

**JURNAL**

**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

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

Oleh : Muhamad Rizky Supiyan (1310660032)

**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* dan *punchline* akan dianalisis berdasarkan *Shot size* dan *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* dan *camera movement* sebagai pendukung komedi dengan menggunakan teori *set up* dan *punchline*. Banyak jenis *shot size* dan *camera movement* memberikan banyak pilihan juga kepada sineas untuk menentukan *shot* dengan jenis *shot size* dan *camera movement* yang dapat mendukung komedi.

Penyampaian *set up* dan *punchline* komedi yang ditinjau melalui *shot size* dan *camera movement* pada penelitian ini mendapatkan sebuah kesimpulan yaitu dengan banyaknya jenis *shot size* dan *camera movement* mampu mendukung komedi melalui pemisahan bait komedi *set up* dan *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* dan *punchline*, *shot size* dan *camera movement*

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 yang kita kenal hingga sekarang adalah Charlie Chaplin dengan mengusung gaya komedi *slapstick*. 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. 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. Tidak hanya pada televisi saja 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 mengartikan komedi 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 erat kaitannya dengan 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.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, penulis merumuskan 2 rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

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”

### Objek Penelitian



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 februari 2017 pukul 12.55 WIB)

Tanggal Rilis : 5 July 2016

Durasi : 92 Menit

Sutradara : Raditya dika

Produser : Chand Parwez Servia, Fiaz Servia

Penulis : Raditya Dika

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

Sinematografi : Enggar Budiono

Musik : Andhika Triyadi

Penyunting : Cesa David Luckmansyah

Perusahaan Produksi : Starvision Plus

Koala Kumal merupakan film drama komedi romantis Indonesia yang dirilis 5 Juli 2016. Drama sendiri merupakan jenis cerita fiksi yang bercerita tentang kehidupan dan perilaku manusia sehari-hari (Elizabeth Lutters, 2010:35). sehingga film drama komedi romantis bisa dikatakan sebuah film yang bercerita tentang kehidupan sehari-hari tentang percintaan dengan bumbu komedi di dalamnya. Koala Kumal merupakan adaptasi dari novel Raditya Dika berjudul sama yang diangkat ke layar lebar yang disutradarai, ditulis, dan diperankan juga oleh Raditya Dika.

### Metode Penelitian

Pengambilan data diambil dari sebuah keping DVD resmi "koala kumal" milik pribadi yang sudah beredar sejak bulan september 2016 lalu, data akan diperoleh untuk nantinya diteliti. 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*. Total keseluruhan *scene* akan dipilih kembali untuk menemukan sampel yang akan diteliti. 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 dengan mencari 30% dari populasi 34 *Scene* dengan hasil sample 12 *scene*.

Tabel 1 pengambilan sampel

No.	Total <i>Scene</i>	<i>Scene</i> komedi		Sample 30%	
1	74	35 <i>scene</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9,	12 <i>scene</i>	3, 9, 12, 15,

			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		18, 19, 21, 27, 32, 39, 65, dan 66
--	--	--	---	--	--

### Analisis Data

Untuk penyajian data dalam penelitian ini menggunakan tabel yang terbagi menjadi 3 kolom pokok yaitu kolom gambar *Screenshot*, Kolom data meliputi keterangan *shotsize*, *camera movement*, serta keterangan *set up/punchline*, serta kolom terakhir diisi dengan deskripsi adegan dari *scene* yang sedang dianalisis. Selanjutnya peneliti membedah *shotsize* serta *camera movement* dengan penyajian secara terpisah menggunakan tabel beserta analisis dari tiap *shot* pada tabel tersebut. Penggunaan tabel ini bertujuan untuk mempermudah dalam melakukan analisis karena telah terbagi dengan jelas pada tiap *shot*-nya beserta adegan dalam *scene* tersebut. Setelah itu analisis akan dilakukan secara deskriptif untuk mengetahui fungsi dari tiap *shot* dalam sebuah *scene* komedi serta jenis *shotsize* dan *camera movement* yang sering digunakan serta efektif atau tidak.

### Landasan Teori

#### Komedi

Pada mulanya sudah dapat dipastikan manusia tengah mengenal humor sejak dahulu kala namun saat itu humor belum menjadi sebuah bentuk hiburan seperti saat ini kita bisa menikmatinya. Dikatakan Yunani merupakan awal mula komedi dilahirkan, saat itu peradaban Yunani telah mampu membuat orang-orang berbondong-bondong untuk melihat sebuah teater komedi. Diambil dari bahasa Yunani “*kōmos*” dan “*ōdē*” yang memiliki arti “kesukariaan” dan “lagu” karena dahulu kala komedi merupakan penggabungan dari seni drama dengan musik dan tarian. Tidak hanya lelucon bermuatan cabul ataupun sekadar lucu saja, terkadang

humor yang dibawakan pun seringkali dibumbui dengan isu yang sedang hangat kala itu. karena itu pula Yunani melahirkan seorang dramawan yang diangungkan kala itu ia adalah Aristhopenes ia mencoba menggabungkan atau menjodohkan komedi dengan tragedi yang ternyata cocok dan selalu dipakai hingga saat ini.

Menurut Himawan Pratista film komedi adalah jenis film yang tujuan utamanya memancing tawa penontonnya(Himawan Pratista 2008, 17). Film komedi biasanya berupa drama ringan yang melebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakternya. Film komedi memiliki teori yang serupa dengan humor yang biasa kita lihat dipanggung atau layar kaca televisi karena humor sendiri bertumpu pada kata yang terucap, gerak tubuh atau tingkah, serta visual yang tersaji. Perbedaan yang timbul antara film komedi dan humor terletak pada kaidah dalam sinematografi beserta dengan aspek teknologinya. Struktur dan pengembangan dramatik cerita pada film komedi persis dengan film drama pada umumnya. Yang perlu diuraikan lebih rinci adalah yang berkaitan dengan kemampuan atau dukungan teknik dalam pembuatan film komedi, terutama berkait dengan kemampuan kamera dan teknik penyuntingan atau editing (Suwardi, 2006:51). Kedua hal itu memang saling berkaitan sehingga dapat menyajikan sebuah visual bagi penonton. Visual yang didapat dari kamera inilah yang dipilih oleh editor saat komedi mulai disampaikan kepada penonton.

*“beyond understanding the characteristics of the genre he is working with, the editor must focus on the target of the humor. is it aimed by a character at himself, or does the humor occur at the expense of another? screen comedy has a long tradition of comic characters who are the target of the humor. beyond these performers, the target of the humor must be highlighted by the editor (Ken Dancyger, 2011:316).”*

Target komedi harus disorot oleh seorang editor namun bentuk gambar seperti apa yang diperlukan menjadi tanggung jawab divisi kamera untuk memberikan sebuah sajian visual sehingga memudahkan dalam menyampaikan sebuah komedi secara utuh.

Komedi sendiri biasanya memiliki unsur komedi yang menyatu dengan ceritanya. Komedi memiliki 3 jenis teori humor yang antara lain *superiority theory, incongruity theory, dan relief theory*(Andrew Stott 2005, 125-133).



### a. *Superiority theory*

Socrates pernah berkata bahwa tawa yang kita keluarkan itu berasal dari „kemalangan“ orang lain. pada teori *superiority* humor yang dihasilkan datang dengan cara mengejek orang lain, dimana orang lain kita anggap lebih malang dari kita(*inferior*) atau perasaan dimana kita menganggap diri kita kedudukannya lebih tinggi dari orang lain yang kita ejek.

### b. *Incongruity theory*

Teori ini menjelaskan bahwa sesuatu yang dianggap lucu bisa datang dari hal yang tidak logis, tidak koheren, keliru, atau tidak semestinya. Kelucuan dianggap melibatkan kegiatan intelektualitas seseorang. humor sendiri didasarkan pada aspek kognitif seseorang karena melibatkan persepsi individual terhadap peristiwa, orang, atau simbol. karena itu dalam stand up comedy kita mengenal istilah *set up* dan *punchline*. pada kasus ini *set up* dipersiapkan sebelumnya untuk setelah itu dipatahkan oleh *punchline*, dalam kata lain membelokan persepsi yang sebelumnya sudah dibangun terlebih dahulu.

### c. *Relief theory*

teori ini merupakan teori dimana humor dapat digunakan untuk menghilangkan ketegangan dan rasa stress. Tawa membuat seseorang dapat merasakan kelegaan contoh sederhananya seperti saat di gelitik oleh orang lain.

### ***Set up dan Punchline***

Komedi merupakan satu kesatuan yang dibangun menggunakan *set up* dan *punchline*, tanpa kedua hal ini komedi menjadi kurang lengkap karena pada dasarnya komedi atau *jokes* terdiri dari *set up* dan *punchline* rasa penasaran dan kejutan dari rasa penasaran itu. ketiga teori yang sudah disampaikan pasti akan didukung oleh kedua aspek ini, Menurut Pandji Pragiwaksono *set up* merupakan bagian yang tidak lucu biasanya premis dari komedi yang akan disampaikan dan *punchline* adalah bagian lucu dari sebuah komedi yang sudah disiapkan dalam *set up*(Pandji Pragiwaksono 2012, xxii).

Hal yang sama pun dijelaskan oleh Ramon Papan dalam bukunya bahwa *Set up* adalah bagian depan dan yang tidak lucu dari *joke*. *Set up* adalah bagian

informasi yang memperkenalkan subjek dari masalah yang akan diangkat. **Punchline** adalah di mana penonton akan tertawa karena terjadi hal yang kontras dengan *set up*.

Komedi pada dasarnya akan tercipta dari *set up* dan *punchline*. *set up* akan memberikan rasa ingin tahu dan dikejutkan atau dipatahkan logika yang sudah dibuat oleh *punchline*.

### **Surprise**

*Surprise* menjadi bagian yang penting dalam sebuah komedi dan berkaitan dengan *punchline* untuk menimbulkan sebuah kongklusi yang tidak terduga dari *set up* yang sudah dibangun sebelumnya. Sony Set menjelaskan bahwa dalam menulis sebuah naskah khususnya komedi diusahakan untuk menimbulkan kesan *surprise* (Set, 2008:124). *Surprise* merupakan kata dalam bahasa Inggris jika diterjemahkan *surprise* adalah keheranan; menakjubkan; dan mengejutkan (Echols dan Shadily, 1989:571). Penjelasan tersebut menjelaskan bahwa *surprise* adalah sebuah kejutan. Kejutan dalam sebuah film atau cerita merupakan kejadian yang tak diduga atau pun kejadian yang awalnya sudah diduga namun melenceng dari dugaan awal.

### **Sinematografi**

#### **Shot size**

*Shot size* merupakan sebuah ukuran objek pada *frame* yang dipengaruhi oleh sebuah jarak. Jarak yang dimaksud adalah dimensi jarak kamera terhadap objek dalam *frame* (Pratista 2008, 104). Sehingga menghasilkan beberapa Dimensi jarak dan berpatokan pada skala tubuh manusia yang ditegaskan juga oleh David Bordwell dalam bukunya “*the terms for camera distance are approximate, and they're usually derived from the scale of human bodies in the shot* (David Bordwell & Kristin Thompson 2012, 210)”

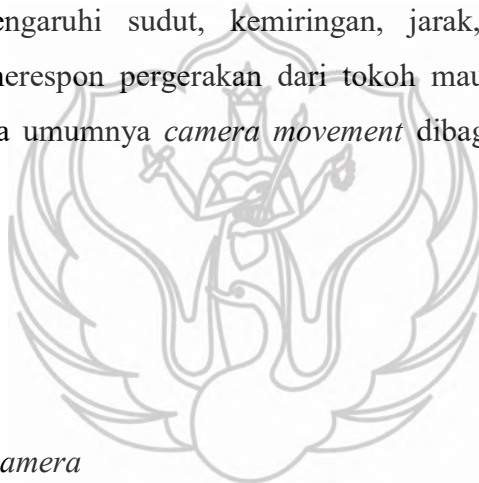
Dimensi jarak ini dapat dikelompokkan kedalam 7 jenis jarak dengan ukuran dimulai dari jarak terjauh, diantaranya :

1. *Extreme long shot*
2. *Long shot*
3. *Medium long shot*
4. *Medium shot*
5. *Medium close up*
6. *Close up*
7. *Extreme close up*

### ***Camera movement***

Pada sebuah produksi film kamera sangat dimungkinkan untuk melakukan sebuah pergerakan kamera atau biasa disebut juga *camera movement*. *Camera movement* mempengaruhi sudut, kemiringan, jarak, serta ketinggian yang berfungsi untuk merespon pergerakan dari tokoh maupun memberikan sebuah motivasi lain. Pada umumnya *camera movement* dibagi menjadi beberapa jenis yaitu:

1. *Pan*
2. *Tilt*
3. *Tracking*
4. *Crane shot*
5. *Handheld camera*



### **Hasil Identifikasi**






Analisis disajikan menggunakan tabel yang terdiri dari tabel penyajian data, tabel *set up*, tabel *punchline*, dan tabel *camera movement*. Setelah menyajikan tabel-tabel langkah selanjutnya analisis dilakukan pada tabel tersebut terkecuali pada tabel penyajian data dan terdapat kesimpulan dari tiap *scene*. Penelitian dilakukan menggunakan 12 sampel dengan 2 sampel dilampirkan pada jurnal ini sebagai perwakilan dari keseluruhan sampel yang diteliti.








#### 1. *Scene 3 (13 shot)*


Inti cerita dari *scene 3* merupakan adegan dimana Dika sedang mengadakan *meeting* dengan Roni untuk mengetahui perkembangan dari rencana pernikahan

Dika. Pada *scene* ini Roni memberikan perkembangan mengenai hasil *video invitation* juga *card invitation*, namun saat Roni memperlihatkan *card invitation* kepada Dika hal diluar dugaan pun muncul melihat foto Dika dalam *card invitation* tersebut rusak hal ini tidak berlangsung sekali namun dua kali.

Tabel 1 visual adegan *scene* 3

No.	Screen Shot	Data	Deskripsi Adegan
1		<i>Size : Close Up</i> <i>&gt; Long Shot</i> <i>Movement : Tilt Down + Tracking</i>  Ket. Adegan Komedi : <i>Set Up</i>	Tayangan dari <i>video invitation</i> pernikahan Dika
2		<i>Size : Long Shot</i> <i>Movement : Tilt Down + Tracking</i>  Ket. Adegan Komedi : <i>Set Up</i>	Dika dan Roni beserta tim Roni melakukan <i>meeting</i> persiapan pernikahan Dika. Roni memperlihatkan <i>video invitation</i> kepada dika yang sudah siap dibagikan.
3		<i>Size : Medium Close Up</i> <i>Movement : Still</i>  Ket. Adegan Komedi : <i>Set Up</i>	Dika mendengarkan penjelasan Roni tentang <i>video invitation</i> -nya
4		<i>Size : Medium Close Up</i> <i>Movement : Still</i>  Ket. Adegan Komedi : <i>Set Up</i>	Roni menjelaskan bahwa untuk membuat <i>video</i> ini editornya sampai-sampai tidak keluar kamar
5		<i>Size : Long Shot</i> <i>Movement : Still</i>  Ket. Adegan Komedi : <i>Set Up</i>	Roni meminta contoh kartu undangan untuk acara pernikahan Dika kepada timnya, untuk diperlihatkan kepada Dika

6		<p><i>Size : Medium</i> <i>Close Up</i> <i>Movement : Still</i></p> <p>Ket. Adegan Komedi : <i>Set Up</i></p>	Dika mengambil kartu undangan untuk melihat hasil kerja dari tim Roni
7		<p><i>Size : Close Up</i> <i>Movement : Still</i></p> <p>Ket. Adegan Komedi : <i>Punchline</i></p>	Kartu undangan yang diberikan Roni terlihat Rusak terkena air sehingga foto Dika menjadi rusak
8		<p><i>Size : Medium</i> <i>Close Up</i> <i>Movement : Still</i></p> <p>Ket. Adegan Komedi : <i>Set Up</i></p>	Roni menanyakan kepada timnya kenapa bisa rusak seperti itu
9		<p><i>Size : Medium</i> <i>Close Up</i> <i>Movement : Still</i></p> <p>Ket. Adegan Komedi : <i>Set Up</i></p>	Dika menyayangkan kenapa bisa rusak dan merasa bahwa dengan begitu citranya menjadi buruk
10		<p><i>Size : Long Shot</i> <i>Movement : Still</i></p> <p>Ket. Adegan Komedi : <i>Set Up</i></p>	Roni meminta undangan yang baru kepada timnya untuk kembali diperlihatkan kepada dika
11		<p><i>Size : Close Up</i> <i>Movement : Still</i></p> <p>Ket. Adegan Komedi : <i>Punchline</i></p>	Ternyata kartu undangan yang kedua ini terlihat rusak lebih parah dari kartu undangan yang diberikan Roni sebelumnya
12		<p><i>Size : Medium</i> <i>Close Up</i> <i>Movement : Still</i></p> <p>Ket. Adegan Komedi : <i>Set Up</i></p>	Roni memarahi timnya karena kartu undangan yang rusak

13		<i>Size : Medium Close Up Movement : Still</i>  Ket. Adegan Komedi : <i>Set Up</i>	Dika pasrah dengan apa yang terjadi terhadap dirinya
----	---	---	--

Pada *scene* ini terdapat keseluruhan *shot* berjumlah 13 *shot* yang terbagi kedalam beberapa jenis *shotsize* dengan *shotsize medium close up* mendominasi pada keseluruhan *scene* :

Tabel 2 Data *scene* 3

No.	<i>Shotsize</i>	Jumlah <i>shot</i>	<i>Camera Movement</i>	Jumlah <i>shot</i>
1	<i>Extreme long shot</i>	0 <i>shot</i>	<i>Pan left/right</i>	0 <i>shot</i>
2	<i>Long shot</i>	3 <i>shot</i>	<i>Tilt up/down</i>	1 <i>shot</i>
3	<i>Medium long shot</i>	0 <i>shot</i>	<i>Tracking</i>	1 <i>shot</i>
4	<i>Medium shot</i>	0 <i>shot</i>	<i>Crane</i>	0 <i>shot</i>
5	<i>Medium close up</i>	7 <i>shot</i>	<i>Handheld</i>	0 <i>shot</i>
6	<i>Close up</i>	3 <i>shot</i>		
7	<i>Extreme close up</i>	0 <i>shot</i>		





Hasil data yang didapat, dianalisis dengan *set up* dan *punchline* sebagai berikut :

*set up* : Dika dan Roni *meeting* untuk keperluan pernikahan dika dengan memperlihatkan hasil jadi *card invitation* yang akan dibagikan nanti

*punchline* : *card invitation* rusak pada bagian wajah Dika, sehingga Dika tersinggung

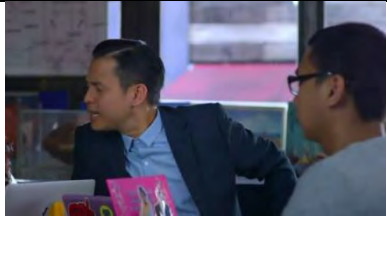

Bagian *set up* menjadi bagian yang tidak lucu dan masih dalam kategori logis atau kejadian yang biasanya terjadi pada bagian *set up* ini terjadi pada 5 *shot* untuk *punchline* pertama dan 3 *shot* untuk *punchline* kedua serta 2 *shot* sebagai *shot* penutup. Kedelapan *shot* ini cenderung menggunakan *medium close up* yang digunakan sebanyak 7 kali dan *long shot* digunakan 3 kali dalam *set up* ini.

Tabel 3 *set up scene 3*

<b>Set up</b>		
<i>Shot</i>	<i>Screenshot</i>	<i>Analisis</i>
1		Pada <i>shot</i> pembuka ini terjadi 2 jenis <i>shotsize</i> dalam 1 <i>frame</i> dikarenakan adanya pergerakan kamera. Awal mula <i>frame</i> menggunakan <i>shotsize close up</i> yang menunjukkan akhir dari clip <i>wedding invitation</i> dika. <i>Close up</i> ini bertujuan menyambung <i>shot</i> dari <i>scene</i> sebelumnya dengan <i>close up</i> ini memperlihatkan sebuah detail bahwa <i>clip</i> sedang diputar pada tv dimana setelah itu terjadi pergerakan sehingga <i>shotsize</i> menjadi <i>long shot</i> .
2		<i>Long shot</i> ini memberikan informasi kegiatan serta lokasi. Kegiatan berupa <i>meeting</i> dengan beberapa orang dan berlokasi di <i>cafe</i> .
3		<i>Medium close up</i> yang mengarah ke Dika memberi tujuan untuk memperlihatkan raut wajah Dika serta memberi informasi bahwa Dika sedang berbicara dengan Roni. <i>Shot</i> ini memberikan kesan pembicaraan intens antara Dika dan Roni.
4		<i>Medium close up</i> yang mengarah ke Roni bertujuan memperlihatkan raut wajah Roni dan Roni sedang berdialog dengan Dika mengenai <i>wedding clip</i> dan <i>invitation card</i> membuat mata tertuju pada Roni saja


		memberikan pembicaraan yang intens dengan Dika.
5		<i>Long shot</i> digunakan karena terjadi pergerakan pada tokoh Roni yang meminta <i>invitation card</i> pada anak buahnya lalu contoh <i>invitation card</i> itu diberikan kepada Dika. Memberikan informasi perpindahan benda serta gerak tokoh.
6		<i>Medium close up</i> Dika yang menerima <i>invitation card</i> dan membuka, dengan <i>medium close up</i> kartu terlihat lebih dekat beserta raut wajah Dika bahagia, namun isi kartu belum diperlihatkan secara detail hanya memperlihatkan bentuk kartu dari luar.
8		<i>Medium close up</i> kearah Roni. Memberikan informasi dari reaksi Roni yang melihat bahwa <i>invitation card</i> yang diberikan mengalami kerusakan.
9		<i>Medium close up</i> kearah Dika untuk memperlihatkan raut wajah untuk merespon kekecewaan Dika atas <i>invitation card</i> yang rusak.
10		<i>Long shot</i> pada shot ini kembali bertujuan untuk melihat gerak dari tokoh Roni yang kembali meminta <i>invitation card</i> kepada anak buahnya dan langsung memberikan kepada Dika.




12		<i>Medium close up</i> kearah Roni. Memperllihatkan reaksi kemarahan roni terhadap anak buahnya karena lagi-lagi <i>invitation card</i> yang diberikan dalam keadaan rusak.
13		<i>Medium close up</i> kearah Dika sebagai pemberi informasi dari raut wajah kekecewaan Dika karena <i>invitation card</i> pada bagian wajah Dika rusak.

Bagian *punchline* pada *scene* ini terbagi menjadi 2 bagian yaitu pada *shot* 6 dan 10 pada *shot* ini visual yang terlihat adalah bentuk *card invitation* yang didalamnya terdapat foto Dika yang rusak akibat terkena air. *Shot* 6 *card invitation* yang pertama dan *shot* 10 *card invitation* yang kedua. Kedua kartu ini dalam keadaan rusak pada bagian foto Dika.


Tabel 4 *punchline scene* 3

<b><i>Punchline</i></b>		
<i>Shot</i>	<i>Screenshot</i>	Analisis
7		<i>Close up</i> pada shot ini sebagai pemberi informasi secara mendetail tentang apa yang terjadi, karena pada <i>shot</i> 5 hanya memperllihatkan <i>invitation card</i> sebatas dari luar sehingga <i>shot</i> ini memberikan <i>surprise</i> kepada penonton. Komedi yang timbul menggunakan kemalangan Dika, karena Dika harus menerima bahwa fotonya rusak. Sehingga teori <i>superiority</i> digunakan dalam <i>scene</i> ini.

11		<p><i>Close up</i> pada <i>shot</i> ini tak berbeda jauh dengan <i>shot</i> 6, hanya mengulang dengan maksud yang sama untuk memberikan detail yang lebih jelas tentang <i>invitation card</i> yang rusak kembali. Kemalangan yang terjadi pada Dika diulang dengan kemalangan sebelumnya sehingga kembali menghadirkan <i>surprise</i> untuk membuat penonton tertawa.</p>
----	---	---

*Camera movement* hanya ada 1 pada *scene* ini dan hanya tampil pada awal mula *scene*. *Camera movement* ini memberikan perubahan *shot size* mulanya *close up* menjadi *long shot* serta menggabungkan 2 jenis *camera movement* yaitu *tilt* dan *track*.

Tabel 5 *Camera movement scene 3*

<b><i>Camera movement</i></b>		
<i>Shot</i>	<i>Screenshot</i>	<i>Analisis</i>
1 & 2		<p><i>Camera movement</i> ini tidak terdapat pada bagian <i>punchline</i> dan hanya bertujuan sebagai pembuka <i>scene</i> karena digunakan pada <i>shot</i> 1.</p>

Terdapat total dari 13 *shot* pada *scene* ini. *shot-shot* ini terbagi kedalam 3 jenis *shotsizes* diantaranya 7 *medium close up*, 3 *long shot*, serta 3 *close up*. Terdapat pula 1 *shot* dengan *camera movement* yang menggabungkan 2 jenis *movement* antara *tracking* dan *tilt*. *Set up* dibangun dengan percakapan antara








Dika dan Roni. Percakapan-percakapan ini cenderung menggunakan *medium close up* untuk menciptakan keintiman dari kedua tokoh, juga penggunaan *long shot* memberikan informasi tempat serta memperlihatkan pergerakan yang dilakukan oleh tokoh. *Medium close up* yang dibangun pada *set up* direspon menggunakan *close up* sebagai *punchline* yang berjumlah 2 *shot* yang terbagi kedalam 2 titik *punchline*. *Close up* membawa penonton lebih dekat dan lebih detail dalam melihat sesuatu. Dalam hal ini adalah kartu undangan Dika yang rusak dan itu merupakan titik tawa bagi penonton melihat kemalangan Dika.








Jadi, *set up* serta *punchline* pada *scene* ini banyak menggunakan *shot size medium close up* untuk memudahkan penonton melihat ekspresi dari tiap tokoh dan dijumpai oleh beberapa *shot size long shot* untuk memperlihatkan pergerakan tokoh dan penggunaan *close up* pada *punchline* sebagai penekanan pada *invitation card* untuk memberikan *surprise* sebagai titik tawa.





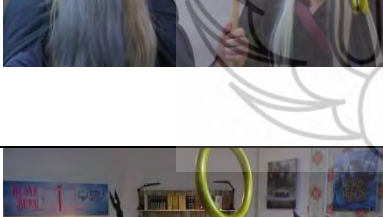
## 2. *Scene* 12(19 *shot*)

Dika menghadiri acara bedah buku di *bookclub* yang diketuai oleh Trisna, atas paksaan dari Trisna akhirnya Dika mau untuk menghadiri dan menggunakan kostum hobit. Malam itu *bookclub* Trisna membedah buku yang berjudul *The lord of the ring*. Setelah salah satu anggota mengomentari buku ini selanjutnya Trisna mulai mengomentari bukunya dan berfokus pada percintaan yang ada di buku tersebut dimana pada intinya cinta akan berakhir tragis seperti yang terjadi dalam buku tersebut. Saat menjelaskan Trisna sangat serius hingga semua anggota terdiam dan memperhatikan dengan seksama karena memang hal yang dibahas oleh Trisna sangat rumit dan serius. Keseriusan dan kerumitan bahasan Trisna itu akhirnya selesai namun salah seorang dari anggota tak mampu menerima apa yang disampaikan oleh Trisna sehingga hidung dari anggota itu mengeluarkan darah.

Tabel 6 visual adegan scene 12

No.	Screen Shot	Data	Deskripsi Adegan
1		<p><i>Size : Medium</i>  <i>Close Up</i>  <i>Movement : Still</i></p> <p>Ket. Adegan            Komedi : <i>Set Up</i></p>	Salah satu anggota <i>bookclub</i> sedang memberikan apresiasinya tentang buku <i>The Lord of The Ring</i>
2		<p><i>Size : Medium</i>  <i>Close Up</i>  <i>Movement : Still</i></p> <p>Ket. Adegan            Komedi : <i>Set Up</i></p>	Dika mendengarkan anggota 1 memberikan komentar
3		<p><i>Size : Medium</i>  <i>Close Up</i>  <i>Movement : Still</i></p> <p>Ket. Adegan            Komedi : <i>Set Up</i></p>	Anggota <i>bookclub</i> masih menjelaskan buku <i>lord of the ring</i>
4		<p><i>Size : Medium</i>  <i>Shot</i>  <i>Movement : Still</i></p> <p>Ket. Adegan            Komedi : <i>Set Up</i></p>	Anggota <i>bookclub</i> yang lain juga memberikan komentar usai anggota 1 memberikan komentarnya
5		<p><i>Size : Long Shot</i>  <i>Movement : Still</i></p> <p>Ket. Adegan            Komedi : <i>Set Up</i></p>	Anggota yang memberikan komentar duduk dilanjutkan dengan anggota lain memberikan tepuk tangan
6		<p><i>Size : Medium</i>  <i>Close Up</i>  <i>Movement : Still</i></p> <p>Ket. Adegan            Komedi : <i>Set Up</i></p>	Dika memberikan tepuk tangan kepada Anggota 1 yang sudah berkomentar
7		<p><i>Size : Long Shot</i>  <i>Movement : Still</i></p> <p>Ket. Adegan            Komedi : <i>Set Up</i></p>	Setelah anggota 1, Trisna berdiri dan memberikan opini dan komentarnya tentang buku tersebut

8		<p><i>Size : Medium Shot</i>  <i>Movement : tracking</i></p> <p>Ket. Adegan          Komedi : <i>Set Up</i></p>	Anggota lain menyimak Trisna
9		<p><i>Size : Medium Shot</i>  <i>Movement : tracking</i></p> <p>Ket. Adegan          Komedi : <i>Set Up</i></p>	Anggota lain menyimak Trisna
10		<p><i>Size : Medium Shot</i>  <i>Movement : Still</i></p> <p>Ket. Adegan          Komedi : <i>Set Up</i></p>	Anggota lain menyimak Trisna
11		<p><i>Size : Medium Close Up</i>  <i>Movement : Still</i></p> <p>Ket. Adegan          Komedi : <i>Set Up</i></p>	Trisna sangat serius menjelaskan buku <i>lord of the ring</i>
12		<p><i>Size : Medium Close Up</i>  <i>Movement : Still</i></p> <p>Ket. Adegan          Komedi : <i>Set Up</i></p>	Dika mendengarkan Trisna yang semakin serius menjelaskan
13		<p><i>Size : Medium Close Up</i>  <i>Movement : Still</i></p> <p>Ket. Adegan          Komedi : <i>Set Up</i></p>	Trisna membahas tentang sebuah cinta yang ada pada buku <i>the lord of the ring</i>
14		<p><i>Size : Medium Shot</i>  <i>Movement : Still</i></p> <p>Ket. Adegan          Komedi : <i>Set Up</i></p>	Salah satu anggota tercengang dengan pembahasan Trisna yang dinilai terlalu berat karena membahas mengenai cinta

15		<i>Size : Medium Close Up Movement : Still</i>  Ket. Adegan Komedi : <i>Set Up</i>	Trisna selesai mengutarakan hal yang menarik dari buku <i>the lord of the ring</i>
16		<i>Size : Medium Close Up Movement : Still</i>  Ket. Adegan Komedi : <i>Set Up</i>	Dika terdiam sejenak untuk mencerna apa yang sudah diutarakan oleh Trisna
17		<i>Size : Medium Shot Movement : Pan Left</i>  Ket. Adegan Komedi : <i>Punchline</i>	Anggota <i>bookclub</i> melihat temannya yang duduk disebelahnya
18		<i>Size : Medium Shot Movement : Pan Left</i>  Ket. Adegan Komedi : <i>Punchline</i>	Salah satu anggota <i>bookclub</i> tidak dapat menerima penjelasan dari Trisna karena bahasanya yang terlalu berat sehingga menyebabkan hidungnya mimisan
19		<i>Size : Long Shot Movement : Still</i>  Ket. Adegan Komedi : <i>Set Up</i>	Dika dan para anggota lainnya memberikan tepuk tangan untuk Trisna yang kembali duduk karena telah selesai memberikan penjelasan buku <i>lord of the ring</i>

Pada *scene* ini terdapat keseluruhan *shot* berjumlah 19 *shot* yang terbagi kedalam beberapa jenis *shots* serta 2 jenis *camera movement*. Sehingga data yang diperoleh diantaranya sebagai berikut:

Tabel 7 Data *scene* 12

No.	<i>Shots</i> size	Jumlah <i>shot</i>	<i>Camera Movement</i>	Jumlah <i>shot</i>
1	<i>Extreme long shot</i>	0 <i>shot</i>	<i>Pan left/right</i>	1 <i>shot</i>

2	<i>Long shot</i>	<i>3 shot</i>	<i>Tilt up/down</i>	<i>0 shot</i>
3	<i>Medium long shot</i>	<i>0 shot</i>	<i>Tracking</i>	<i>1 shot</i>
4	<i>Medium shot</i>	<i>7 shot</i>	<i>Crane</i>	<i>0 shot</i>
5	<i>Medium close up</i>	<i>9 shot</i>	<i>Handheld</i>	<i>0 shot</i>
6	<i>Close up</i>	<i>0 shot</i>		
7	<i>Extreme close up</i>	<i>0 shot</i>		


Hasil data yang didapat, dianalisis dengan *set up* dan *punchline* sebagai berikut :



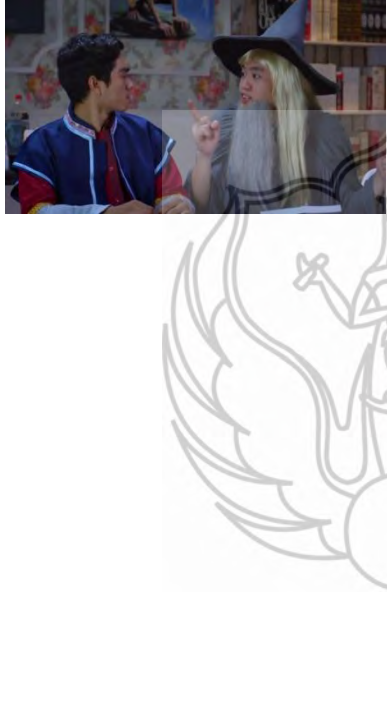

*set up* : Trisna berkomentar tentang buku yang sedang dibedah, para anggota pun menyimak dengan seksama penjelasan Trisna yang serius

*punchline* : Trisna menjelaskan sesuatu yang serius dan rumit, karena itu salah satu anggota tak mampu menerima hal yang disampaikan oleh Trisna sehingga membuatnya mimisan






Bagian *set up scene* 12 terletak pada respon orang-orang yang mendengar penjelasan Trisna disajikan dengan 17 *shot* yang terbagi kedalam 9 *shot medium close up*, 5 *medium shot*, serta 3 *long shot*. Pada *set up scene* 12 ini juga dalam *set up* terdapat 1 jenis *camera movement*.





Tabel 8 *set up scene* 12


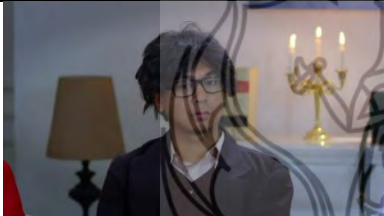

<i>Set up</i>		
<i>Shot</i>	<i>Screenshot</i>	<i>Analisis</i>
1		<i>Medium close up</i> menjadi <i>shot</i> pembuka pada <i>scene</i> ini, pada <i>shot</i> ini mengarahkan penonton langsung pada satu orang sebagai sumber suara yaitu salah anggota <i>bookclub</i> yang mengomentari salah satu buku sehingga penonton mengetahui bahwa pada <i>bookclub</i> ini memiliki pembahasan yang serius.

2		<p><i>Medium close up</i> Dika untuk memperlihatkan ekspresi wajah dika yang menyimak pembahasan yang sedang dilakukan salah satu anggota.</p>
3		<p><i>Medium close up</i> ini kembali mendekatkan penonton untuk melihat dan mendengarkan apa yang diucapkan oleh salah satu anggota yang sedang berbicara.</p>
4		<p><i>Medium shot</i> pada <i>shot</i> 4 ini memperlihatkan bahwa pada tempat itu bukan hanya ada Dika dan anggota yang sedang berbicara tetapi ada beberapa orang lagi yang turut mendengarkan, <i>medium shot</i> ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada penonton mengenai siapa saja pada acara bedah buku tersebut. Pada <i>shot</i> ini pula penonton diberitahu mengenai satu orang yang memiliki perilaku yang berbeda dari yang lainnya menjadikannya salah satu pemantik dari komedi yang akan terjadi.</p>
5		<p><i>Long shot</i> disini memberikan informasi mengenai tempat beserta siapa saja yang terlibat dalam <i>scene</i> ini. serta memperlihatkan pergerakan tokoh yang dilakukan oleh salah satu anggota karena telah selesai memberikan komentarnya.</p>





6		<p><i>Medium close up</i> pada wajah Dika kembali bertujuan untuk memperlihatkan ekspresi dari Dika yang terlihat tidak terlalu bersemangat untuk mengikuti bedah buku ini.</p>
7		<p><i>Long shot</i> pada <i>shot</i> ini digunakan karena terjadi pergerakan tokoh yang dilakukan oleh Trisna dari duduk hingga dia berdiri, karena pergerakan itu <i>long shot</i> dirasa dibutuhkan karena pergerakan yang terjadi cukup besar.</p>
8		<p><i>Medium shot</i> ini bertujuan sebagai penunjuk ekspresi dari tiap-tiap orang yang hadir dalam acara bedah buku tersebut, selain itu <i>shot</i> yang sedikit lebih luas mempermudah memberikan informasi banyaknya yang menyimak omongan dari Trisna.</p>
9		<p><i>Medium shot</i> ini bertujuan sebagai penunjuk ekspresi dari tiap-tiap orang yang hadir dalam acara bedah buku tersebut, selain itu <i>shot</i> yang sedikit lebih luas mempermudah memberikan informasi banyaknya yang menyimak omongan dari Trisna.</p>
10		<p><i>Medium shot</i> ini juga memiliki tujuan yang tidak begitu jauh dengan <i>shot</i> sebelumnya memberikan informasi dari ekspresi kepada tiap-tiap yang mendengarkan komentar Trisna dengan</p>

		serius. Dari segi komedi memberikan sebuah perbedaan yang signifikan mengenai setiap orang yang menyimak pada awalnya kita sudah melihat salah satu orang yang bersikap tak biasa pada <i>shot</i> ini penonton melihat perbedaan itu dimana orang-orang disini lebih diam serius dengan ekspresi sebagaimana mestinya.
11		<i>Medium close up</i> penonton kembali dibawa untuk memperhatikan Trisna dengan <i>shot</i> padat ini tidak itu juga hal yang disampaikan Trisna juga cukup serius sehingga <i>shot</i> ini juga bertujuan untuk memperlihatkan ekspresi dari Trisna.
12		<i>Medium close up</i> untuk memperlihatkan ekspresi dari Dika yang juga ikut terdiam mendengarkan komentar Trisna mengenai cinta.
13		<i>Medium close up</i> Trisna yang masih berbicara soal cinta dengan serius juga memperlihatkan ekspresi dari wajah Trisna yang mengisyaratkan bahwa dia juga pernah mengalami seperti dalam buku.
14		<i>Medium shot</i> yang berfungsi sebagai penekanan ekspresi yang dikeluarkan oleh salah satu anggota, terlihat dalam <i>frame</i> salah satu anggota hanya mengeluarkan ekspresi biasa saja namun salah satunya

		mengeluarkan ekspresi yang tercengang dari sini kita akan lebih tahu bahwa tokoh yang satu ini memang memiliki perilaku yang berbeda dari yang lainnya karena terkesan terlalu berlebihan sehingga penonton sudah semakin tahu dengan kekonyolan tokoh yang satu ini.
15		<i>Medium close up</i> kembali ekspresi dari Trisna diperlihatkan menggunakan <i>shotsize</i> ini, kepuasan Trisna dalam menjelaskan tentang cinta dapat terlihat dengan jelas.
16		<i>Medium close up</i> Dika terdiam setelah Trisna memberikan penjelasan dan <i>shotsize</i> ini mewakili dari perasaan Dika yang dia rasa sama dengan apa yang telah diucapkan oleh Trisna.
19		<i>Long shot</i> digunakan karena adanya pergerakan yang dilakukan oleh salah satu tokoh yaitu Trisna yang kembali duduk setelah sebelumnya berdiri untuk menyampaikan opininya tentang buku <i>the lord of the ring</i> .





Salah satu anggota tiba-tiba mimisan karena tak mampu mencerna apa yang diucapkan Trisna, hal ini merupakan *punchline* dari *scene* 12 yang disampaikan melalui 1 jenis *shotsize*.

Tabel 9 *punchline scene 12*

<b><i>Punchline</i></b>		
<i>Shot</i>	<i>Screenshot</i>	<i>Analisis</i>
17		<i>Medium shot</i> ini memperlihatkan <i>shot</i> awal kebingungan 2 orang anggota yang melihat ke sebelah kiri dengan <i>shot</i> ini mampu memperlihatkan 2 objek sekaligus dan masih bisa memperlihatkan ekspresi dari keduanya yang kebingungan dengan anggota yang belum terlihat dalam <i>frame</i>
18		<i>Medium shot</i> dengan <i>shot</i> ini <i>punchline</i> disampaikan dari segi luas <i>medium shot</i> memberikan ruang yang lebih lebar sehingga mampu menangkap 2 objek sekaligus dalam satu <i>frame</i> juga masih dapat menampakkan dengan cukup jelas ekspresi yang dilakukan oleh tokoh yang masuk kedalam <i>frame</i> . Komedi sudah dipersiapkan dari awal dengan memunculkan seorang tokoh dengan sikap yang konyol berbeda dengan anggota lainnya yang bersikap sebagaimana mestinya, pada <i>punchline</i> ini tokoh ini tak mampu mencerna apa yang diucapkan oleh Trisna karena menurutnya bahasan Trisna bermuatan sangat berat hingga satu tokoh ini mengalami mimisan pada hidungnya.

2 jenis *camera movement* tercatat dalam *scene* ini diantaranya terjadi pada *shot* 8 dan 9 juga 17 dan 18. Dengan 2 fungsi yang berbeda juga pada *shot* 16 *camera movement* dipakai untuk menyampaikan komedi.

Tabel 10 *camera movement scene* 12

<i>Camera movement</i>		
<i>Shot</i>	<i>Screenshot</i>	<i>Analisis</i>
8 & 9	 	Pada <i>shot</i> ini digunakan jenis <i>camera movement tracking</i> bertujuan untuk mengekspose beberapa anggota sekaligus untuk memberikan informasi bahwa semuanya mendengarkan dengan serius juga memberikan informasi bahwa diruangan itu cukup banyak orang yang terlibat.
17 & 18	 	<i>Panning</i> pada <i>shot</i> 16 ini bertujuan untuk membawa penonton melihat secara lebih luas <i>frame</i> yaitu mengarahkan penonton ke salah seorang anggota yang awalnya tidak masuk kedalam <i>frame</i> disitu juga menjadi letak penyampaian komedi dalam hal ini adalah <i>punchline</i> . Kejutan yang terjadi disembunyikan terlebih dahulu, lalu diperlihatkan menggunakan <i>panning</i> atas sesuatu yang terjadi pada salah seorang anggota sehingga menjadi sebuah <i>surprise</i> yang dapat mengundang gelak tawa.

*Scene* ini memiliki jumlah *shot* sebanyak 19 *shot* dan terbagi kedalam 3 jenis *shotsize* serta 1 *shot* dengan *camera movement* dengan penggabungan 2 jenis *camera movement*. *Shot-shot* ini terbagi kedalam 3 *long shot*, 7 *medium shot*, dan

9 *medium close up*. *medium close up* lebih banyak hadir karena memang mengikuti adegan yang memang harus memfokuskan pandangan dan perhatian pada tokoh yang sedang berbicara. *Camera movement* digunakan sebanyak 1 kali diakhir *scene* dan merupakan bagian *punchline* dari komedi. *Set up* lebih banyak menggunakan *medium close up* namun titik menuju gelak tawa disampaikan melalui *medium shot* dimana tokoh yang akan menjadi pusat komedi masuk kedalam *frame*. Setelah itu pada tahap *punchline* pemakaian *medium shot* sebagai *shotsize* untuk menunjukkan ekspresi dari kedua tokoh yang masuk dalam *frame*. Pada *punchline* ini juga terdapat *camera movement* yang mengantarkan arah pandang penonton menuju komedi sebagai *surprise* yang terjadi. Teori *superiority* digunakan pada *scene* ini karena keadaan anggota yang malah menimbulkan gelak tawa.

Jadi, secara keseluruhan *shot size* yang memperlihatkan mimik wajah seperti *medium shot* dan *medium close up* sering digunakan pada saat *set up* dan *long shot* tidak banyak muncul dan digunakan hanya untuk memperlihatkan atmosfer ruangan. *Punchline* sendiri dengan kejanggalan yang sudah dibangun menggunakan *shot* padat menunjukkan mimik wajah, pada bagian ini kembali *medium shot* digunakan untuk menyampaikan *punchline* yang sudah dibangun dengan adanya *camera movement* yang mendukung untuk menyembunyikan *surprise*.

## Kesimpulan

1. Saat *set up* kecenderungan *shotsize* yang digunakan adalah *medium close up* melihat hasil data bahwa *medium close up* telah digunakan sebanyak 76 kali. Menunjukkan bahwa film ini merupakan film yang membangun komedi menggunakan dialog serta mimik wajah dari tiap tokohnya selain *medium close up*, *Long shot* lebih cenderung digunakan untuk awalan *scene* sebagai pemberi informasi tempat. *Camera movement* lebih banyak digunakan sebagai pembuka *scene* karena biasa hadir pada awal *scene* melihat *camera movement* lebih digunakan pada bagian *set up* komedi. *Tracking* dan *panning* merupakan jenis *camera movement* yang sering

digunakan pada film ini, *tracking* lebih sering digunakan sebagai pembuka *scene* dan pembentuk *set up*.

2. Konstruksi penggunaan *shot size* serta *camera movement* pada saat *set up* melihat dari bagaimana adegan dalam sebuah *scene*. Jika lebih pada *scene* komedi cenderung menggunakan banyak dialog dan mimik wajah penggunaan *shot* padat seperti *medium close up* maupun *medium shot* akan lebih banyak dipakai dan *shot* luas akan lebih sedikit tampil sebaliknya jika pada adegan *scene* dengan banyak pergerakan pada tokoh penggunaan *shot* sedikit lebih luas seperti *long shot* dan *medium long shot* akan lebih sering digunakan. Untuk *camera movement* biasanya akan tampil pada awalan *scene* dengan penggunaan *camera movement* yang merubah jenis *shot size*.
3. Setelah konstruksi komedi dibangun pada saat *set up* hasil akhir atau bagian yang lucu akan muncul, *Punchline* lebih banyak hadir menggunakan *shot close up* dan *long shot* menunjukkan bahwa detail dapat digunakan untuk memberikan informasi dengan benda atau raut wajah yang memerlukan ekspose lebih dekat, sedangkan *long shot* untuk memperlihatkan pergerakan tokoh yang konyol sehingga dapat merespon pergerakan yang cukup banyak maupun perilaku yang membuat gelak tawa. *Punchline* sendiri memang lebih sering digunakan menggunakan *shot-shot* padat ketimbang *shot* luas. Terdapat beberapa *scene* dengan *punchline* menggunakan *camera movement* sehingga efek *surprise* justru dapat mampu menahan titik lucu hingga menghasilkan gelak tawa daripada *scene* yang tidak menggunakan *camera movement*. *Panning* serta *handheld* merupakan *camera movement* yang lebih banyak digunakan sebagai *punchline*.
4. *Shotsize* serta *camera movement* mendukung *set up* dan *punchline* seperti memperlihatkan mimik wajah, memperlihatkan gerak tubuh yang konyol, maupun dapat menahan laju *surprise* dari komedi dengan menggunakan *camera movement* yang hadir pada beberapa *scene*. Penggunaan *shot* padat seperti *medium close up* sering digunakan untuk merespon dialog-dialog

yang bersifat intim atau dapat dikatakan bahwa penonton harus fokus pada apa yang dikatakan tokoh dalam *frame*.

5. Pada keseluruhan film, komedi lebih banyak dibangun menggunakan teori *superiority* dimana gelak tawa akan hadir karena adanya kemalangan, ketidak beruntungan, dan sesuatu yang membuatnya dalam keadaan yang tidak lebih baik dari tokoh lainnya. Selain itu ada komedi yang dibangun menggunakan teori dengan mematahkan logika yang sudah dibangun sebelumnya.





## Daftar Sumber Rujukan

### A. Daftar Pustaka

- Arinkunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Brown, Blain. *Cinematography Theory and Practice. United States America*: Focal Press, 2012.
- Bordwell, David, dan Kristin Thompson. *Film art an introduction*. London: McGraw-Hill Education, 2012.
- Dancyger, Ken. *The Technique of Film and Video Editing History, Theory, and Practice*. London: Focal Press, 2011
- Echols, John M dan Hassan Shadily. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia, 1989.
- Fachruddin, Andi. *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET, 2015.
- Iskandar, Eddy D. *Mengenal Perfilman Nasional*. Bandung: Rosda Offset, 1987.
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Grasindo, 2010.
- Mascelli. Joseph V. terj. H. Misbach Yusa Biran. 2010. *The Five C's of Cinematography*. Jakarta: FFTV IKJ.
- Moelong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya Offset, 2007.
- Naratama. *Menjadi sutradara televisi*. Jakarta: PT Grasindo Anggota Ikapi, 2004.
- Papana, Ramon. *Buku Besar: Stand-Up Comedy Indonesia*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2016.
- Pragiwaksono, Pandji. *Merdeka Dalam Bercanda*. Yogyakarta: Bentang, 2012.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.

Set, Sony. *Menjadi perancang program televisi profesional*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2008.

Stott, Andrew. *Comedy*. Newyork: Routledge, 2005.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.

Suwardi, Harun. *Kritik Sosial Dalam Film Komedi Studi Khusus Tujuh Film Nya Abbas Akup*. Jakarta: FFTV-IKJ Press, 2006.

### **B. Daftar Skripsi**

Sutedjo, Arif Probo. “Analisis Pengaruh Gerak Kamera Terhadap Komposisi Gambar Dalam Home Video Komedi *Mr. Bean Holiday*.” Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2008.

Widyarosadi, Anjar. “Analisis *Camera Movement* Terhadap Peningkatan Efek Dramatik Pada Adegan Perkelahian Dalam Film “Merantau”.” Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2012.

Zahra, Fina. “Analisis Peran pergerakan Kamera dan Lensa Terhadap *Surprise* (Kejutan) pada Program Komedi “Sketsa” Trans Tv” Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2013

### **C. Daftar Website**

[http://scholarworks.merrimack.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1007&context=com\\_facpub](http://scholarworks.merrimack.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1007&context=com_facpub) (diakses pada tanggal 06 febuari 2017)

[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 pada tanggal 6 febuari 2017)

<http://www.filmsite.org/comedyfilms.html> (diakses pada tanggal 29 September 2017)

<http://www.filmreference.com/encyclopedia/Romantic-Comedy-Yugoslavia/Slapstick-Comedy.html> (diakses pada tanggal 29 September 2017)