

**PENERAPAN *SURPRISE* UNTUK MEMBANGUN HUMOR PADA
PENYUTRADARAAN PROGRAM TELEVISI KOMEDI PARODI
“HANSIP 68” EPISODE “TIM BANTENG TUTUL BANTUL
MENYUSURI KECAMATAN SEWON”**

Skripsi Penciptaan Seni
untuk memenuhi persyaratan
mencapai derajat sarjana strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

Asmara Putra Pratama
NIM: 2011065032

**PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

Penerapan *Surprise* untuk Membangun Humor pada Penyutradaraan Program Televisi Komedi Parodi "Hansip 68" Episode "Tim Banteng Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon" diajukan oleh Asmara Putra Pratama, NIM 2011065032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 91261) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 02 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji

Dr. Retno Mustikawati S.Sn. M.F.A.
NIDN 0011107704

Pembimbing II/Anggota Penguji

Gregorius Arya Dipayana, M.Sn.
NIDN 0021088203

Cognate Penguji Ahli

Drs. M. Suparwoto, M.Sn.
NIP 19551011 198103 1 006

Koordinator Program Studi Film dan Televisi

Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi

Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 001



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Asmara Putra Pratama
NIM : 2011065032
Judul Skripsi : Penerapan *Surprise* untuk Membangun Humor pada Penyutradaraan
Program Televisi Komedi Parodi "Hansip 68" Episode "Tim Banteng
Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 14 Mei 2025
Yang Menyatakan,



Asmara Putra Pratama
2011065032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Asmara Putra Pratama

NIM : 2011065032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-ExclusiveRoyalty-FreeRights*) atas karya ilmiah saya berjudul Penerapan *Surprise* untuk Membangun Humor pada Penyutradaraan Program Televisi Komedi Parodi "Hansip 68" Episode "Tim Banteng Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon" untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 14 Mei 2025
Yang Menyatakan,



Asmara Putra Pratama
2011065032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada ibuku, ibuku, ibuku, lalu ayahku. Juga untuk pelaku, penikmat, dan pecinta komedi yang selalu menyisipkan tawa di tengah kehidupannya.

Tak luput juga disembahkan doa kepada korban-korban di Palestina (#FreePalestine), korban kenjuruhan, serta korban-korban kekerasan aparat di luar sana.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat-Nya skripsi dan karya dengan judul “Penerapan *Surprise* untuk Membangun Humor pada Penyutradaraan Program Televisi Komedi Parodi ‘Hansip 68’ Episode Tim Banteng Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon“ berhasil diciptakan. Skripsi ini diciptakan untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar S-1 Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Proses penciptaan skripsi ini tidak luput dari bantuan segala pihak, berikut ucapan terima kasih setulus-tulusnya diucapkan kepada;

1. Nina Maryana dan Sumpono, selaku orang tua,
2. Adinda Cinta selaku adik dan Ngadinem selaku nenek, serta seluruh keluarga Maryanto dan keluarga Mulwito tanpa terkecuali yang tidak bisa disebutkan satu per satu,
3. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
4. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Film dan Televisi,
6. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Film dan Televisi,
7. Lilik Kustanto, S.Sn. M.A., selaku Dosen Pembimbing Akademik,

8. Dr. Retno Mustikawati S.Sn. M.F.A., selaku Dosen Pembimbing 1,
9. Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 2,
10. Segenap dosen dan staff Program Studi Film dan Televisi,
11. Seluruh kru produksi Hansip 68 yang tidak bisa disebutkan satu per satu,
12. Teman-teman FTV Institut Seni Indonesia Yogyakarta angkatan 2020 yang telah melalui proses perkuliahan ini secara bersama-sama,
13. Teman-teman SJW48 yang sempat menjadi tempat belajar berkomedì,
14. Teman-teman *Broadcasting* 12 SMKN 42 Jakarta,
15. Teman-teman ARTV ISI Yogyakarta,
16. Semua pihak yang terlibat dalam perjalanan akademik penulis di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penciptaan karya seni tugas akhir ini masih memiliki sangat banyak kekurangan. Dengan kerendahan hati mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak guna untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya. Semoga program televisi dan tulisan ini dapat menghibur, memberi manfaat, dan berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan serta dunia kreatif, khususnya pertelevisian Indonesia.

Yogyakarta, 14 Mei 2025

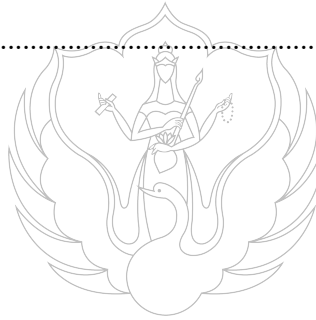
Asmara Putra Pratama

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
1. Tujuan.....	6
2. Manfaat.....	6
BAB II	7
A. Landasan Teori	7
1. Program Televisi	7
2. Sutradara.....	8
3. Program Komedi Parodi	9
4. <i>Surprise</i>	10
5. Humor.....	11
6. <i>Setup</i> dan <i>Punchline</i>	14
7. <i>Blocking</i>	15
8. <i>Panning Camera</i>	15
9. <i>Reality Show</i>	16
10. <i>Handheld Camera</i>	17
B. Tinjauan Karya	17
1. 86	18
2. Sketsa.....	20
3. Indonesia Lawak Klub.....	22

BAB III	26
A. Objek Penciptaan	26
B. Metode Penciptaan	26
1. Konsep Karya	26
a. Parodi	27
b. Konsep Penyutradaraan	30
c. <i>Suprise</i> untuk Membangun Humor	31
1) <i>Scene</i> 1	32
2) <i>Scene</i> 2	34
3) <i>Scene</i> 5	39
d. Konsep Sinematografi	40
e. Konsep Artistik	43
2. Desain Produksi	46
C. Proses Perwujudan Karya	46
1. Praproduksi	46
a. Skenario	46
b. Pembentukan Kru	48
c. Rapat Produksi	50
d. <i>Casting</i> Pemeran	51
e. <i>Reading</i>	52
2. Produksi	53
a. Hari Pertama	54
b. Hari Kedua	56
3. Pascaproduksi	57
a. <i>Editing Offline</i>	58
b. <i>Editing Online</i>	58
c. <i>Sound Design</i>	59
BAB IV	60
A. Ulasan Karya	60
1. Format Program	60
2. Penerapan Unsur Parodi dalam Karya	60
a. <i>Bumper</i> Program	62
b. Adegan Ambarita Mencengkram Mulut	62
c. Karakter Dobleh	63

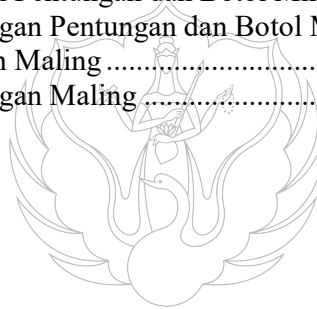
d. Karakter Pak Vinsen	64
e. Karakter Tukang Pisang.....	65
3. Penyutradaraan Program “Hansip 68”	65
4. Penerapan <i>Surprise</i> dalam Membangun Humor.....	67
a. <i>Scene</i> 1	67
b. <i>Scene</i> 2	72
c. <i>Scene</i> 5	78
d. <i>Scene</i> 6	81
B. Pembahasan Reflektif.....	85
BAB V	89
A. Simpulan.....	89
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo 86 NET. TV	18
Gambar 2. 2 Penggunaan <i>handheld camera</i> 86.....	19
Gambar 2. 3 Logo Sketsa Trans TV.....	20
Gambar 2. 4 Adegan 1 Sketsa Trans TV.....	21
Gambar 2. 5 Logo Indonesia Lawak Klub Trans 7.....	22
Gambar 2. 6 Adegan ILK Trans 7.....	23
Gambar 2. 7 Adegan ILC TV One	23
 Gambar 3. 1 Logo Program 86.....	27
Gambar 3. 2 Karakter Polisi Program 86.....	27
Gambar 3. 3 Karakter Hansip.....	28
Gambar 3. 4 Adegan Viral Program 86.....	29
Gambar 3. 5 Adegan Viral Pak Vinsen.....	29
Gambar 3. 6 Adegan <i>Scene</i> 1B.....	32
Gambar 3. 7 <i>Surprise</i> Adegan <i>Scene</i> 1A.....	33
Gambar 3. 8 <i>Blocking</i> Adegan <i>Scene</i> 1A.....	34
Gambar 3. 9 Naskah Adegan <i>Scene</i> 2	35
Gambar 3. 10 <i>Surprise</i> Adegan <i>Scene</i> 2A.....	36
Gambar 3. 11 Perubahan <i>Blocking</i> Adegan <i>Scene</i> 2A.....	38
Gambar 3. 12 <i>Surprise</i> Adegan <i>Scene</i> 5A.....	39
Gambar 3. 13 Penggunaan <i>handheld camera</i> di program 86.....	40
Gambar 3. 14 Adegan 1 Sketsa Trans TV.....	41
Gambar 3. 15 Naskah <i>Scene</i> 1.....	41
Gambar 3. 16 <i>Panning</i> Pendukung <i>Surprise Scene</i> 1	42
Gambar 3. 17 Naskah <i>Scene</i> 1A.....	42
Gambar 3. 18 <i>Panning</i> Pendukung <i>Surprise Scene</i> 2	43
Gambar 3. 19 Artistik Pendukung <i>Surprise Scene</i> 1.....	43
Gambar 3. 20 Artistik Pendukung <i>Surprise Scene</i> 2.....	44
Gambar 3. 21 Artistik Pendukung <i>Surprise Scene</i> 5.....	44
Gambar 3. 22 Artistik Pendukung <i>Surprise Scene</i> 6.....	45
Gambar 3. 23 Proses Pengembangan Komedi	48
Gambar 3. 24 PPM Pertama.....	50
Gambar 3. 25 PPM Kedua.....	50
Gambar 3. 26 PPM Final.....	51
Gambar 3. 27 Reading Pertama.....	53
Gambar 3. 28 Reading Kedua	53
Gambar 3. 29 Produksi <i>Scene</i> B.....	54
Gambar 3. 30 Produksi <i>Scene</i> 1	55
Gambar 3. 31 Produksi <i>Scene</i> 2	56
Gambar 3. 32 Produksi <i>Scene</i> 4	56
Gambar 3. 33 Produksi <i>Scene</i> 5	57
Gambar 3. 34 Foto Wrap.....	57
Gambar 3. 35 Foto Wrap.....	58

Gambar 3. 36 Proses <i>Color Grading</i>	59
Gambar 4. 1 Logo Program Hansip 68	61
Gambar 4. 2 <i>Scene Bumper</i> Program	62
Gambar 4. 3 Parodi Ambarita	63
Gambar 4. 4 Parodi Dobleh.....	63
Gambar 4. 5 Parodi Pak Vinsen	64
Gambar 4. 6 Parodi Kaesang.....	65
Gambar 4. 7 <i>Setup Scene 1</i>	69
Gambar 4. 8 <i>Surprise Scene 1</i>	69
Gambar 4. 9 Humor <i>Slapstick</i> dan <i>Repetition Scene 2</i>	74
Gambar 4. 10 <i>Setup</i> pada <i>Scene 2</i>	75
Gambar 4. 11 Perubahan <i>Blocking</i> pada <i>Scene 2</i>	75
Gambar 4. 12 <i>Surprise</i> pada <i>Scene 2</i>	77
Gambar 4. 13 <i>Setup</i> dan <i>Surprise</i> Adegan <i>jeans</i> pada <i>Scene 2</i>	79
Gambar 4. 14 <i>Setup</i> Adegan Pentungan dan Botol Miras.....	80
Gambar 4. 15 <i>Surprise</i> Adegan Pentungan dan Botol Miras	81
Gambar 4. 16 <i>Setup</i> Adegan Maling	83
Gambar 4. 17 <i>Surprise</i> Adegan Maling	84



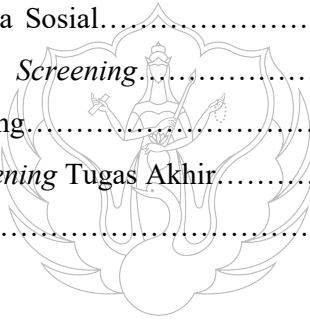
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kru “Hansip 68”.....	49
Tabel 3. 2 Pemeran “Hansip 68”	52



DAFTAR LAMPIRAN

1.1 Form I-VII.....	
1.2 Naskah.....	
1.3 Desain Produksi.....	
1.4 Callsheet.....	
1.5 Budgeting.....	
1.6 Poster.....	
1.7 Foto <i>Behind The Scene</i>	
1.8 Dokumentasi Ujian Sidang Skripsi Tugas Akhir.....	
1.9 Dokumentasi <i>Screening</i>	
1.10 Notula Acara.....	
1.11 Poster Publikasi Media Sosial.....	
1.12 Daftar Pengunjung <i>Screening</i>	
1.13 Publikasi Galeri Pandeng.....	
1.14 Surat Keterangan <i>Screening</i> Tugas Akhir.....	
1.15 Biodata Penulis.....	



ABSTRAK

Skripsi penciptaan ini berjudul “Penerapan *Surprise* untuk Membangun Humor pada Penyutradaraan Program Televisi Komedi Parodi ‘Hansip 68’ Episode Tim Banteng Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon”. Program ini memparodikan program “86” yang tayang di NET TV dan mengadopsi gaya *reality show fly on the wall* sebagai pendekatan penyutradaraan. Penciptaan program “Hansip 68” dilatarbelakangi oleh menurunnya tingkat kepercayaan masyarakat terhadap institusi kepolisian, yang kemudian dijawab melalui pendekatan parodi dengan mengganti representasi polisi menjadi petugas hansip. Konsep utama dari penciptaan program komedi parodi “Hansip 68” adalah penggunaan unsur *surprise* sebagai pembangun humor. Teknik *surprise* digunakan untuk mematahkan ekspektasi penonton yang dibangun melalui suasana realis ala *reality show* sehingga menghasilkan humor. Temuan dari penciptaan program ini menunjukkan bahwa pendekatan *fly on the wall* yang umumnya digunakan dalam program serius ternyata dapat digunakan sebagai *setup* untuk menciptakan efek humor melalui teknik *surprise*. Proses penciptaan program “Hansip 68” menunjukkan bahwa unsur *surprise* efektif membangun humor karena sejalan dengan prinsip dasar komedi, yaitu pematahan asumsi. Selain itu, penggunaan gaya kamera *handheld* yang khas dalam *fly on the wall* turut memperkuat kesan realis yang dibutuhkan dalam membangun ekspektasi. Namun, tantangan muncul dalam menyeimbangkan elemen realisme dengan unsur komedi, karena keduanya memiliki karakteristik yang kontradiktif.

Kata kunci: penyutradaraan, humor, *surprise*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Berdasarkan artikel daring Tempo.co yang mengutip hasil survei Indikator Politik Indonesia pada tahun 2022, tingkat kepercayaan masyarakat terhadap institusi kepolisian hanya mencapai 54%. Fenomena ini tidak hanya tercermin dalam data survey, tetapi juga terlihat melalui diskursus publik di media sosial, di mana banyak warganet mempertanyakan kredibilitas institusi kepolisian. Isu sosial tersebut menjadi latar belakang dari pembuatan skripsi penciptaan seni ini, yang bertujuan menyampaikan kritik sosial melalui medium program televisi.

Dalam konteks program televisi, terdapat program *reality show* yang sangat identik dengan institusi kepolisian, yaitu program “86” yang disiarkan oleh NET TV. Program ini mengusung format *reality show fly on the wall* yang memperlihatkan secara langsung kegiatan patroli kepolisian di lapangan. Karakteristik visual serta format naratif yang khas menjadikan “86” mudah dikenali oleh masyarakat luas. Berdasarkan karakter tersebut, program ini dipilih sebagai objek parodi dalam penciptaan karya seni ini. Pemilihan ini didasarkan pada konsep parodi sebagaimana dijelaskan oleh Linda Hutcheon dalam bukunya *A Theory of Parody*, bahwa parodi tidak hanya meniru, tetapi juga memerlukan jarak ironis dan kritis untuk menghasilkan makna baru. Dengan demikian, “86” diparodikan karena

kesesuaian subjek dengan isu yang dibawa, serta potensinya sebagai objek kritik sosial melalui medium program komedi parodi.

Penggunaan format program komedi parodi dalam penciptaan ini diharapkan tidak hanya menyuguhkan hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana sindiran terhadap isu sosial yang diangkat. Program “86” dipilih karena telah melekat kuat dalam ingatan publik sebagai tayangan representatif kepolisian, sesuai dengan kritik sosial yang ingin disampaikan dalam skripsi penciptaan seni ini. Program yang telah tayang selama lebih dari satu dekade tersebut dikenal luas dengan visual dan narasi yang khas, termasuk sejumlah adegan viral yang tersebar di berbagai platform media sosial. Popularitas cuplikan-cuplikan tersebut menjadi penguat dalam membangun karakteristik parodi yang mudah dikenali oleh penonton.

Bentuk parodi yang dihadirkan dalam program “Hansip 68” episode “Tim Banteng Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon” tercermin dalam beberapa elemen utama. Pertama, dari pemilihan judul program “Hansip 68” sebagai parodi langsung dari program “86”, dengan pembalikan angka sebagai elemen komedik, serta penggunaan istilah “Hansip” sebagai pengganti figur polisi. Pemilihan istilah “Hansip” dipertimbangkan karena memiliki nuansa jenaka dan lebih akrab di masyarakat dibandingkan istilah “Linmas” yang lebih terkesan formal, meskipun secara resmi telah diganti sejak 2002. Penggantian subjek dari

polisi ke hansip tidak hanya berfungsi sebagai elemen humor, tetapi juga sebagai bentuk simbolik dari kritik sosial yang disampaikan.

Parodi yang ditampilkan juga secara khusus merujuk pada sejumlah adegan viral dari program “86”. Adegan-adegan tersebut dipilih karena telah tersebar luas dan banyak ditonton di berbagai platform digital, sehingga diharapkan dapat memperkuat pengenalan penonton terhadap objek yang diparodikan. Selain itu, program “Hansip 68” mengadopsi dan memparodikan format *reality show fly on the wall* yang menjadi ciri khas utama dari program “86”. Format ini diterapkan dalam penyutradaraan program “Hansip 68” untuk membangun kesan dokumentasi yang realistis, sebagai unsur parodi dalam bentuk pengemasan.

Menurut Morissan dalam bukunya Manajemen Media Penyiaran, *reality show fly on the wall* merupakan program yang mengikuti kehidupan sehari-hari tokohnya, dari aktivitas pribadi hingga profesional, tanpa intervensi langsung kamera. Format ini biasanya membangun kesan autentik dan serius, sebagaimana terlihat dalam program *reality show* “86” melalui dokumentasi penangkapan pelaku kriminal, penggerebekan, dan kegiatan patroli. Dalam konteks penciptaan program komedi parodi “Hansip 68” episode “Tim Banteng Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon”, format ini justru digunakan untuk membangun ekspektasi realisme yang kemudian dipatahkan secara komedik melalui teknik *surprise*, sehingga menciptakan efek humor.

Penggunaan unsur *surprise* dalam program komedi parodi “Hansip 68” episode “Tim Banteng Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon” menjadi salah satu elemen utama dalam membangun humor. Teknik *surprise* dalam konteks ini merujuk pada pematahan ekspektasi yang telah dibentuk secara visual dan naratif melalui gaya *fly on the wall*. Penonton akan dibawa untuk mengikuti alur dokumentasi yang tampak realistis dan serius layaknya program “86”, namun pada titik tertentu akan dipatahkan dengan kejadian atau dialog yang jenaka. Unsur *surprise* ini menjadi inti dari efek komedi yang dihasilkan, di mana humor muncul dari pematahan asumsi penonton terhadap ekspektasi yang telah dibangun sejak awal.

Teknik *surprise* ini relevan dalam membangun humor, di mana humor tercipta dari ketidaksesuaian antara ekspektasi dan realitas. Dalam program komedi parodi “Hansip 68” episode “Tim Banteng Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon” teknik ini memungkinkan humor terbentuk secara alami dari pematahan asumsi namun tetap mengikuti logika narasi. Menurut Indonesia *Psychology* Jurnal, humor merupakan kemampuan untuk mengenali dan menampilkan hal-hal yang lucu, ganjil, atau tidak biasa yang bersifat menghibur. Arthur Asa Berger dalam bukunya *An Anatomy of Humor* mengelompokkan 41 teknik humor ke dalam empat kategori utama, yaitu *language*, *logic*, *identity*, dan *action*.

Eksplorasi pada program “Hansip 68” episode “Tim Banteng Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon” terdapat pada penggunaan

pendekatan *fly on the wall* yang dipadukan dengan format komedi. Format *reality show fly on the wall* umumnya digunakan untuk menyampaikan narasi realis, tetapi dalam "Hansip 68", format ini justru digunakan sebagai pendekatan untuk membangun ekspektasi yang akan dipatahkan melalui *surprise* untuk membangun humor. Eksplorasi ini memperlihatkan adanya pemanfaatan teknik visual dokumentasi, terutama dalam konteks pembangunan humor yang terbentuk dari pematahan asumsi. Program "Hansip 68" episode "Tim Banteng Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon" tidak hanya relevan dalam konteks sosial, tetapi juga memperlihatkan eksplorasi pendekatan baru dalam menciptakan bentuk program komedi yang sarat akan kritik sosial serta terdapat strategi pembangunan humor yang konseptual.

B. Rumusan Penciptaan

Program "Hansip 68" episode "Tim Banteng Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon" merupakan program televisi komedi parodi berdurasi duapuluh empat menit dan terdiri dari empat segmen. Program ini dirancang menggunakan unsur *surprise* untuk membangun humor melalui pematahan ekspektasi yang telah disusun sebelumnya.

Secara bentuk, program "Hansip 68" episode "Tim Banteng Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon" mengadopsi gaya *reality show fly on the wall* sebagaimana program yang diparodikan yaitu "86". Namun *fly on the wall* digunakan sebagai pembangun ekspektasi yang akan dipatahkan untuk memunculkan humor.

Penciptaan program komedi parodi “Hansip 68” episode “Tim Banteng Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon” bertujuan untuk menunjukkan bahwa penggunaan teknik *surprise* yang terstruktur dapat menjadi metode yang efektif dalam membangun humor, terutama dalam format komedi parodi dengan pendekatan *fly on the wall*. Proses penciptaan ini merupakan upaya eksploratif untuk menggabungkan dua genre yang dianggap kontradiktif yaitu realitas dan komedi ke dalam satu kesatuan. Penciptaan program komedi parodi “Hansip 68” episode “Tim Banteng Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon” coba menjawab pertanyaan bagaimana unsur *surprise* dapat dimanfaatkan dalam membangun humor dalam program komedi parodi.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menerapkan teknik *surprise* untuk membangun humor pada penciptaan program televisi komedi parodi

2. Manfaat

- a. Menjadi referensi program televisi komedi parodi yang dikemas dengan menerapkan teknik *surprise* untuk membangun humor.
- b. Memberikan hiburan dalam bentuk program televisi parodi komedi