

**ANALISIS POLA DIALOG DALAM *SCENE PARALLEL* “PING-PONG”  
PADA SERIAL “PREMAN PENSIUN 3” RCTI  
(Konstruksi Pola Dialog dan Perannya dalam Menimbulkan Efek Humor)**

**SKRIPSI PENGAJIAN SENI**  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh:  
Dinanda Nisita Hardani  
NIM: 1110528032

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :

**ANALISIS POLA DIALOG DALAM *SCENE PARALLEL* “PING-PONG”  
PADA SERIAL “PREMAN PENSIUN 3” RCTI  
(Konstruksi Pola Dialog dan Perannya dalam Menimbulkan Efek Humor)**

yang disusun oleh  
**Dinanda Nisita Hardani**  
NIM 1110528032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal ...**1.5. JAN. 2018**.....

Dosen Pembimbing I / Ketua Penguji

  
**Lucia Rathaningdyah Setyowati, S.IP., M.A.**  
NIP: 19700618 199802 2 001

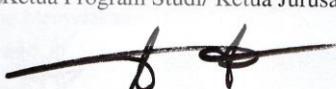
Dosen Pembimbing II / Anggota Penguji

  
**Dra. Siti Maemunah, M.Si**  
NIP: 19611117 198803 2 001

Cognate / Penguji Ahli

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

Ketua Program Studi/ Ketua Jurusan

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

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**S. Marudhi, S.Kar., M.Hum.**  
NIP: 19610710 198703 1 002



**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DINANDA NISITA HARDANI

NIM : 1110528032

Judul Skripsi : ANALISIS POLA DIALOG DALAM *SCENE PARALLEL*  
"PING-PONG" PADA SERIAL "PREMAN PENSIUN 3" RCTI

**(Konstruksi Pola Dialog dan Perannya Dalam Menimbulkan Efek  
Humor)**

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

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

Yogyakarta, 17 Januari 2018

Yang Menyatakan,



**DINANDA NISITA HARDANI**

NIM: 1110528032

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, karunia dan izinNya, skripsi karya tulis yang berjudul “Analisis Pola Dialog dalam *Scene Parallel* “Ping-Pong” pada Serial “Preman Pensiun 3” RCTI (Konstruksi Pola Dialog dan Perannya dalam Menimbulkan Efek Humor)” dapat tersusun secara baik dan lancar. Meski banyak hambatan dan tantangan dalam proses pengerjaannya, akan tetapi pada akhirnya karya tulis ini dapat berjalan dengan lancar. Berbagai hal yang terjadi selama proses penulisan karya tulis ini menjadi pembelajaran serta pengalaman yang berharga dan tak terlupakan. Penyusunan karya tulis tugas akhir merupakan syarat kelulusan guna mencapai gelar Sarjana Seni.

Tugas akhir merupakan langkah awal dalam berkarya sebelum membuat karya-karya selanjutnya yang lebih baik. Proses pembuatan tugas akhir yang panjang dan penuh perjuangan menjadi modal awal sebelum berproses di dunia luar bangku kuliah. Penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir bertujuan untuk menambah wawasan keilmuan serta mengembangkan kreativitas akhirnya dapat terselesaikan dengan baik dan lancar dengan bantuan dari berbagai pihak. Bantuan berupa material maupun spiritual telah diberikan dari lingkungan keluarga, para sahabat serta lingkup kampus Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini pantaslah kiranya berucap terimakasih kepada:

1. Tuhan Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat, berkat, dan talenta.
2. Keluarga terkasih, Putut Haribowo, EL Wardani, Rangga Anindita.
3. Marsudi, S.Kar., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam.
5. Lucia Ratnaningdyah S., S.IP., M.A., selaku Dosen Pembimbing I
6. Dra. Siti Maemunah, M.Si., selaku Dosen Pembimbing II
7. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., selaku Dosen Penguji Ahli.
8. Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M, selaku Dosen Wali.

9. Bapak Aris Nugraha selaku sutradara dan penulis naskah sinetron “Preman Pensiun”.
10. Staf pengajar dan seluruh karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
11. Jajaran dosen Endang Mulyaningsih, S.IP., M. Hum., Zulisih Maryani, S.S, MA., dan Umillia Rokhani, S.S., M.A
12. Teman-teman Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
13. Rere Anita, Euodia Widya Lestari Umbas, Dievo Wirjawan, Selly Emalya, Her Raditya “Gogik” Mahendra Putra, Ratno “Mbes”, Nindya Galuh, Fiky Daulay, Gatari Surya Kusuma, Aditya Krisnawan, Anggita Swestiana, Izul Muhammad, Deasy Fatmawati, Valencia Kalista, Anindya Prajna, Ayu Paundra, Steffani Dhea, Nika Tamira, Kak Bonnie, dan Charisma Consulting.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran sangat penulis harapkan guna memberikan perubahan ke arah yang lebih baik. Penulis berharap semoga laporan dan karya tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi positif bagi semua pihak dan memberi manfaat untuk ke depannya.

Yogyakarta, 27 Desember 2017

Dinanda Nisita Hardani

## DAFTAR ISI

<u><b>HALAMAN JUDUL.....</b></u>	<u><b>i</b></u>
<u><b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b></u>	<u><b>ii</b></u>
<u><b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b></u>	<u><b>iii</b></u>
<u><b>KATA PENGANTAR .....</b></u>	<u><b>iv</b></u>
<u><b>DAFTAR ISI.....</b></u>	<u><b>vi</b></u>
<u><b>DAFTAR BAGAN.....</b></u>	<u><b>viii</b></u>
<u><b>DAFTAR GAMBAR.....</b></u>	<u><b>viii</b></u>
<u><b>DAFTAR TABEL.....</b></u>	<u><b>viii</b></u>
<u><b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b></u>	<u><b>ix</b></u>
<u><b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b></u>	<u><b>x</b></u>
<u><b>ABSTRAK.....</b></u>	<u><b>xi</b></u>
<u><b>BAB I PENDAHULUAN</b></u>	
<u>A. Latar Belakang.....</u>	<u>1</u>
<u>B. Rumusan Masalah.....</u>	<u>3</u>
<u>C. Tujuan dan Manfaat .....</u>	<u>4</u>
<u>D. Tinjauan Pustaka .....</u>	<u>5</u>
<u>E. Metode Penelitian .....</u>	<u>7</u>
<u><b>BAB II OBJEK PENELITIAN</b></u>	
<u>A. Stasiun Televisi RCTI .....</u>	<u>13</u>
<u>B. Sinetron “Preman Pensiun” .....</u>	<u>14</u>
<u>C. Sinetron “Preman Pensiun 3” .....</u>	<u>15</u>
<u>D. Pemeran “Preman Pensiun 3”.....</u>	<u>15</u>
<u>E. Sinopsis “Preman Pensiun 3”.....</u>	<u>18</u>
<u>F. Batasan Objek Penelitian .....</u>	<u>22</u>
<u><b>BAB III LANDASAN TEORI</b></u>	
<u>A. Dialog Drama .....</u>	<u>24</u>

<u>B. Konteks dan Makna .....</u>	<u>26</u>
<u>C. Pola Penyampaian Informasi .....</u>	<u>27</u>
<u>D. Analisis Percakapan.....</u>	<u>30</u>
<u>E. Humor .....</u>	<u>34</u>
<u>F. <i>Editing</i> dan Aspek <i>Editing</i> .....</u>	<u>35</u>

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

<u>A. Hasil Penelitian .....</u>	<u>45</u>
<u>B. Pembahasan .....</u>	<u>67</u>
1. <u>Konstruksi Pasangan Berdampingan dan Montase pada</u> <u>Kumpulan <i>Scene</i> Episode 9 .....</u>	<u>67</u>
2. <u>Konstruksi Pasangan Berdampingan dan Montase pada</u> <u>Kumpulan <i>Scene</i> Episode 19 .....</u>	<u>88</u>
3. <u>Konstruksi Pasangan Berdampingan dan Montase pada</u> <u>Kumpulan <i>Scene</i> Episode 21 .....</u>	<u>104</u>
4. <u>Konstruksi Pasangan Berdampingan dan Montase pada</u> <u>Kumpulan <i>Scene</i> Episode 32 .....</u>	<u>123</u>

#### **BAB V PENUTUP**

<u>A. Kesimpulan.....</u>	<u>142</u>
<u>B. Saran .....</u>	<u>145</u>

#### **DAFTAR PUSTAKA .....**

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR BAGAN

<u>Bagan 1.1. Skema Penelitian.....</u>	<u>12</u>
---	-----------

## DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 2.1. Poster Serial “Preman Pensiun 3” RCTI.....</u>	<u>14</u>
<u>Gambar 2.2. Capture skenario KS Episode 5 “Preman Pensiun 3” RCTI.....</u>	<u>23</u>
<u>Gambar 4.1. Capture skenario KS dan contoh penerapan di Episode 5 .....</u>	<u>44</u>

## DAFTAR TABEL

<u>Tabel 4.1.1. Data Master Gejala Pola Dialog.....</u>	<u>45</u>
<u>Tabel 4.1.2. Data Gejala Pola Dialog Episode 9.....</u>	<u>51</u>
<u>Tabel 4.1.3. Data Gejala Pola Dialog Episode 19.....</u>	<u>54</u>
<u>Tabel 4.1.4. Data Gejala Pola Dialog Episode 21.....</u>	<u>56</u>
<u>Tabel 4.1.5. Data Gejala Pola Dialog Episode 32.....</u>	<u>60</u>
<u>Tabel 4.2.1. Data Analisis Dialog Kumpulan Scene 1 Episode 9.....</u>	<u>68</u>
<u>Tabel 4.2.2. Data Analisis Dialog Kumpulan Scene 2 Episode 9.....</u>	<u>78</u>
<u>Tabel 4.2.3. Data Analisis Dialog Kumpulan Scene 5 Episode 9.....</u>	<u>82</u>
<u>Tabel 4.2.4. Data Analisis Dialog Kumpulan Scene 1 Episode 19.....</u>	<u>89</u>
<u>Tabel 4.2.5. Data Analisis Dialog Kumpulan Scene 2 Episode 19.....</u>	<u>97</u>
<u>Tabel 4.2.6. Data Analisis Dialog Kumpulan Scene 5 Episode 19.....</u>	<u>102</u>
<u>Tabel 4.2.7. Data Analisis Dialog Kumpulan Scene 1 Episode 21.....</u>	<u>106</u>
<u>Tabel 4.2.8. Data Analisis Dialog Kumpulan Scene 2 Episode 21.....</u>	<u>113</u>
<u>Tabel 4.2.9. Data Analisis Dialog Kumpulan Scene 3 Episode 21.....</u>	<u>118</u>
<u>Tabel 4.2.10. Data Analisis Dialog Kumpulan Scene 2 Episode 32.....</u>	<u>126</u>
<u>Tabel 4.2.11. Data Analisis Dialog Kumpulan Scene 3 Episode 32.....</u>	<u>132</u>
<u>Tabel 4.2.12. Data Analisis Dialog Kumpulan Scene 6 Episode 32.....</u>	<u>138</u>

## DAFTAR LAMPIRAN

- [Lampiran 1. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar Tugas Akhir](#)
- [Lampiran 2. Desain Undangan dan Poster Seminar Tugas Akhir](#)
- [Lampiran 3. Dokumentasi Foto dan \*Screenshot\* Publikasi Poster Seminar Tugas Akhir](#)
- [Lampiran 4. Dokumentasi Foto Seminar Tugas Akhir](#)
- [Lampiran 5. Fotokopi Buku Tamu](#)
- [Lampiran 6. \*Form\* I-VII](#)
- [Lampiran 7. Surat Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah](#)
- [Lampiran 8. Tabel Data Breakdown \*Scene\* \(Episode 9, Episode 19, Episode 21, Episode 32\) “Preman Pensiun 3” RCTI](#)
- [Lampiran 9. Tabel Data Analisis Dialog Episode 9 Kumpulan \*Scene\* 3, 4, 6.](#)  
[Tabel Data Analisis Dialog Episode 19 Kumpulan \*Scene\* 3, 4.](#)  
[Tabel Data Analisis Dialog Episode 21 Kumpulan \*Scene\* 4, 5, 6, 7.](#)  
[Tabel Data Analisis Dialog Episode 32 Kumpulan \*Scene\* 1, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 “Preman Pensiun 3” RCTI](#)



*Teruntuk kedua Orang Tua, Kakak,  
dan teman-teman terkasih yang  
senantiasa hadir utuh...*

**Analisis Pola Dialog dalam *Scene Parallel* “Ping-Pong”  
pada Serial “Preman Pensiun 3” RCTI  
(Konstruksi Pola Dialog dan Perannya dalam Menimbulkan Efek Humor)**

**ABSTRAK**

Sinetron “Preman Pensiun 3” memiliki fenomena unik, yaitu penyambungan dua atau lebih adegan tidak berkesinambungan, namun seolah kalimat antar adegan berkaitan. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pola dialog pada *scene parallel* “ping-pong” dan terciptanya humor di serial “Preman Pensiun 3”.

Metode penelitian adalah deskriptif kualitatif. Membuktikan adanya pola dengan analisis interpretasi; (1) Jenis-jenis dialog Himawan Pratista; (2) Pola *scene parallel* “ping-pong” Sony Set: jumlah *scene* dalam unit, urutan *scene*, dan perpindahan dalam unit; (3) Pasangan berdampingan Joan Cutting. Membaca konstruksi pola dialog yang menimbulkan humor dengan teori pasangan berdampingan Joan Cutting dan *editing* montase Sergei Eisenstein.

Hasil penelitian membuktikan tiap unit merupakan dialog, terdiri dari 2 peserta (adegan), komposisi urutan adegan 1 ke 2, sebanyak satu kali perpindahan, dan pola pasangan berdampingan tanya-jawab.

Konstruksi unit dari pasangan berdampingan dengan respon sesuai dan bertentangan. Seolah selaras karena kebutuhan pola pasangan berdampingan, kesamaan konten, dan kata identik memanipulasi batas dimensi kedua *shot*, sehingga menimbulkan humor.

Kata kunci: Pola Dialog, *Scene Parallel* “Ping-Pong”, Humor, Preman Pensiun 3

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Sinetron atau dapat dikatakan sebagai serial, menjadi tayangan rutin setiap stasiun televisi nasional di Indonesia. Berdasarkan lembaga survei, *Nielsen Audience Measurement* pada sepuluh kota besar di Indonesia, menyatakan bahwa program televisi yang paling digemari penonton Indonesia adalah komedi, sinetron, dan *talent show* (Tempo Online, 2013). Pencapaian rating tinggi menjadi indikasi bahwa sinetron masih menjadi tayangan favorit di Indonesia.

Terhitung sejak tahun 1990-an hingga kini, hanya beberapa sinetron yang merefleksikan realitas kehidupan sosial masyarakat menengah-bawah, misal Keluarga Cemara, Bajaj Bajuri, dan Para Pencari Tuhan (Dewojati 2012, 27). Berikut stasiun televisi di Indonesia yang rutin menayangkan sinetron antara lain Trans TV, MNC TV, ANTV, RCTI, SCTV, Indosiar, Kompas TV, NET TV, dsb. Beberapa judul sinetron yang pernah tayang, misal Cinta dan Rahasia di NET TV, Ganteng-ganteng Serigala di SCTV, Anugerah Cinta di RCTI.

Beberapa sinetron di televisi nasional mengangkat cerita yang diluar logika misalkan pada cerita kolosal Tutar Tinular yang kedatangan superhero Amerika (Batman), juga cerita yang menjual beragam mimpi seperti anak-anak SMA mengendarai motor-motor *sport*, dan lain sebagainya. Jika dilihat lebih mendalam, hal tersebut jauh dari nalar dan kedekatan penikmat sinetron yang notabene masyarakat kelas menengah-kebawah. Morissan menyebutkan bahwa cerita fiksi seringkali bercerita tentang harta, tahta, dan wanita (Morissan 2009, 30). Beberapa sinetron dengan cerita perebutan kekuasaan dan harta pada masyarakat menengah dan masih berdasarkan nalar baik adalah sinetron “Preman Pensiun 3”.

“Preman Pensiun 3” menceritakan intrik perebutan kekuasaan dan peran serta preman di wilayah publik kota Bandung. Selain itu, sinetron ini memberikan pemahaman tentang sisi positif kehidupan preman terhadap lingkungannya. Keunikan yang ditawarkan sinetron ini mengemas cerita kehidupan jalanan yang katanya penuh citra negatif malahan banyak disampaikan pesan dan nasihat baik.

Mengambil “Preman Pensiun 3” sebagai objek karena terdapat fenomena penyampaian informasi yang unik yaitu fenomena *scene parallel* “ping-pong”. Menurut Sony Set dalam menuliskan adegan-adegan dan dialog antar-*scene* terdapat tiga pola penyampaian informasi dengan cara, pertama pola *scene-scene* berurutan, pola *scene-scene parallel*, dan pola *scene parallel* “ping-pong” (Set 2005,145).

Fenomena ini banyak ditemukan di seluruh episode pada serial ini, kira-kira setiap episodnya memunculkan 9 gejala. Gejala tersebut merupakan penyambungan dua atau lebih adegan tidak berkesinambungan, namun terdapat jalinan benang merah semu pada kalimat antar adegan. Berdasarkan hal ini, muncul asumsi bahwa kehadiran gejala ini memiliki peran cukup penting dalam menggulirkan cerita. Analisis pola dialog menjadi perlu dilakukan untuk membuktikan adanya gejala-gejala *scene parallel* “ping-pong”.

Fenomena *scene parallel* “ping-pong” merupakan penyejajaran *shot* akhir sebuah adegan dengan *shot* awal adegan lain. Sambungan antar *shot* tersebut menghasilkan makna yang kontras dan cukup signifikan. Tetapi karena terdapat unsur-unsur seolah berkesinambungan dan sifat-sifat identik pada kalimatnya, seakan-akan mengaburkan batas dimensi kedua *shot*. Proses tersebut saling berkontradiksi dan saling sejajar antar satu dengan lainnya, sehingga memiliki peran dan pengaruh dalam menimbulkan humor.

*Scene parallel* “ping-pong” ini tidak hanya memiliki bentuk-bentuk berulang, namun juga mempunyai peran dan pengaruh pada pola dialog yang menguatkan nilai humor. Sebuah humor merupakan pengalaman mental pada

saat menemukan ide-ide, peristiwa-peristiwa, atau situasi yang ganjil (Paul E. Mc. Gee 1979, 6). Beberapa hal ganjil yang menimbulkan tawa dapat muncul dari kelemahan atau kemalangan seseorang, hal-hal nyata dengan yang tidak nyata atau dalam kata lain terdapat hal-hal bertentangan, dan hal-hal yang tidak dapat diterima oleh kesadaran (Manser dalam Muawal 2014, 27-28). Keganjilan diwujudkan dari ketidaksejajaran kalimat-kalimat dialog antar adegan yang kedua *shot*-nya disejajarkan dan dipadukan.

Mengingat serial ini merupakan serial drama komedi, dimana upaya dalam membentuk kelucuan salah satunya dari penyusunan dialog. Dialog disusun sedemikian rupa sehingga seolah selaras dan serasi. Tetapi sebenarnya dialog-dialog tersebut tidak berhubungan maupun berkaitan. Keadaan semu dialog antar adegan pada *scene parallel* “ping-pong” menjadi daya tarik guna memberikan kesan tidak terduga.

Latar belakang diatas kemudian menjadi sebuah permasalahan yang akan diteliti dalam penulisan skripsi dengan judul “Analisis Pola Dialog dalam *Scene Parallel* “Ping-Pong” pada Serial “Preman Pensiun 3” RCTI (Konstruksi Pola Dialog dan Perannya dalam Menimbulkan Efek Humor)”. Secara akademik belum ada penelitian terhadap objek penelitian “Preman Pensiun 3” dengan variabel pola dialog di *scene parallel* “ping-pong”, sehingga penelitian ini dapat dilakukan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan diatas guna memfokuskan pembahasan, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pola dialog dalam pola penyampaian informasi *scene parallel* “ping-pong” pada serial “Preman Pensiun 3” RCTI?
2. Apa pengaruh penggunaan pola dialog terhadap penceritaan pada serial “Preman Pensiun 3” RCTI?

### C. Tujuan dan Manfaat

**Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:**

1. Akan membuktikan pola dialog sehingga dapat melihat:
  - a) Jenis dialog pada kumpulan *scene* di serial “Preman Pensiun 3” RCTI.
  - b) Pola ping-pong pada kumpulan *scene* di serial “Preman Pensiun 3” RCTI.
  - c) Identifikasi pasangan berdampingan pada kumpulan *scene* di serial “Preman Pensiun 3” RCTI.
2. Mendeskripsikan konstruksi pada kumpulan *scene* berdasarkan pasangan berdampingan dan montase untuk menimbulkan efek humor di serial “Preman Pensiun 3” RCTI.

### **Manfaat**

1. Melalui penelitian ini diharapkan, pembaca dapat mengetahui kecenderungan pola dialog di program serial.
2. Manfaat teoritis diwujudkan dari penerapan akan pengetahuan teori *editing* (montase) dan penemuan gejala baru pada teori pragmatik (analisis percakapan) di bidang akademik.
3. Manfaat praktis, dapat digunakan sebagai wawasan atau referensi pada ranah penelitian drama serial Indonesia pada pola penyampaian informasi terkhusus pada pola dialog *scene parallel* “ping-pong”.
4. Penelitian ini bisa dijadikan referensi penulis naskah maupun sutradara dalam menulis naskah dan atau memproduksi serial drama.

#### D. Tinjauan Pustaka

Sejauh pengamatan, penelitian ini belum pernah dilakukan tetapi beberapa penelitian mirip atau searah dengan penelitian ini. Berdasarkan pengamatan tersebut akan dilihat perbedaan atau beberapa akan dijadikan referensi.

Penelitian milik Maharani dari Departemen Sastra Indonesia, Universitas Sumatra Utara. Skripsi Maharani berjudul Tindak Tutur Percakapan pada Komik *Asterix*, dengan menggunakan metode padan guna mendapat data percakapan di komik *Asterix*. Data tersebut kemudian di analisis menggunakan dasar teori tindak tutur dari J.L. Austin (dalam Lubis 1991, 9-10) dan pola pasangan berdampingan dari Coulthard (dalam Richard 1995, 11-12). Penelitian ini bertujuan untuk menemukan dan menganalisis jenis-jenis tindak tutur yang terdapat di komik *Asterix* dan menjelaskan struktur percakapan yang terdapat di dalam komik *Asterix* tersebut.

Kesamaan penelitian Maharani dengan penelitian yang sedang dilakukan ini adalah dengan menggunakan teori pola pasangan berdampingan. Penelitian Maharani menggunakan dasar teori dari Coulthard, sedangkan penelitian ini menggunakan dasar teori dari Joan Cutting. Sama-sama menganalisis struktur percakapan dan menemukan polanya. Jika penelitian Maharani menganalisis struktur pada komik *Asterix*, penelitian ini menganalisis struktur atau pola yang digunakan dalam dialog antar adegan di serial "Preman Pensiun 3" RCTI.

Tidak hanya pasangan berdampingan, Maharani menemukan dan menganalisis jenis-jenis tindak tutur dalam komik *Asterix*. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa percakapan yang terdapat dalam komik *Asterix* mempunyai tiga jenis tindak tutur yaitu: (1) tindak lokusi, (2) tindak ilokusi, dan (3) tindak perlokusi. Selain tindak tutur, ditemukan 10 pola pasangan berdampingan yaitu: (1) pola sapaan-sapaan. (2) pola panggilan-jawaban, (3) pola permintaan informasi-pemberian, (4) pola penawaran-penolakan, (5) pola

keluhan-bantahan, (6) pola pertanyaan-jawaban, (7) pola pemberian informasi-jawaban, (8) pola perintah-jawaban/menuruti, (9) pola perintah-bantahan, (10) pola sindiran-sindiran.

Berikut penelitian kedua dirujuk dari tesis Naafi Nur Rohma, mahasiswa Institut Seni Indonesia, Surakarta, dengan judul penelitian “Fantasi dalam Film ‘Pohon Penghujan’ Sutradara Andra Fembriarto”. Naafi ingin mengungkap konsep ‘fantasi’ Jacques Lacan yang terbentuk dalam film ‘Pohon Penghujan’. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif: pendekatan estetika formalis, konsep ‘fantasi’ Lacan serta teori montase Eisenstein. Analisis yang digunakan dalam penelitian yaitu, analisis interaksi, analisis interpretasi dan analisis montase Sergei Eisenstein.

Persamaan dengan penelitian yang sedang dikerjakan ini ada pada penggunaan konsep dialektika montase dari Sergei Eisenstein. Perbedaan dengan penelitian tersebut, jika penelitian tersebut akan membuktikan proses terbentuknya konsep ‘fantasi’ Jacques Lacan dengan teori montase Sergei Eisenstein, penelitian ini lebih memfokuskan pada terbentuknya humor dalam sinetron Indonesia. Penelitian ini menggunakan analisis percakapan dari Joan Cutting, konsep “*unexpectedness*” Wijana, teori humor Juan Manser dan analisis montase Sergei Eisenstein dengan teori pendukung aspek dimensi *editing* menurut Bordwell dan Thompson.

Rujukan ketiga penelitian milik Sri Ani Puji Setiawati dari Studi Ilmu Linguistik UGM Yogyakarta. Tajuk penelitian tesis ini adalah Analisis Wacana Percakapan dalam Strip Komik *Baby Blues* pada tahun 2015. Ani menganalisis wacana percakapan pada sebuah strip komik berbahasa Inggris yang membahas tentang 1) jenis-jenis wacana dialog dan analisis wacana percakapan yang terdapat dalam strip komik *Baby Blues*, 2) bentuk-bentuk pelanggaran atas prinsip kerjasama pada percakapan dalam strip komik *Baby Blues*, dan 3) fungsi pragmatis pelanggaran prinsip kerjasama pada percakapan dalam strip komik *Baby Blues*.

Pada penelitian ini akan digunakan pendekatan teori analisis percakapan dari Cutting (2008, 29), terkhusus menggunakan teori pasangan berdampingan (*adjacency pairs*). Sama dengan penelitian Ani yang menggunakan teori analisis percakapan dari Joan Cutting untuk melihat struktur organisasi percakapan tersebut. Disebutkan pada kesimpulan dalam analisis percakapan (pasangan berdampingan) penelitian Ani, bahwa diketahui terjadi hal yang tidak terduga '*unexpectedness*' (Wijana 1995) dalam strip komik *Baby Blues*.

Penelitian Ani menganalisis percakapan dalam strip komik berbahasa Inggris. Penelitian ini menganalisis percakapan yang memiliki pola pasangan berdampingan pada sinetron Indonesia. Penelitian ini dengan penelitian Ani sama-sama diketahui memiliki unsur tidak terduga '*unexpectedness*' (Wijana 1995) dalam menciptakan humor. Selain itu, penelitian ini menggunakan dasar teori *editing* dari Sergei Eisenstein (Giannetti 2014, 168), mengingat objek kajian merupakan peristiwa tutur pada medium *audiovisual*. Dapat diketahui bahwa penelitian ini dengan penelitian Ani hanya beririsan pada konsep wacana percakapan.

#### **E. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek secara holistik dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks, khususnya yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong 2007,6).

Para periset kualitatif menggunakan pendekatan, metode, dan teknik-teknik dengan konteks di dalam studi-studi kemanusiaan. Masing-masing metode dan strategi memiliki jejak-jejak historis yang khas dari disiplin masing-masing, sebagai contoh *cultural studies*, analisis percakapan, semiotik, dan narasi dalam kajian film dan sastra, dan lain sebagainya (Eriyanto 2009,4).

Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan objek

penelitian yaitu pola dialog pada *scene parallel* “ping-pong”, guna menelaah apa peran dan pengaruh terhadap penceritaan dalam serial “Preman Pensiun 3”.

### 1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang diambil adalah program serial “Preman Pensiun 3” tayang di RCTI. Perdana tayang pada 14 Desember 2015 - 28 Januari 2016, dengan jadwal penayangan di stasiun televisi RCTI, setiap hari Senin-Sabtu pukul 16.30-17.30WIB, dengan durasi  $\pm$  60 menit termasuk iklan. Objek penelitian memiliki populasi sebanyak 38 episode. Populasi dirasa terlalu besar sehingga akan diambil sampel.

### 2. Teknik Pengambilan Sampel

Total dari populasi keseluruhan episode yaitu 38 episode. Penggunaan teknik *probability sampling* akan digunakan dalam mengambil sampel. *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama dari setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono 2013, 82).

Menurut Arikunto (2010, 177) kebanyakan peneliti memiliki anggapan bahwa semakin banyak sampel, atau semakin besar persentase sampel dari populasi, hasil penelitian akan semakin baik. Namun tidak selalu demikian, karena hal ini tergantung dari sifat-sifat atau ciri-ciri yang dikandung oleh subjek penelitian dalam populasi. Selanjutnya sifat-sifat atau ciri-ciri tersebut bertalian erat dengan homogenitas subjek dalam populasi.

Indikator sampel akan didasarkan pada teori pola penyampaian informasi, pola *scene parallel* “ping-pong” (Sony Set 2005, 145). Penggunaan *scene parallel* berdialog di setiap anggota populasi memiliki

kemiripan sifat, sehingga penggunaan teknik *simple random sampling* menjadi bisa dilakukan.

Bentuk *scene parallel* berdialog di serial ini tersebar di 38 episode, sehingga sifat serupa di tiap episode bisa dianggap homogen.

Gay dan Diehl menyatakan bahwa semakin banyak sampel yang diambil maka akan semakin representatif dan hasilnya dapat digeneralisir. Namun ukuran sampel yang diterima akan sangat bergantung pada jenis penelitiannya. Jika penelitiannya bersifat deskriptif, maka sampel minimumnya adalah 10% dari populasi (1992, 146).

Mengacu teori Gay dan Diehl, dipilih 38 episode dengan teknik *simple random sampling*. Sampel diambil sebesar 10% dari 38 episode yaitu 3,8, nilai diatas 0,5 akan dibulatkan menjadi 4 episode. Keempat sampel ini diambil secara acak dengan undian sebagai sampel dari keseluruhan populasi, sehingga didapatkan sampel pada episode 9, episode 19, episode 21, dan episode 32.

Satuan penelitian akan digunakan istilah kumpulan *scene* (disingkat KS) yang memiliki pola *scene parallel* “ping-pong” di masing-masing sampel. Setiap episode rata-rata memiliki 9 KS. Jika sampel yang digunakan 4 episode, maka kira-kira jumlahnya ada 36 KS.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2013:224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Penelitian ini akan menggunakan metode pengambilan data dengan mencari rekaman video dan pengamatan data. Langkah penelitian dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

#### a. Dokumentasi / Mencari Rekaman Video

Mencari rekaman video dilakukan karena program “Preman Pensiun 3” sudah tidak ditayangkan di televisi. Pengambilan data video melalui situs [youtube.com](https://www.youtube.com).

#### b. Observasi / Pengamatan

Melakukan proses menonton secara berulang pada ke 38 episode serial “Preman Pensiun 3” RCTI. Untuk mengidentifikasi dan melihat pola dialog pada *scene parallel* “ping-pong” melalui adegan dan dialog. Proses identifikasi ini guna mendukung pengambilan sampel. Kemudian untuk mendapatkan data dilanjutkan dengan teknik berikut.

##### 1) Metode Simak dan Catat

Berupa teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan waktu dengan sistematis terhadap objek penelitian yang diteliti. Pengamatan lebih lanjut dilakukan dengan menonton dan pencatatan fokus pada dialog dalam adegan. Menyimak penggunaan bahasa yang termasuk dalam kriteria pola *scene parallel* “ping-pong”. Dibantu dengan menyimak video dan skenario, kemudian dilakukan pencatatan durasi terjadinya penggunaan pola pasangan berdampingan tersebut.

##### 2) Metode *Cutting*

Berupa teknik pengumpulan data dengan memotong video yang akan dijadikan data. Pemotongan video berdasarkan segmentasi adegan-adegan yang saling berkaitan dengan dialog antar adegan.

#### 4. Metode Analisis Data

Fokus penelitian ini adalah pertautan dialog pada *scene parallel* “ping-pong” di *shot-shot* montase antar adegan. Penyejajaran dialog antar adegan membentuk suatu pola-pola tertentu dan dibangun oleh beberapa faktor. Berikut dilakukan fokus pengamatan dan penelitian pada KS.

Langkah pertama, membuktikan adanya gejala pola dialog dalam KS dengan analisis berdasarkan teori jenis dialog (dialog atau monolog) Himawan Pratista, interpretasi dari teori pola penyampaian informasi (pola *scene parallel* “ping-pong”) Sony Set, dan pasangan berdampingan Joan Cutting. Analisis ini bertujuan untuk membuktikan pola dialog antar adegan dalam KS.

Berdasarkan materi pertama tersebut lalu dilakukan pengamatan lebih mendalam pada konstruksi pola dialog guna mendukung terciptanya efek humor. Penelitian meminjam pisau teori kebahasaan yang dianggap relevan dan tepat dalam membantu membedah pola dialog. Mengingat bahwa penelitian ini masih dalam wilayah kajian televisi dan film yang memang tidak lepas dari bidang ilmu lain.

Langkah kedua adalah analisis data menggunakan pendekatan teori pasangan berdampingan didukung dengan teori montase. Analisis percakapan dan analisis *editing* digunakan guna mendeskripsikan faktor-faktor apa saja yang membangun efek humor pada dialog antar adegan di dalam KS.

Hasil analisis data akan diuraikan lebih mendetail, bertujuan untuk mendapatkan simpulan mengenai pola dialog pada *scene parallel* “ping-pong” dan konstruksi dalam pola tersebut sehingga menimbulkan efek humor pada serial “Preman Pensiun 3” RCTI. Berikut skema penelitiannya:

