org/essays/komedi/kritik/> ( diakses, 17 Maret 2015, pukul 10.26 WIB )
- Kajian Pustaka. 2015. <http://kajianpustaka/keluarga/> ( diakses, 17 Maret 2015, pukul 12.12 WIB )

