

**PENYAMPAIAN KOMEDI PADA BAGIAN *SET UP* DAN  
*PUNCHLINE* FILM "KOALA KUMAL" DITINJAU MELALUI  
*SHOT SIZE* DAN *CAMERA MOVEMENT***

**SKRIPSI PENGKAJIAN SENI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai Sarjana Strata S-1  
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh

Muhamad Rizky Supiyan

NIM: 1310660032

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2018

**LEMBAR PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni yang berjudul :

**PENYAMPAIAN KOMEDI PADA BAGIAN *SET UP* DAN *PUNCHLINE*  
FILM "KOALA KUMAL" DITINJAU MELALUI *SHOT SIZE* DAN  
*CAMERA MOVEMENT***

yang disusun oleh  
**Muhamad Rizky Supiyan**  
NIM 1310660032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program  
Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada  
tanggal ..... **11 JAN 2018** .....

Pembimbing I/Anggota Penguji

**Arif Sulistiyono, M.Sn.**  
NIP. 19760422 200501 1 002

Pembimbing II/Anggota Penguji

**Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.**  
NIP. 19740313 200012 1 001

Cognate/Penguji Ahli

**Drs. M. Suparwoto, M.Sn.**

Ketua Program Studi/Ketua Penguji

**Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.**  
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui  
Dekan,  
Fakultas Seni/Media Rekam  
**Marsudi, S.Kar., M.Hum.**  
NIP.19610710 198703 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhamad Rizky Supriyan  
NIM : 1310660032  
Judul Skripsi : Penyampaian komedi pada bagian set up dan punchline  
film "koala kuma" ditinjau melalui shot size dan  
Camera movement

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.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 31 Januari 2018  
Yang Menyatakan,



Nama Muhamad Rizky Supriyan  
NIM 1310660032

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan berbagai rahmat dan hidayahNya, serta kemudahanNya, sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Penyampaian Komedi Pada Bagian *set up* dan *punchline* Film “Koala Kumal” Ditinjau Melalui *shot size* dan *camera movement*” dengan lancar dan tepat waktu.

. Tugas akhir skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Strata 1 program studi Televisi. Selain itu, penelitian ini juga sebagai bentuk implementasi ilmu yang diperoleh selama masa studi. Dalam kesempatan ini kami ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, karena dengan rahmatnya Karya tulis ini dapat selesai dengan tepat waktu.
2. Kedua Orangtua yang telah memberikan dukungan dan doa selama ini
3. Adik saya satu-satunya Rifqi
4. Marsudi, S. Kar. M. Hum., Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Ketua Jurusan Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam sekaligus Dosen wali, Ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn., MA.,
6. Dosen Pembimbing 1 Arif Sulistiyono M.Sn
7. Dosen Pembimbing 2 Lilik Kustanto S.Sn., M.A
8. Para Dosen dan karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta
9. Mba Nindya Galuh F yang telah banyak membantu saat proses penelitian dan banyak memberikan referensi buku komedi serta arahan dalam penulisan karya tulis ini
10. Teman-teman Sewonderland
11. Terimakasih untuk Elsa yang telah menemani, mendukung, serta memberikan masukan dalam pembuatan skripsi dari awal proposal. Juga melewati hal bersama selama proses penulisan karya tulis ini.

12. Teman-teman Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta
13. Dan semua pihak telah membantu proses penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu-per satu, terimakasih atas dukungannya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan tugas akhir skripsi pengkajian seni ini. Maka dari itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak serta memberikan wacana pemikiran bagi kita semua. Besar harapan semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal pada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dan dapat menjadikan semua bantuan ini sebagai ibadah, Amiin Yaa Robbal ‘Alamiin.



Yogyakarta, 31 Desember 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

<u>HALAMAN JUDUL.....</u>	<u>i</u>
<u>HALAMAN PENGESAHAN.....</u>	<u>ii</u>
<u>HALAMAN PERNYATAAN .....</u>	<u>iii</u>
<u>KATA PENGANTAR .....</u>	<u>iv</u>
<u>DAFTAR ISI.....</u>	<u>vi</u>
<u>DAFTAR GAMBAR .....</u>	<u>ix</u>
<u>DAFTAR TABEL.....</u>	<u>x</u>
<u>ABSTRAK .....</u>	<u>xii</u>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. <u>Latar Belakang .....</u>	<u>1</u>
B. <u>Rumusan Masalah .....</u>	<u>3</u>
C. <u>Tujuan Penelitian .....</u>	<u>3</u>
D. <u>Manfaat Penelitian .....</u>	<u>4</u>
a. <u>Akademis .....</u>	<u>4</u>
b. <u>Praktis.....</u>	<u>4</u>
E. <u>Tinjauan Pustaka .....</u>	<u>4</u>
F. <u>Metode Penelitian.....</u>	<u>6</u>
a. <u>Objek Penelitian .....</u>	<u>7</u>
b. <u>Metode Pengambilan Data .....</u>	<u>8</u>
c. <u>Analisis Data .....</u>	<u>9</u>
d. <u>Skema Penelitian.....</u>	<u>10</u>
<b>BAB 2 OBJEK PENELITIAN .....</b>	<b>11</b>
A. <u>Raditya Dika.....</u>	<u>11</u>
B. <u>Koala Kumal .....</u>	<u>12</u>
C. <u>Cerita.....</u>	<u>14</u>
D. <u>Tokoh .....</u>	<u>19</u>
a. <u>Dika.....</u>	<u>19</u>
b. <u>Trisna.....</u>	<u>19</u>
c. <u>Andrea.....</u>	<u>20</u>
d. <u>James.....</u>	<u>21</u>
e. <u>Mama Dika.....</u>	<u>21</u>
f. <u>Kinara.....</u>	<u>22</u>
<b>BAB 3 LANDASAN TEORI .....</b>	<b>23</b>
A. <u>Komedi.....</u>	<u>23</u>
a. <u>Superiority theory.....</u>	<u>26</u>
b. <u>Incongruity theory.....</u>	<u>26</u>

c.	<i>Relief theory</i> .....	26
B.	<i>Set up &amp; punchline</i> .....	26
C.	<i>Surprise</i> .....	27
D.	<i>Jenis komedi</i> .....	27
a.	<i>Slapstick comedy</i> .....	28
b.	<i>Verbal comedy</i> .....	28
E.	<i>Sinematografi</i> .....	28
a.	<i>Shot size</i> .....	29
1.	<i>Extreme long shot</i> .....	30
2.	<i>Long shot</i> .....	30
3.	<i>Medium long shot</i> .....	31
4.	<i>Medium shot</i> .....	31
5.	<i>Medium close up</i> .....	31
6.	<i>Close up</i> .....	32
7.	<i>Extreme close up</i> .....	32
b.	<i>Camera movement</i> .....	32
1.	<i>Pan</i> .....	33
2.	<i>Tilt</i> .....	33
3.	<i>Tracking</i> .....	33
4.	<i>Crane shot</i> .....	34
5.	<i>Handheld camera</i> .....	34
<b>BAB 4 PEMBAHASAN</b> .....		35
A.	<i>Desain penelitian</i> .....	35
B.	<i>Analisis</i> .....	37
1.	<i>Scene 3</i> .....	37
2.	<i>Scene 9</i> .....	45
3.	<i>Scene 12</i> .....	57
4.	<i>Scene 15</i> .....	68
5.	<i>Scene 18</i> .....	81
6.	<i>Scene 19</i> .....	86
7.	<i>Scene 21</i> .....	91
8.	<i>Scene 27</i> .....	99
9.	<i>Scene 32</i> .....	108
10.	<i>Scene 39</i> .....	116
11.	<i>Scene 65</i> .....	124
12.	<i>Scene 66</i> .....	128
<b>BAB 5 PENUTUP</b> .....		149
A.	<i>Kesimpulan</i> .....	149
B.	<i>Saran</i> .....	151



DAFTAR PUSTAKA ..... 153

LAMPIRAN





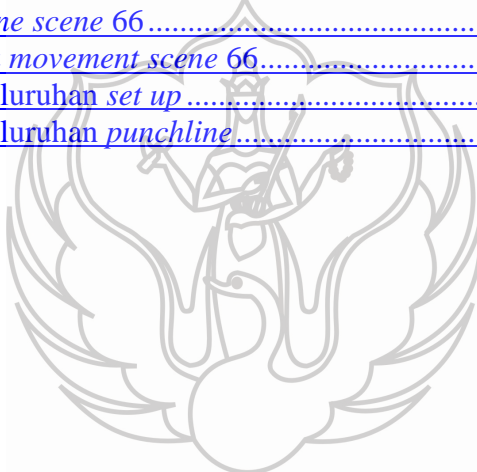
## DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 1.1 Poster Koala Kumal .....</u>	<u>7</u>
<u>Gambar 2.1 Raditya Dika.....</u>	<u>11</u>
<u>Gambar 2.2 Logo Starvision Plus .....</u>	<u>12</u>
<u>Gambar 2.3 Poster Koala Kumal .....</u>	<u>13</u>
<u>Gambar 2.4 Screenshot tokoh Dika .....</u>	<u>19</u>
<u>Gambar 2.5 Screenshot tokoh Trisna .....</u>	<u>20</u>
<u>Gambar 2.6 Screenshot tokoh Andrea .....</u>	<u>20</u>
<u>Gambar 2.7 Screenshot tokoh James .....</u>	<u>21</u>
<u>Gambar 2.8 Screenshot tokoh Mama Dika .....</u>	<u>21</u>
<u>Gambar 2.9 Screenshot tokoh Kinara .....</u>	<u>22</u>
<u>Gambar 3.1 Screenshot pengambilan gambar extreme long shot .....</u>	<u>30</u>
<u>Gambar 3.2 Screenshot pengambilan gambar long shot.....</u>	<u>30</u>
<u>Gambar 3.3 Screenshot pengambilan gambar medium long shot .....</u>	<u>31</u>
<u>Gambar 3.4 Screenshot pengambilan gambar medium shot .....</u>	<u>31</u>
<u>Gambar 3.5 Screenshot pengambilan gambar medium close up.....</u>	<u>31</u>
<u>Gambar 3.6 Screenshot pengambilan gambar close up .....</u>	<u>32</u>
<u>Gambar 3.7 Screenshot pengambilan gambar extreme close up.....</u>	<u>32</u>
<u>Gambar 3.8 panning.....</u>	<u>33</u>
<u>Gambar 3.9 Tilt .....</u>	<u>33</u>

## DAFTAR TABEL

<u>Tabel 4.1 pengambilan sampel.....</u>	<u>36</u>
<u>Tabel 4.2 visual adegan scene 3.....</u>	<u>37</u>
<u>Tabel 4.3 Data scene 3.....</u>	<u>39</u>
<u>Tabel 4.4 set up scene 3.....</u>	<u>40</u>
<u>Tabel 4.5 punchline scene 3.....</u>	<u>43</u>
<u>Tabel 4.6 Camera movement scene 3.....</u>	<u>44</u>
<u>Tabel 4.7 visual adegan scene 9.....</u>	<u>45</u>
<u>Tabel 4.8 Data scene 9.....</u>	<u>49</u>
<u>Tabel 4.9 set up scene 9.....</u>	<u>50</u>
<u>Tabel 4.10 punchline scene 9.....</u>	<u>54</u>
<u>Tabel 4.11 Camera movement scene 9.....</u>	<u>55</u>
<u>Tabel 4.12 visual adegan scene 12.....</u>	<u>57</u>
<u>Tabel 4.13 Data scene 12.....</u>	<u>60</u>
<u>Tabel 4.14 set up scene 12.....</u>	<u>61</u>
<u>Tabel 4.15 punchline scene 12.....</u>	<u>65</u>
<u>Tabel 4.16 Camera movement scene 12.....</u>	<u>66</u>
<u>Tabel 4.17 visual adegan scene 15.....</u>	<u>68</u>
<u>Tabel 4.18 Data scene 15.....</u>	<u>73</u>
<u>Tabel 4.19 set up scene 15.....</u>	<u>74</u>
<u>Tabel 4.20 punchline scene 15.....</u>	<u>78</u>
<u>Tabel 4.21 Camera movement scene 15.....</u>	<u>80</u>
<u>Tabel 4.22 visual adegan scene 18.....</u>	<u>82</u>
<u>Tabel 4.23 Data scene 18.....</u>	<u>83</u>
<u>Tabel 4.24 set up scene 18.....</u>	<u>83</u>
<u>Tabel 4.25 punchline scene 18.....</u>	<u>85</u>
<u>Tabel 4.26 Camera movement scene 18.....</u>	<u>85</u>
<u>Tabel 4.27 visual adegan scene 19.....</u>	<u>87</u>
<u>Tabel 4.28 Data scene 19.....</u>	<u>88</u>
<u>Tabel 4.29 set up scene 19.....</u>	<u>88</u>
<u>Tabel 4.30 punchline scene 19.....</u>	<u>89</u>
<u>Tabel 4.31 Camera movement scene 19.....</u>	<u>90</u>
<u>Tabel 4.32 visual adegan scene 21.....</u>	<u>91</u>
<u>Tabel 4.33 Data scene 21.....</u>	<u>93</u>
<u>Tabel 4.34 set up scene 21.....</u>	<u>94</u>
<u>Tabel 4.35 punchline scene 21.....</u>	<u>96</u>
<u>Tabel 4.36 Camera movement scene 21.....</u>	<u>98</u>
<u>Tabel 4.37 visual adegan scene 27.....</u>	<u>99</u>
<u>Tabel 4.38 Data scene 27.....</u>	<u>102</u>
<u>Tabel 4.39 set up scene 27.....</u>	<u>103</u>
<u>Tabel 4.40 punchline scene 27.....</u>	<u>105</u>
<u>Tabel 4.41 Camera movement scene 27.....</u>	<u>106</u>
<u>Tabel 4.42 visual adegan scene 32.....</u>	<u>109</u>
<u>Tabel 4.43 Data scene 32.....</u>	<u>110</u>

<u>Tabel 4.44 <i>set up scene</i> 32 .....</u>	<u>111</u>
<u>Tabel 4.45 <i>punchline scene</i> 32 .....</u>	<u>113</u>
<u>Tabel 4.46 <i>Camera movement scene</i> 32 .....</u>	<u>114</u>
<u>Tabel 4.47 <i>visual adegan scene</i> 39 .....</u>	<u>116</u>
<u>Tabel 4.48 <i>Data scene</i> 39 .....</u>	<u>118</u>
<u>Tabel 4.49 <i>set up scene</i> 39 .....</u>	<u>119</u>
<u>Tabel 4.50 <i>punchline scene</i> 39 .....</u>	<u>121</u>
<u>Tabel 4.51 <i>Camera movement scene</i> 39 .....</u>	<u>122</u>
<u>Tabel 4.52 <i>visual adegan scene</i> 65 .....</u>	<u>124</u>
<u>Tabel 4.53 <i>Data scene</i> 65 .....</u>	<u>125</u>
<u>Tabel 4.54 <i>set up scene</i> 65 .....</u>	<u>126</u>
<u>Tabel 4.55 <i>punchline scene</i> 65 .....</u>	<u>126</u>
<u>Tabel 4.56 <i>Camera movement scene</i> 65 .....</u>	<u>127</u>
<u>Tabel 4.57 <i>visual adegan scene</i> 66 .....</u>	<u>128</u>
<u>Tabel 4.58 <i>Data scene</i> 66 .....</u>	<u>136</u>
<u>Tabel 4.59 <i>set up scene</i> 66 .....</u>	<u>137</u>
<u>Tabel 4.60 <i>punchline scene</i> 66 .....</u>	<u>145</u>
<u>Tabel 4.61 <i>Camera movement scene</i> 66 .....</u>	<u>146</u>
<u>Tabel 5.1 <i>data keseluruhan set up</i> .....</u>	<u>149</u>
<u>Tabel 5.2 <i>data keseluruhan punchline</i> .....</u>	<u>149</u>



## ABSTRAK

Komedi masih menjadi primadona dalam dunia pertelevisian maupun film. Program komedi selalu hadir menghiasi layar kaca tidak hanya itu genre komedi juga sering menghiasi layar lebar. Genre komedi merupakan genre yang bertujuan untuk memancing tawa para penontonnya, sehingga dapat dikatakan bahwa komedi menjadi sesuatu hal yang paling populer diantara semua genre lainnya. Salah satunya adalah film *Koala Kumal* yang disutradarai oleh Raditya Dika. Berbagai kelucuan tercipta pada film ini, kelucuan akan tercipta oleh 3 teori humor yaitu *superiority*, *incongruity*, dan *relief theory*. Ketiga teori ini akan dibalut dengan menciptakan sebuah *jokes* yang terdiri dari *set up* dan *punchline*. pada penelitian ini *set up & punchline* akan dianalisis berdasarkan *Shot size & camera movement* sehingga hal tersebut menjadi variabel kedua dalam penelitian ini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif karena penelitian ini merupakan penelitian yang berusaha untuk menggambarkan situasi atau kejadian. Kejadian ini akan dibedah melalui 12 *scene* dengan mengumpulkan data per-*shot* untuk melihat *shot size & camera movement* sebagai pendukung komedi dengan menggunakan teori *set up & punchline*. Banyak jenis *shot size & camera movement* memberikan banyak pilihan juga kepada sineas untuk menentukan *shot* dengan jenis *shot size & camera movement* yang dapat mendukung komedi.

Penyampaian *set up & punchline* komedi yang ditinjau melalui *shot size & camera movement* pada penelitian ini mendapatkan sebuah kesimpulan yaitu dengan banyaknya jenis *shot size & camera movement* mampu mendukung komedi melalui pemisahan bait komedi *set up & punchline* pada tiap *scene*-nya dengan begitu pembangunan komedi menjadi terlihat dan efektifitas pemilihan *shot size* maupun *camera movement* mampu membuat komedi menjadi hidup.

Kata kunci: Komedi, *set up & punchline*, *shot size & camera movement*

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Komedi telah lahir dari berabad-abad silam, berawal dari orang-orang di Yunani yang mulai melakukan kegiatan untuk dapat memancing gelak tawa sebagai sarana hiburan bagi para masyarakat. Komedi pun selau dikembangkan mulai saat itu, hingga akhirnya ketika film diciptakan komedi mulai menambah media pengaplikasiannya. Kata “film” sudah ada sejak sekitar tahun 1600-an bahasa Inggris lama yaitu *filmen*, artinya lapisan, atau kulit, atau membran. Baru pada tahun 1845 muncul teknologi fotografi, dan makna dari film pun berubah menjadi lapisan gel kimia yang dipakai pada plat fotografi. Tahun 1895, pita seluloid untuk merekam gambar disebut film.

Sebuah film, pada dasarnya adalah serangkaian gambar diam yang jika ditampilkan bergantian secara berkesinambungan menciptakan ilusi gerak (Kartawiyudha, 2017:2). Ilusi optik disebabkan oleh kinerja mata dan otak manusia yang disebut *persistence of vision*, menyimpan persepsi imaji yang dilihat sebelumnya dan membawanya ke imaji berikut. Komedi yang mulanya hanya dapat ditemui di teater-teater berpindah kedalam media film hingga akhirnya menghasilkan sineas dan aktor terkenal. Aktor itu salah satunya satunya yang dikenal sampai saat ini adalah Charlie Chaplin dengan mengusung gaya komedi *slapstick*, karena saat itu teknologi film hanya sebatas film bisu. Disamping film bisu buatan Chaplin diakhir-akhir masanya Chaplin telah merasakan membuat sebuah karya film menggunakan teknologi perekam suara.

Setelah film mulai masuk ke Indonesia barulah pada tahun 1957 Nya Abbas Akup menjadi sutradara pertama yang menggarap film komedi berjudul “Heboh” dan berkembang hingga saat ini walaupun pada kenyataannya film komedi selalu mengalami pasang surut hingga tahun 2017 ini. Beberapa orang bahkan grup menjadi legenda di Indonesia sebut saja Benyamin S dengan grup komedi DKI (Dono, Kasino, Indro) yang sampai saat ini celotehnya kadang masih ditayangkan

di layar kaca Indonesia. Selain menonton televisi masyarakat Indonesia juga memiliki kebiasaan menonton film layar lebar. Menonton film layar lebar saat ini sudah menjadi hal yang lumrah di Indonesia beragam judul film Indonesia selalu muncul setiap bulannya, penyajian ceritanya pun cenderung termasuk kedalam golongan cerita fiksi. Fiksi merupakan sebuah format acara yang diproduksi dan dicipta melalui proses imajinatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang direkayasa atau dikreasi ulang (Naratama 2004, 65). Terdapat juga beberapa cerita yang diilhami dari kisah nyata, cerita fiksi lebih mendominasi layar lebar.

Film juga terbagi kedalam banyak sekali jenis *genre*. *genre* dapat didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (Himawan Pratista 2008, 10). Jenis-jenis dari *genre* seperti *genre* aksi, horor, drama, perang, petualangan, bencana, komedi dan lain sebagainya dapat kita temukan dalam perfilman Indonesia salah satunya adalah *genre* komedi. Kamus besar bahasa Indonesia menjelaskan, komedi sendiri adalah sandiwara ringan yang penuh dengan kelucuan meskipun kadang-kadang kelucuan itu bersifat menyindir dan berakhir dengan bahagia. menurut Rustono, seorang pakar dari Universitas Indonesia, bahwa humor dapat membuat orang tertawa apabila mengandung suatu atau dari 4 unsur, yaitu kejutan, tidak masuk akal (irasional), sesuatu yang mengakibatkan rasa malu, dan sesuatu yang membesar-besarkan masalah (Andi Fachrudin 2015, 128) pada intinya film komedi sendiri merupakan film yang dirancang atau bertujuan untuk memancing gelak tawa penontonnya. Tahun 2016 sudah ada 25 film layar lebar bergenre komedi yang hadir di Indonesia dilihat dari web [filmindonesia.or.id](http://filmindonesia.or.id).

Genre komedi memiliki kesulitannya sendiri, membuat penonton terpicu untuk tertawa merupakan hal tersulit dari genre tersebut. Pada dasarnya komedi harus disampaikan kepada penonton dan kemudian melihat reaksi yang terjadi setelahnya. Komedi terdapat istilah *set up* dan *punchline* atau lebih mudahnya adalah bagian yang tak lucu dengan bagian yang mengundang gelak tawa. Komedi cukup sulit disampaikan secara verbal karena itu juga film dengan genre komedi cukup sulit dilakukan terutama memilah dan memilih *shotsize* serta *camera movement* dimana kedua hal itu memiliki banyak jenis, karena dengan

banyaknya jenis *Shotsize* serta *camera movement* memberikan sebuah pertanyaan dasar terhadap komedi yang biasanya disampaikan dengan verbal. apakah komedi dapat tersampaikan melalui 2 aspek sinematografi tersebut.

Layak atau tidaknya sebuah objek penelitian ditentukan pula dari sudahkah ada orang lain yang memilih objek tersebut sebagai objek penelitian. Objek Koala Kumal belum pernah diteliti sebelumnya sebagai karya tulis ilmiah. Koala kumal juga merupakan film Indonesia yang mampu memasuki *box office* Indonesia dengan berada pada peringkat ke-6 jumlah penonton terbanyak berjumlah 1.863.541 penonton. Raditya Dika juga merupakan sutradara yang konsisten dengan karyanya dengan selalu membuat karya dengan genre komedi, selain itu juga Raditya Dika juga melahirkan karya-karya komedi lain selain film adalah novel komedi. Raditya Dika juga merupakan seorang *stand up comedian* sehingga dengan melihat latar belakang tersebut Koala Kumal menjadi objek yang sangat layak untuk diteliti terutama pada segi komedi.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana bangunan/konstruksi *set-up* dan *punchline* komedi dalam film Koala Kumal?
2. Bagaimana peran *shotsize* dan *camera movement* dalam film komedi Koala Kumal

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui fungsi dari *shot size* dan *camera movement* mendukung menyampaikan *set up* dan *punchline* komedi dalam sebuah film komedi
2. Mengetahui hal yang menarik pada film Koala Kumal dari segi penataan kamera



#### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

##### a. Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wacana studi tentang analisis *shot size* dan *camera movement* terhadap penyampaian komedi didalam sebuah produksi film dengan genre komedi, sehingga memiliki motivasi dan makna untuk tiap *shot* yang dipilih.

##### b. Praktis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu para sineas khususnya *director of photography* dan *camera person* saat membuat karya bergenre komedi untuk menentukan *Shot size* dan *camera movement* tepat yang digunakan pada saat produksi.

#### E. Tinjauan Pustaka

Untuk tinjauan pustaka, penelitian ini menggunakan karya tulis yang telah dibuat sebelumnya sebagai referensi serta beberapa buku yang berkaitan dengan topik dan tema yang diangkat dalam penelitian ini. Ada tiga karya tulis yang menjadi acuan yang mana ketiga karya tulis itu merupakan karya yang ditulis oleh mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Ketiga karya tulis itu memiliki topik yang cukup berkaitan dengan karya tulis ini antara lain :

Karya tulis yang pertama adalah karya tulis yang ditulis oleh Arif Probo Sutedjo pada tahun 2008 dengan topik yang diangkat “Analisis pengaruh gerak kamera terhadap komposisi gambar dalam home video komedi *Mr. Bean Holiday*” Isi dari penelitian ini memfokuskan penelitian terhadap *camera movement* serta pengkomposisian yang dapat menentukan citra dari *shot* yang ditampilkan dalam home video komedi *Mr. Bean Holiday*. Penelitian dari Arif Probo Sutedjo memiliki persamaan dengan penelitian ini karena sama-sama membahas sebuah karya dengan genre yang sama yaitu komedi serta membahas tentang *camera movement* serta makna *shot* dan pula memiliki perbedaan antara lain pada hasil

penelitian. karya tulis ini cenderung hanya pada komposisi, tidak terfokus pada pengaruh *shot* untuk memperkuat unsur komedi. Namun hal yang bisa diambil dari penelitian ini adalah bagaimana, penyajian tabel serta cara untuk menganalisis pada bab 4 dapat dikembangkan pada penelitian penulis.

Karya tulis yang kedua adalah karya tulis yang di buat oleh Anjar Widyarosadi pada tahun 2012 dengan judul penelitian “Analisis *Camera movement* Terhadap Peningkatan Efek Dramatik Pada Adegan Perkelahian Dalam Film “Merantau” Isi dari penelitian ini memfokuskan penelitian terhadap penerapan *camera movement* terhadap dramatik khususnya pada adegan perkelahian yang tersaji dalam film Merantau serta mengetahui mood yang dihasilkan melalui *camera movement*. Penelitian dari Anjar Widyarosadi ini memiliki persamaan dengan sama-sama membahas penerapan *camera movement* terhadap dramatisasi, membahas motivasi dari *type of shot*, *shot size*, *angle* dan *camera movement*. Perbedaan terletak pada hasil penelitian yang hanya pada *camera movement* terhadap dramatisasi serta perbedaan genre dari objek penelitian yang sangat kontras antara komedi dan *action*. Pada penelitian ini karena mengangkat topik yang sama mengenai *camera movement*, teori-teori yang terlampir pada karya tulis milik Anjar Widyarosadi mengenai *camera movement* dapat dipakai untuk keperluan karya tulis milik penulis.

Karya tulis ketiga adalah karya tulis dengan judul “Analisis Peran Pergerakan Kamera dan Lensa Terhadap *Surprise* (Kejutan) pada Program Komedi “Sketsa” Trans Tv” yang ditulis oleh Fina Zahra pada tahun 2013, pada karya tulis ini memiliki kesamaan yaitu mengangkat tentang *camera movement* juga program yang bergenre komedi. Perbedaannya terletak pada fokus utama Fina Zahra yang fokus pada *surprise* pada komedi sedangkan pada penelitian ini memfokuskan pada *set up* dan *punchline* pada komedi. Hal yang dapat diambil dan dikembangkan dari penelitian milik Fina Zahra adalah bagaimana Fina dapat membedah *surprise* pada komedi yang pada akhirnya dapat digunakan untuk keperluan pada penelitian ini.

Untuk buku penelitian ini akan menggunakan beberapa buku yang mendukung topik yang diangkat seperti Memahami Film dari Himawan Pratista yang

didalamnya terdapat pengertian film komedi dan berisi pula bab tentang sinematografi. *The five C's cinematography* oleh Joseph V. Mascelli, A.S.C diterjemahkan oleh H. Misbach Yusa Biran yang memiliki bab tentang *angle* kamera dan bab tentang *close up*. *Cinematography Theory and Practice : Image Making for Cinematographers and Directors, second edition*. Oleh Blain Brown yang terdapat bab tentang *Camera Movement*. Merdeka Dalam Bercanda oleh Pandji Pragiwaksono yang berisikan beberapa teori tentang komedi di dalam *stand up comedy* yang bisa di kaitkan dengan komedi, sebagai penguat digunakanlah buku *Comedy* yang ditulis oleh Andrew Stott dengan isi buku menjelaskan tentang 3 teori komedi yang bisa di kaitkan dengan *stand up comedy*.

#### **F. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dimana menurut Prof. Dr. Sugiyono metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah instrumen kunci, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna (Sugiyono, 2014:9). Juga dijelaskan oleh Moleong Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut mereka, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik(utuh). Jadi, dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi kedalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari sesuatu keutuhan (Moleong, 2007:4).

Pemilihan metode kualitatif deskriptif, Penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan secara sistematis dan akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi atau mengenai bidang tertentu. Penelitian ini berusaha menggambarkan situasi atau kejadian. Data yang dikumpulkan semata-mata bersifat deskriptif sehingga tidak bermaksud mencari penjelasan, menguji hipotesis, membuat prediksi, maupun mempelajari implikasi (Azwar, 1998:7). Sehingga penelitian ini dirasa tepat menggunakan metode kualitatif deskriptif karena dari apa yang diteliti

adalah sebuah visual yang dapat dilihat secara kasat mata dan apa yang tersaji dalam karya merupakan fakta yang memiliki makna sehingga setelah mendapatkan data-data tersebut harus diuraikan secara deskriptif agar menghasilkan analisis yang tepat bagi penelitian ini.

#### a. Objek Penelitian



1.1 Poster Koala Kumal

([https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Berkas:Koala\\_Kumal.jpg&filetimestamp=20160611071312&](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Berkas:Koala_Kumal.jpg&filetimestamp=20160611071312&) , diakses 6 febuari 2017 pukul 12.55 WIB)

Tanggal Rilis : 5 July 2016

Durasi : 92 Menit

Sutradara : Raditya dika

Pemeran : Raditya Dika, Acha Septriasa, Sheryl Sheinafia, Nino Fernandez, Cut Mini Theo, Dede Yusuf, Annggika Bolsterli

Film ini bercerita tentang Dika (Raditya Dika) baru saja batal menikah, karena pacarnya, Andrea (Acha Septriasa), selingkuh dengan James (Nino Fernandez). Patah hatinya membuat Dika kesulitan menulis bab terakhir bukunya. Suatu hari, Dika bertemu dengan Trisna (Sheryl Sheinafia), wanita unik yang menolong Dika dari perjodohan sang Mama Dika (Cut Mini Theo) dan yang akan membuat pandangan Dika terhadap dunia menjadi berbeda. Dika pun pergi bersama Trisna. Mereka menjadi semakin akrab. Trisna yang berniat membantu Dika menyelesaikan bab terakhir bukunya, menemukan alasannya: Dika masih patah hati. Trisna mencoba membuat Dika berhenti patah hati. Trisna menyuruh Dika melakukan balas dendam kepada Andrea.

## b. Metode Pengambilan data

Pengambilan data diambil dari sebuah keping DVD resmi Koala Kumal milik pribadi yang sudah beredar sejak bulan september 2016 lalu, dari situlah data akan diperoleh untuk nantinya diteliti. Penelitian yang dilakukan secara observasi, cara observasi sangat sesuai untuk mengkaji proses dan perilaku (Suwartono, 2014:41). Menggunakan metode ini berarti menggunakan mata dan telinga sebagai jendela untuk menemukan data. Untuk mendukung data yang sudah ada sekaligus bisa menggali informasi lebih pada artikel-artikel yang telah dimuat dan dokumentasi lainnya akan dilakukan.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014:80). Koala kumal memiliki keseluruhan populasi sebanyak 71 *scene*. Pada penelitian ini jumlah populasi dipersempit hanya pada bagian yang bermuatan komedi. *Scene* bermuatan komedi ditentukan dengan melihat aspek dialog dan akting pemain yang mengundang tawa yang terbentuk dari dua bagian yaitu *set up* dan *punchline* komedi. Setelah mencermati seluruh populasi film maka jumlah populasi *scene* komedi ditemukan dan berjumlah 34 *scene* diantaranya *scene* 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 31, 32, 39, 40, 41, 47, 49, 50, 53, 60, 64, 65, dan 66. Keseluruhan populasi komedi telah tersedia selanjutnya adalah memilih sampel. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010:174). Jumlah sampel akan dipilih menggunakan teknik sampling Kuota yang merupakan teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah yang diinginkan (Sugiyono, 2014:85), sehingga pada penelitian ini jumlah sample akan diperkecil menggunakan persentase kesalahan sebanyak 30% dari populasi 34 *Scene* dengan hasil sample 12 *Scene* yang akan diteliti yaitu *scene* 3, 9, 12, 15, 18, 19, 21, 27, 32, 39, 65, dan 66.

### c. analisis data

Data yang telah diperoleh harus diolah atau diproses agar menjadi informasi bermakna (Suwartono, 2014:79). Jumlah keseluruhan *scene* yang didapat dari film Koala Kumal adalah berjumlah 71 *scene*, dari 71 *scene* ini akan dikerucutkan dengan memfokuskan pada *scene* komedi yang berjumlah 35 *scene*. Dari keseluruhan *scene* komedi ini akan kembali diperkecil dengan penggunaan persentasi kesalahan sebanyak 30% dari total populasi *scene* bermuatan komedi hingga ditentukan sebanyak 12 *scene* yang akan diteliti untuk mempermudah penelitian serta ke-12 *scene* ini merupakan *scene* komedi dengan durasi cukup panjang serta penempatan *set up* dan *punchline* yang mudah terdeteksi. Langkah awal yang dilakukan dengan 12 *scene* sampel adalah membedahnya untuk mencari tahu per-bait komedinya. Komedi haruslah terdiri dari 2 bagian yaitu *set up* dan *punchline*. *Set up* adalah bagian yang tidak lucu bagian dimana penonton akan mencari tahu. *Punchline* adalah bagian lucu dari komedi bagian ketika rasa ingin tahu dipatahkan oleh kejutan yang biasanya berlawanan dengan logika yang seharusnya terjadi. Hal itu yang akan dibedah melalui *shot size* dan *camera movement*. Membaginya kedalam 2 hal yaitu *set up* dan *punchline* akan mempermudah untuk meneliti visual yang tersaji pada layar untuk nantinya mencari tahu apakah visual yang tersaji tersebut dapat mendukung tingkat kelucuan dari komedi yang tersaji dalam tiap *scene*.

## d. Skema Penelitian

