

ARTIKEL JURNAL

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

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

Asmara Putra Pratama

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam,

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6,5, Glondong, Panggunharjo, Kec. Sewon, Kabupaten Bantul,

Daerah Istimewa Yogyakarta 55188

No Hp.: 085710885932, E-mail: asmaraputra4811@gmail.com

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*

ABSTRACT

Application of Surprise to Build Humor in the Direction of the Parody Comedy Television Program “Hansip 68” Episode “Tim Banteng Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon”. This article examines the application of the surprise technique in building humor in the directing of the parody comedy television program “Hansip 68” episode “Banteng Tutul Bantul Team Explores Sewon District”. This program is a parody of the television show “86” aired on NET TV, by adopting the fly on the wall reality show format. Surprise is used as the main strategy to break the audience's expectations built through a realistic visual and narrative style. This qualitative research utilizes the art creation method. The findings show that surprise can effectively generate humor when supported by consistent visual treatment and scene setups that maintain the rhythm of comedy. The use of fly on the wall as a setup proved effective in contrasting sudden humorous moments. This article is expected to

contribute to the development of television comedies that explore visual and narrative strategies beyond dialogue.

Keywords: directing, humor, surprise.

Pendahuluan

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 juga banyak diperbincangkan di media sosial, di mana warganet kerap mengkritisi kinerja maupun integritas kepolisian. 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. 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. 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. Parodi yang ditampilkan juga secara khusus merujuk pada sejumlah adegan viral dari program “86”. Selain itu, program “Hansip 68” mengadopsi dan memparodikan format *reality show fly on the wall* yang menjadi ciri khas 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. Menurut Biran dalam bukunya Teknik Menulis Skenario Film Cerita dikatakan rasa *surprise* muncul kalau yang terjadi di luar dugaan. Unsur terpenting dalam terbentuknya *surprise* adalah unsur duga. 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 pematihan 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. Penyutradaraan program komedi parodi "Hansip 68" episode "Tim Banteng Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon" menggunakan pendekatan *reality show* dengan gaya *fly on the wall* sebagai bentuk utama pengemasan visual. Pemilihan pendekatan ini bukan hanya sebagai bentuk teknis, melainkan juga sebagai bentuk estetika parodi yang secara langsung mereferensikan format dokumentasi dalam program "86", yaitu program kepolisian yang menjadi objek parodi utama dalam program komedi parodi ini. Gaya *reality show fly on the wall* dipilih karena karakteristiknya yang

mengedepankan kesan nyata dengan kamera yang membuntuti subjek sehingga mampu memberikan nuansa dokumentasi terhadap aktivitas yang direkam.

Dalam penyutradaraan "Hansip 68" episode "Tim Banteng Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon", pendekatan *reality show fly on the wall* dimanfaatkan bukan semata-mata untuk menampilkan kesan nyata, tetapi digunakan sebagai alat untuk membangun ekspektasi terhadap narasi yang nantinya akan dipatahkan. Kesan nyata yang muncul melalui teknik *handheld camera* dan penerangan seadanya, sengaja dihadirkan untuk menciptakan atmosfer serius dan formal, serupa dengan situasi yang sering ditampilkan dalam program *reality show* "86". Ekspektasi ini kemudian dipatahkan melalui penerapan teknik *surprise* sebagai unsur yang membangun humor.

Surprise dalam konteks ini diterapkan sebagai teknik pematihan ekspektasi yang telah dirancang secara visual dan naratif. Pemunculan elemen yang tidak terduga dalam adegan baik dalam bentuk tindakan karakter, dialog, maupun penggunaan properti merupakan bentuk pematihan terhadap logika realistis yang telah dibangun sebelumnya melalui pendekatan *fly on the wall*. Dengan demikian, penyutradaraan

program ini tidak hanya bertugas membangun alur cerita, tetapi juga mengatur *setup* atau ekspektasi dan *punchline* atau kejutan dalam bentuk humor yang akan ditampilkan.

Hasil dan Pembahasan

A. Parodi

Salah satu unsur parodi yang paling mudah dikenali dalam program “Hansip 68” terletak pada penggunaan judul. Judul “Hansip 68” secara eksplisit merujuk pada program “86”. Unsur parodi selanjutnya dapat ditemukan pada elemen visual, khususnya logo program “Hansip 68” yang secara eksplisit mengadaptasi karakteristik visual dari logo program “86”.



Gambar 1. Parodi Logo 86

Selanjutnya adalah karakter-karakter dan adegan yang merupakan bentuk parodi. Pertama adalah karakter Dobleh yaitu tokoh yang sempat viral karena dalam kondisi mabuk dan berbicara tidak jelas saat ditemui polisi dalam program “86”. Dalam versi parodi ini, karakter Dobleh digambarkan dengan ciri serupa yaitu berbicara tidak jelas yang membuat para hansip geram. Unsur visual juga diperhatikan melalui

penggunaan wardrobe yang menyerupai versi aslinya, ditambah properti berupa botol miras untuk mempertegas konteks karakter yang sedang mabuk.



Gambar 2. Parodi Karakter Dobleh

Karakter selanjutnya adalah karakter Pak Vincent yaitu figur yang sempat viral di platform TikTok. Parodi dalam karakter ini ditampilkan melalui wardrobe yang mereplikasi penampilan Pak Vinsen dalam video aslinya.



Gambar 3. Parodi Karakter Pak Vincent

Hal yang diparodikan selanjutnya adalah adegan viral yaitu tokoh Bripta Ambarita mencengkeram mulut seorang pemuda.



Gambar 4. Parodi Adegan Ambarita

B. *Surprise* untuk Membangun Humor

Program “Hansip 68” merupakan sebuah program komedi parodi yang menggunakan teknik *surprise* sebagai sesuatu yang membangun aspek humor. *Surprise* hadir karena adanya pematahan asumsi yang sudah dibangun sejak awal atau yang biasa disebut *setup*. *Setup*

merupakan bagian pertama dari *joke* yang bertujuan untuk membangun ekspektasi serta asumsi terhadap suatu keadaan. Asumsi memungkinkan penonton untuk memahami sesuatu ketika memperoleh informasi secara terbatas (Dean 2000:2-3).

Scene pertama yang menerapkan *surprise* untuk membangun humor adalah *scene* 1. *Scene* 1 merupakan sebuah *scene* pembuka pada program "Hansip 68" yang menampilkan karakter Komandan sedang melakukan arahan kepada ketiga karakter hansip di sebuah pos hansip. Komandan membakar semangat ketiga hansip dengan meneriakkan slogan dari tim mereka. Selanjutnya ditampilkan Komandan yang berkata ke arah kamera bahwa para hansip akan menindaklanjuti laporan dari warga Sewon atas tidak kejahatan di Sewon. Komandan lalu berkata kepada ketiga hansip bahwa mereka bertiga yang akan menyusuri kecamatan Sewon untuk berpatroli. Ali lalu menimpali omongan dari Komandan bahwa mengapa hanya mereka bertiga dan Komandan tidak ikut untuk berpatroli pada malam itu. Ekspresi Komandan yang sebelumnya serius, tiba-tiba berubah menjadi senyum lalu beralasan bahwa dia harus menemani istrinya. Cio meyakinkan bahwa biasanya Komandan tidak pernah menemani istrinya. Namun,

tiba-tiba Komandan mengatakan bahwa ia harus menemani istrinya yang sedang lahiran di belakang ketiga hansip atau di dalam pos kamling. Ketiga hansip terkejut dan langsung menghampiri Istri Komandan yang sedang lahiran dibantu oleh suster.

Unsur humor pada *scene* ini dibangun melalui penerapan teknik *surprise*, yakni dengan penyembunyian informasi penting dalam rangka mematahkan ekspektasi penonton secara tiba-tiba. Informasi mengenai kondisi istri Komandan yang sedang melahirkan disimpan hingga akhir dialog untuk memunculkan kejutan yang bersifat humor *absurdity*. *Setup* dimulai dari gaya penyampaian Komandan yang serius dan penuh semangat, serta arah narasi pada *scene peace to camera* Komandan bahwa program ini akan menampilkan patroli hansip secara sungguh-sungguh. Untuk memperkuat efek kejutan, penyutradaraan secara visual mendukung *blocking* karakter dengan menempatkan para hansip membelakangi area pos kamling tempat proses lahiran berlangsung. Hal ini membuat kejutan tidak hanya dialami oleh penonton, tetapi juga oleh karakter dalam cerita. Penempatan istri Komandan dan suster di posisi yang tersembunyi turut menjaga logika narasi dan memastikan efek *surprise* tetap

terasa organik.



Gambar 5. Penerapan *Setup Scene 1*



Gambar 6. Penerapan *Surprise Scene 1*

Suasana dalam *scene* ini dibangun secara natural, menyerupai situasi otentik di mana seorang Komandan memberikan arahan kepada anak buahnya. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan setup yang kuat, sebagaimana dijelaskan oleh Dean dalam bukunya *Step by Step Stand Up Comedy* bahwa asumsi memungkinkan penonton untuk memahami sesuatu ketika memperoleh informasi secara terbatas. Dengan menyajikan situasi yang tampak realistis, penonton diarahkan untuk membangun asumsi tertentu terhadap alur cerita. Penggiringan asumsi ini diperkuat melalui dialog Komandan yang menyatakan bahwa dirinya harus menemani sang istri, tanpa memberikan penjelasan lebih lanjut. Hal ini memunculkan beberapa dugaan di benak penonton yang kemudian digunakan sebagai dasar untuk membangun *surprise*. Penggunaan *handheld camera* turut memperkuat kesan realistis. Sebagaimana diungkapkan oleh Rea dan

David dalam buku *Producing and Directing the Short Film and Video* yaitu penggunaan *handheld* memberikan dinamisme khusus pada sebuah adegan. Sedikit gerakan pada kamera, terutama jika sudutnya dari sudut pandang karakter, menambah realisme dan ketegangan pada sebuah gambar. Perpaduan antara penyutradaraan visual dan dialog memperkokoh setup yang disusun untuk kemudian dipatahkan secara tiba-tiba dalam adegan kejutan. Elemen *surprise* dihadirkan dengan menggunakan *panning camera* dengan tujuan agar informasi yang dibuka tidak terputus dari konteks yang telah dikemukakan sebelumnya. Teknik ini memperkuat alur visual secara berkesinambungan, sesuai dengan pernyataan Bowen dalam bukunya *Grammar of the Shot* bahwa untuk membantu penonton menerima gerakan *panning* atau *tilt kamera*, sering kali hal ini bagus untuk memotivasi gerakan tersebut. Kamera memenuhi ekspektasi dalam satu bidikan dengan menunjukkan penonton objek yang menarik perhatian para karakter. Penerapan *surprise* ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Biran dalam Teknik Menulis Skenario Film Cerita, di mana ia menyatakan bahwa unsur terpenting dalam terbentuknya *surprise* adalah unsur duga, unsur duga pada penonton

ada yang sudah otomatis ada dan ada yang harus dibangun terlebih dahulu. Ia juga menambahkan bahwa besar kecilnya nilai dampak *surprise* tergantung dari tingkat keyakinan penonton atas bagaimana sesuatu itu seharusnya terjadi. Dalam konteks ini, dialog Komandan yang menyiratkan kepentingan mendesak digunakan sebagai kunci dalam membangun dugaan, yang kemudian dipatahkan melalui adegan *absurd* yaitu istri Komandan yang sedang melahirkan di dalam pos hansip. Efek kejut yang ditimbulkan dari kejadian tersebut menciptakan humor yang selaras dengan konsep *absurdity* sebagaimana dijelaskan oleh Arthur Asa Berger dalam bukunya *An Anatomy of Humor*, bahwa *absurdity* adalah pernyataan atau sikap yang tidak masuk akal, menimbulkan kebingungan, dan menunjukkan hal atau situasi yang tidak mungkin atau mustahil. Pemilihan latar tempat yang tidak lazim yaitu pos hansip sebagai lokasi persalinan menjadi elemen penting dalam membangun absurditas dan memperkuat efek humor dari adegan tersebut. Dengan demikian, *scene* pembuka dalam program "Hansip 68" menunjukkan bagaimana unsur *surprise* dapat dimanfaatkan secara efektif untuk membangun humor yang bersifat absurd melalui penyembunyian informasi,

penggiringan asumsi, serta eksekusi visual yang mendukung. Humor absurd yang ditampilkan pada *scene* pembuka ini secara tidak langsung juga berfungsi sebagai penanda bagi penonton bahwa keseluruhan program Hansip 68 akan didominasi oleh bentuk-bentuk komedi serupa yaitu komedi yang mengandalkan ketidakwajaran logis sebagai sumber utama kelucuannya.

Scene selanjutnya adalah *scene* 2 yang merupakan lanjutan dari narasi patroli malam para hansip. Adegan ini dibuka dengan ketiga karakter hansip yang sedang mengitari kecamatan Sewon dan bertemu dengan seorang pemuda bernama Dobleh yang tampak aneh di pinggir jalan. Pemuda tersebut dalam keadaan mabuk dan menunjukkan perilaku tidak nyambung ketika diajak bicara. Ia bahkan menyatakan bahwa dirinya adalah dua orang sekaligus dan bahwa teman-temannya kabur, sambil menyampaikan kalimat-kalimat satir yang semakin tidak jelas. Hal ini menimbulkan kemarahan dari para hansip, yang kemudian mencoba menasihati Dobleh. Namun, secara tiba-tiba, muncul sekelompok orang berpakaian muslim membawa berkat.

Unsur humor dalam *scene* ini kembali dibangun dengan teknik *surprise*, yang muncul pada dua adegan. Adegan pertama yaitu ketika karakter

Cio mencengkram mulut Dobleh. Lalu, Ali mencengkram mulut Cio, dilanjutkan Adam mencengkram mulut Ali, dan akhirnya Dobleh mencengkram mulut Adam karena merasa ketiga hansip tersebut sudah berani membungkam suaranya. *Setup* pada adegan ini dibangun melalui suasana yang tampak serius bagaimana para hansip menasehati karakter Dobleh. Ketiga hansip digambarkan dengan karakter yang tegas dan berwibawa dibanding Dobleh. Hal tersebut lalu dipatahkan dengan kejadian semua karakter saling mencengkram mulut satu sama lain. Adegan ini menerapkan teori humor yang dijelaskan oleh Arthur Asa Berger dalam *An Anatomy of Humor* yaitu *slapstick* dan *repetition*. *Slapstick* berarti gurauan yang kasar secara fisik, yaitu terlihat bagaimana semua karakter mencengkram mulut satu sama lain. Sementara *Repetition* berarti pengulangan dari situasi yang sama, terlihat saat Cio mencengkram mulut Dobleh, lalu Ali mencengkram mulut Cio, dilanjutkan Adam mencengkram mulut Ali, dan ditutup Dobleh mencengkram mulut Adam, pola tersebut memperlihatkan pengulangan adegan yang membangun humor.



Gambar 7. Humor *Slapstick* dan *Repetition*

Adegan kedua yang juga mengandung elemen *surprise* adalah kemunculan mendadak orang-orang berpakaian muslim yang membawa berkat. *Setup* untuk kejutan ini dibangun sejak awal, melalui latar yang hanya menunjukkan pinggir jalan tanpa tanda-tanda kegiatan pengajian. Ketegangan diperkuat melalui penggunaan *handheld camera*, yang menciptakan kesan realistis dan dokumentatif, seperti dijelaskan oleh Rea dan David dalam *Producing and Directing the Short Film and Video* bahwa memberikan dinamisme khusus pada sebuah adegan. Sedikit gerakan pada kamera, terutama jika sudutnya dari sudut pandang karakter, menambah realisme dan ketegangan pada sebuah gambar.



Gambar 8. Penerapan *Surprise Scene 2*

Hal terpenting pada penerapan *surprise* untuk membangun humor terletak pada dialog karakter Dobleh. Karakter Dobleh yang sejak awal dibuat mabuk dan berbicara sembarangan tiba-tiba mengajak para hansip untuk mengirim doa kepada korban di Palestina, hal tersebut digunakan sebagai penggiringan opini kepada penonton bahwa Dobleh memang mabuk dan

berbicara sembarangan. Namun, tiba-tiba ia mengatakan bahwa pengajian malam ini selesai dan diperkuat dengan kemunculan beberapa orang berpakaian muslim dan membawa berkat. Hal tersebut masuk dalam unsur humor *absurdity*, yaitu humor yang muncul dari situasi yang tidak masuk akal dan tidak lazim, sebagaimana dijelaskan Berger sebagai pernyataan atau sikap yang tidak masuk akal, menimbulkan kebingungan, dan menunjukkan hal atau situasi yang tidak mungkin atau mustahil.

Scene selanjutnya adalah *scene 5* yaitu menampilkan interaksi antara ketiga karakter hansip dan seorang Tukang Pisang. Adegan ini dibuka dengan para hansip yang tengah mencari informasi mengenai kelompok klitih yang kabur pada *scene* sebelumnya. Mereka lalu menghampiri karakter Tukang Pisang untuk menanyakan keberadaan kelompok tersebut. Namun, alih-alih memperoleh informasi, para hansip justru terjebak dalam percakapan yang berlarut-larut dengan Tukang Pisang yang terlalu banyak berbicara, terutama mengenai hal-hal personal dan keluarganya. Saat karakter Ali menjabarkan ciri-ciri dari kelompok klitih yang dikejar, tetapi tiba-tiba ciri-ciri yang disebutkan mengarah kepada ketiga karakter hansip. *Setup* coba dibangun dengan ketiga karakter hansip

serius mendatangi Tukang Pisang untuk bertanya. Diperlihatkan bagaimana ketiga hansip tidak membawa pentungan mereka dan Ali tidak memegang botol miras saat datang menghampiri Tukang Pisang.



Gambar 7. Penerapan *Surprise Scene 5*

Namun, saat Ali mengatakan ciri-ciri kelompok klitih yang mereka kejar adalah dua orang memegang sajam dan yang satu memegang botol miras, tiba-tiba Ali memegang botol miras dan dua hansip lainnya memegang pentungan. *Surprise* tersebut membangun humor *absurdity*, karena sangat tidak masuk akal tiba-tiba terdapat barang yang muncul di tangan ketiga karakter hansip. Pada *scene 5* ini *surprise* dalam membangun humor dilakukan secara efektif melalui pemanfaatan properti sebagai elemen utamanya. Kemunculan celana *jeans* dari balik dagangan pisang serta tiba-tibanya botol miras dan pentungan di tangan para hansip menjadi elemen visual yang tidak hanya mematahkan ekspektasi penonton, tetapi juga memperkuat absurditas dari humor yang disajikan. Penggunaan properti ini tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap narasi, tetapi menjadi kunci dalam membentuk humor visual yang

memperkuat efek komedi dalam program "Hansip 68".

Scene terakhir yang menerapkan *surprise* untuk membangun humor adalah *scene* 6 yang menampilkan kelanjutan dari pencarian kelompok klitih dan pembeli narkoba oleh ketiga hansip. Dalam adegan ini, para hansip berhasil menemukan tempat perkumpulan para pemuda yang sebelumnya telah mereka temui, termasuk kelompok klitih, pembeli narkoba, dan satu karakter baru yaitu seorang maling. Ketegangan dibangun melalui konfrontasi antara hansip dan kelompok pemuda tersebut. Para hansip menegur dan memerintahkan maling untuk mengeluarkan seluruh barang curian yang disembunyikan dalam karung. Salah satu kejutan dalam adegan ini muncul ketika motor milik salah satu hansip ternyata keluar dari karung tersebut, menciptakan momen absurd yang memperkuat elemen komedi visual. Selanjutnya, para hansip bertanya kepada pemuda yang sebelumnya membeli narkoba dan diketahui bahwa ia menggunakan sabu, sedangkan temannya menggunakan kecubung. Efek dari penggunaan zat tersebut ditampilkan secara hiperbolik, salah satunya melalui perilaku temannya yang bertingkah seolah-olah menjadi kipas angin. Situasi yang semakin tidak masuk

akal ini membangun suasana absurd yang dikemas dalam bingkai humor. Setelah para hansip menasihati para pemuda, terungkap bahwa salah satu anggota kelompok klitih merupakan anak yatim piatu dan kedua orang tuanya telah dimakamkan tepat di belakang lokasi mereka berkumpul. Akhirnya para hansip membawa mereka semua ke kuburan salah satu kelompok klitih tersebut sebagai bentuk pembelajaran.

Terdapat adegan yang menunjukkan penerapan *surprise* dalam membangun humor pada *scene* ini yaitu adegan ketika para hansip bertemu dengan karakter penjahat baru, yakni seorang maling yang membawa sebuah karung berisi barang-barang hasil curiannya. *Setup* pada adegan ini dibangun melalui ketegasan para hansip yang menyuruh maling tersebut untuk mengeluarkan seluruh isi karungnya. Barang pertama yang dikeluarkan adalah pentungan milik karakter Cio. Meskipun kemunculannya bersifat tiba-tiba, elemen ini masih berfungsi sebagai *halfpunch* yang mengarah pada kejutan yang lebih besar. Selanjutnya, maling mengeluarkan pisang dan celana jeans dari dalam karung, yang secara tidak langsung menjadi momen *callback* terhadap *scene* sebelumnya bersama karakter Tukang Pisang. Ketiga barang tersebut masih tergolong logis dan

berukuran wajar untuk dimasukkan ke dalam karung, sehingga mampu menggiring asumsi penonton bahwa semua isi karung akan tetap berada dalam batas nalar.



Gambar 8. Penerapan *Surprise Scene* 6

Namun, teknik *surprise* hadir ketika maling secara tak terduga mengeluarkan sebuah motor milik karakter Ali dari dalam karung yang sama. Adegan ini membentuk komedi visual yang mengandalkan elemen *scale*, yaitu ketidaksesuaian ukuran objek terhadap ruang yang seharusnya tidak dapat menampungnya. Humor ini juga masuk dalam kategori *absurdity*, karena menghadirkan situasi yang secara logika tidak dapat diterima, yakni sebuah motor yang secara fisik mustahil dimasukkan ke dalam sebuah karung biasa. Adegan ini menunjukkan bagaimana *surprise* dapat dimanfaatkan secara efektif untuk menciptakan humor yang kuat melalui penggunaan properti sebagai objek utama kejutan. Proses penggiringan asumsi penonton terhadap isi karung dimanfaatkan untuk membangun ekspektasi logis, yang kemudian dipatahkan secara drastis melalui kemunculan objek berukuran tidak masuk akal, yaitu sebuah motor.

Pemanfaatan elemen *scale* dan *absurdity* tidak hanya memperkuat elemen humor, tetapi juga memperkaya kompleksitas naratif dalam menghadirkan ketidaksesuaian realitas. Dengan demikian, *scene* ini memperlihatkan keberhasilan penggunaan teknik *surprise* yang memanfaatkan pengaturan ekspektasi sebagai pembangun humor sebagai bagian dari kekhasan program “Hansip 68”.

Simpulan

Penciptaan program komedi parodi “Hansip 68” episode “Tim Banteng Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon” berhasil menerapkan teknik *surprise* sebagai unsur utama dalam membangun humor. *Surprise* digunakan dengan memanfaatkan pendekatan visual dokumentasi gaya *fly on the wall* sebagai bentuk parodi dari program “86” untuk membangun ekspektasi yang kemudian dipatahkan. Teknik *surprise* terbukti efektif dalam membangun humor yang muncul dari pematahan asumsi penonton.

Penyutradaraan program komedi parodi “Hansip 68” episode “Tim Banteng Tutul Bantul Menyusuri Kecamatan Sewon” mengarahkan pemain, situasi, dan kamera secara realis guna mendukung suasana yang tampak serius, sebelum kemudian diinterupsi oleh kejadian-kejadian sebaliknya. Dengan demikian, *surprise* tidak hanya menjadi elemen pendukung, tetapi

juga menjadi fondasi naratif dalam menyampaikan humor dalam program ini.

Pengalaman yang diperoleh dalam proses penciptaan ini adalah bagaimana menggabungkan dua format yang secara karakteristik bertolak belakang, yakni format *reality show fly on the wall* sebagai bentuk parodi dari program “86” yang sering digunakan untuk hal serius, dengan format komedi sebagai pendekatan utama. Format *fly on the wall* dimanfaatkan sebagai *setup* yang membangun suasana realis melalui penggambaran dokumentasi kegiatan patroli hansip. Unsur realis ini kemudian secara sengaja dipatahkan melalui penerapan teknik *surprise*, yang digunakan untuk membangun humor.

Ucapan Terima Kasih

Dengan penuh rasa hormat dan rendah hati, penulis menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada Bapak/Ibu dosen pembimbing atas kesabaran dan bimbingannya selama proses penyusunan penelitian ini. Setiap saran dan masukan yang diberikan sangat berarti dan membantu dalam menyempurnakan karya ini. Ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada Bapak/Ibu dosen penguji atas kritik dan saran konstruktif yang telah memperkaya dan memperbaiki kualitas penelitian ini.

Kepustakaan

Artikel Jurnal

Usama, Afif. (2024). Membangun Humor Menggunakan *Punchline* dalam Penyutradaraan Film Drama Komedi "Keluarga Tidak Berencana". *Sense: Journal of Film and Television Studies*, 7(1), 1-10

Utama, M. H. R. (2022). Penggunaan *Surprise* Dalam Penyutradaraan Film Komedi “Orderan Janda” Sebagai Penguat *Punchline*. *Sense: Journal of Film and Television Studies*, 7(1), 66-72

Buku

Berger, Arthur Asa. 2012. *An Anatomy of Humor*. United States of America: Transaction Publishers.

Biran, Misbach Yusa. 2006. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Dean, Greg. 2000. *Step by Step Stand Up Comedy*. London: Heineman Drama

Fachruddin, Andi. 2015. *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Johnson, Carla, Lee Monle. 2004. *Prinsip-prinsip Periklanan dalam Perspektif Global*, Jakarta: Prenada.

- Lutters, Elizabeth. 2004. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Grasindo.
- Morissan, 2009. *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Morissan.2013. *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Naratama. 2013. *Menjadi Sutradara Televisi : Dengan Single dan Multi-Camera*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Rahmanadji, D. 2007. *Sejarah, Teori, Jenis dan Fungsi Humor*. Jurnal Bahasa dan Seni No. 2., hlm 213-221.
- Rea, Peter W dan David K. Irving. 2010. *Producing and Directing the Short Film and Video*. United States of America: Focal Press publications.
- Thompson, Roy dan Christopher J. Bowen. 2009. *Grammar of the Shot Second Edition*. London: Focal Press, 2009
- Weston, Judith. 2021. *Directing Actors: Creating Memorable Performances for Film and Television*. United States of America: Michael Wiese Productions.