

**PENYUTRADARAAN FILM DRAMA KOMEDI “UNDIAN”
MENGUNAKAN *PUNCHLINE* SEBAGAI PENGUAT HUMOR**

SKIRPSI KARYA SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh :
FITRIANA LESTARI
NIM : 1210644032

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

2017

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :

PENYUTRADARAAN FILM DRAMA KOMEDI “UNDIAN” MENGUNAKAN *PUNCHLINE* SEBAGAI PENGUAT HUMOR

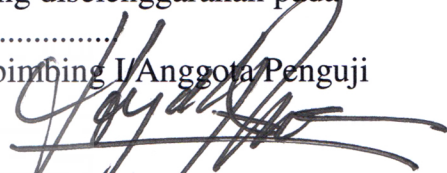
yang disusun oleh

Fitriana Lestari

NIM 1210644032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal 23 APR 2018

Pembimbing I/Anggota Penguji



Dyah Arum Retnowati, M.Sn.

NIP 19710430 199802 2 001

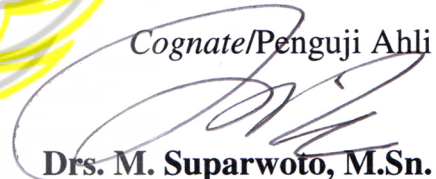
Pembimbing II/Anggota Penguji



Deddy Setyawan, M.Sn.

NIP 19760729 20112 1 001

Cognate/Penguji Ahli



Drs. M. Suparwoto, M.Sn.

Ketua Program Studi/Ketua Penguji



Agnes Widiasmoro, 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 : Fitriana Lestari
NIM : 1210644032
Judul Skripsi : Penyutradaraan Film Drama Komedi "Undian"
Menggunakan Punchline Sebagai Penguat Humor

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 : 18 Oktober 2017
Yang Menyatakan,



Nama Fitriana Lestari
NIM 1210644032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitriana Lestari
NIM : 1210644032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul

Penyutradaraan Film Drama Komedi "Undran" Menggunakan
Punchline Sebagai Penguat Humor

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 18 Oktober 2017
Yang Menyatakan,



Fitriana Lestari
1210644032

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk seluruh **Orang Tua** saya **SUWARSIH SULASTRI, US US SOMANTRI** orang tua yang telah melahirkan saya kedunia **EMA MINTARSIH, NANANG SURYANA** orang tua yang telah membesarkan dan merawat saya **BAPAK JUNAEDI, MAMAH INA** orang tua yang telah menjaga dan mendampingi orang tua saya.*



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.b.Wb

Alhamdulillahilahirabilalamin berkat Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat dan kasih sayangNya yang diberikan hingga saat ini, sehingga bisa menyelesaikan perkuliahan dan penciptaan Karya Tugas Akhir dengan judul Penyutradaraan Film Drama Komedi “Undian” Menggunakan *Punchline* Sebagai Penguat Humor.

Penyusunan laporan dan penciptaan karya ini sebagai salah satu syarat kelulusan mata kuliah Tugas Akhir (TA) dan telah menjadi syarat kelulusan perkuliahan. Tugas Akhir adalah mata kuliah terakhir dimana ilmu-ilmu yang dipelajari dan didapat semasa perkuliahan diaplikasikan dalam sebuah karya yang menjadi syarat utama kelulusan. Ilmu-ilmu tersebut dituangkan dalam sebuah karya audio visual. Penulisan dan penciptaan karya ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan dalam pengembangan kreativitas penciptaan konsep karya dan mengaplikasikan konsep menjadi sebuah karya khususnya audio visual.

Penciptaan Tugas Akhir ini, sulit untuk dapat terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan kontribusinya baik secara material maupun spiritual. Dengan demikian pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat dan kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Orang Tua dan keluarga tercinta Setiyo Susanto, Ahmad Hilal atas segala kasih sayang dan dukungan semangatnya.
3. Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi dan Film Fakultas Seni Media Rekam.
4. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam.
5. Dyah Arum Retnowati, M.Sn. dan Deddy Setyawan, M.Sn. selaku dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktunya.

6. Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn. atas bimbingan kekerjanya.
7. Ahmad Kamil dan Prima Cita power full partner team support penuh drama.
8. Vincentius Dwi Himawan, Vregina Diaz Magdalena, Tegar Achmad Yasya, M.Adhyaksa, Neny Sembiring Brahmana yang selalu direpotkan dengan segala keluh kesah.
9. Hari Setiawan guru yang selalu mengingatkan
10. Tim produksi yang terlibat dalam penciptaan Tugas Akhir ini dan semua teman-teman yang membantu dan memberikan perhatian selama ini.

Masih banyak kekurangan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran diharapkan untuk perbaikan kedepannya. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat untuk menambah ketrampilan pengetahuan bagi semua pihak.

Wassalamualaikum Wb., Wb.

Yogyakarta, 28 Oktober 2017

Fitriana Lestari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR FOTO	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan Karya.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Tinjauan Karya	5
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	9
A. Objek Penciptaan.....	9
1. Masyarakat Desa	9
2. Undian	10
B. Analisis Objek Penciptaan.....	14
1. Naskah Film Undian	
a. Judul	14
b. Tema.....	15
c. Premis	15
d. Alur/Plot	15
e. Sinopsis	15
2. Analisa Penokohan	17
a. Uus	17
b. Warsih	18
c. Bocah Ingusan	18
3. Analisa Dramatik.....	19
a. Pengenalan.....	19

b. Konflik	20
c. Penyelesaian	21
BAB III LANDASAN TEORI	22
A. Penyutradaraan	22
1. Sutradara dan Interpretasi Naskah	23
2. <i>Casting</i>	24
B. Tata Artistik	25
1. <i>Setting</i>	25
2. Kostum dan Tata Rias	26
C. Sinematografi	27
D. Tata Cahaya	28
E. Tata Suara	29
F. Editing	30
G. Film Drama Komedis	31
1. <i>Punchline</i>	32
2. Humor	33
BAB IV KONSEP KARYA	35
A. Konsep penciptaan	35
1. Konsep Penyutradaraan	35
a. Pengadeganan	36
b. Dialog Bahasa Sunda	37
c. Latar Belakang Tempat	37
d. Konsep Casting	38
2. Konsep Tata Artistik	40
a. <i>Setting</i> Tempat	40
b. Kostum dan Tata Rias	43
3. Konsep Sinematografi	46
a. Sudut Kamera	46
b. Komposisi	47
c. Pencahayaan	47
4. Konsep Tata Suara	48
5. Konsep <i>Editing</i>	48

B. Desain Produksi.....	49
1. Identitas Karya	49
2. Sinopsis	49
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMAHASAN KARYA	52
A. Tahap Perwujudan Karya	52
1. Pra Produksi	52
a. Pembentukan Ide	53
b. Pembentukan Tim	53
c. Analisis Naskah	56
d. Rapat Produksi	57
e. <i>Hunting</i> Lokasi	57
f. <i>Casting</i> Pemain	61
g. <i>Reading</i>	69
h. <i>Rehearshal</i>	69
i. <i>Recce</i>	71
j. Jadwal Syuting	71
2. Produksi	71
3. Pasca Produksi	73
a. <i>Loading File</i>	74
b. <i>Preview</i> Materi	74
c. Pemilihan <i>Shot</i>	75
d. Sinkronisasi	75
e. <i>Assembly</i>	75
f. <i>Roughcut</i>	75
g. <i>Offline Editing</i>	76
h. CGI	76
i. <i>Mixing Audio</i>	77
j. <i>Editing Online</i>	77
B. Pembahasan Karya	78
1. <i>Punchline</i> pertama <i>scene</i> 1	78
2. <i>Punchline</i> kedua <i>scene</i> 4	82
3. <i>Punchline</i> ketiga <i>scene</i> 10	84
4. <i>Punchline</i> keempat <i>scene</i> 12	87

5. <i>Punchline</i> kelima scene 16	89
6. <i>Punchline</i> keenam scene 25	83
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Film Get Married.....	5
Gambar 1.2 Poster Film Cek Toko Sebelah.....	6
Gambar 1.3 Poster Film Buka'an8.....	7
Gambar 4.1 Referensi Rumah.....	38
Gambar 4.2 Referensi Tokoh Uus.....	39
Gambar 4.3 Referensi Tokoh Warsih.....	39
Gambar 5.25 <i>Capture Screen</i> Uus melakukan tarian ritual	79
Gambar 5.26 <i>Capture Screen</i> Uus memotong sabun	80
Gambar 5.27 <i>Capture screen</i> Uus dan Warsih berdebat.....	80
Gambar 5.28 <i>Capture screen</i> Uus medapat hadiah uang	81
Gambar 5.29 <i>Capture Screen</i> Uus dan Tukang Warung berdialog	83
Gambar 5.30 <i>Capture Screen</i> Uus membayangkan dapat motor.....	83
Gambar 5.31 <i>Capture Screen</i> Khayalan Uus mendapatkan sepeda moto.....	83
Gambar 5.32 a,b,c,d,e <i>Capture Screen</i> Usaha Uus membeli kupon	85
Gambar 5.33 a, b <i>Capture Screen</i> Uus sedang mengikuti kuis.....	85
Gambar 5.34 <i>Capture Screen</i> Uus dan Warsih mendapatkan hadiah TV	86
Gambar 5.35 a,b,c <i>Capture Screen</i> Warsih mengikuti acara kuis di TV	88
Gambar 5.36 a,b <i>Capture Screen</i> Uus dan Warsih dapat uang.....	88
Gambar 5.37 a,b,c,d <i>Capture Screen</i> Bocin mengambil kupon.	90
Gambar 5.38 a,b,c <i>Capture Screen</i> Bocin mengelapkan ingus.....	91
Gambar 5.39 a,b <i>Capture Screen</i> Uus dan Warsih menunggu undian.....	91
Gambar 5.40 <i>Capture Screen</i> Uus dan Warsih menari ritual.....	92
Gambar 5.41 a,b,c,d <i>Capture Screen</i> Uus lari ke panggung	93
Gambar 5.42 a,b,c,d <i>Capture Screen</i> Uus merebut kupon.....	94
Gambar 5.43 a,b <i>Capture Screen</i> Uus membawa Warsih.	95
Gambar 5.44 a,b,c,d <i>Capture Screen</i> Anak Uus menari ritual.....	95

DAFTAR FOTO

Gambar 4.4 Foto set ruang tengah rumah dan set kamar tidur	41
Gambar 4.5 Foto tampak luar rumah dan set dapur	41
Gambar 4.6 Foto set warung, set jalanan kampung, dan set lapangan	42
Gambar 5.1 Foto <i>Hunting</i> lokasi di Sukabumi	58
Gambar 5.2 Foto Kedatangan Tim di rumah kepala desa Arumsari	59
Gambar 5.3 Foto a, b, c, d interior dan exterior rumah keluarga bapak Eri...	59
Gambar 5.4 Foto perkampungan Desa Arumsari.....	60
Gambar 5.5 Foto salah satu warung di Desa Arumsari	60
Gambar 5.6 Foto lapangan Desa Arumsari	60
Gambar 5.7 Foto ruang prakter di salah satu bidan	61
Gambar 5.8 Foto a, b, c sutradara dan asisten sutradara open cast	62
Gambar 5.9 Foto proses <i>casting</i> di Asrama Kujang	62
Gambar 5.10 Foto proses <i>open casting</i> di STSI.....	63
Gambar 5.11 Foto Mohamad Aditia pemeran Uus	64
Gambar 5.12 Foto Asty Puspita pemeran Warsih.....	65
Gambar 5.13 Foto Aji pemeran Bocin	65
Gambar 5.14 Foto Abdurrahman Kholid pemeran Penjual Warung.....	66
Gambar 5.15 Foto Jamaludin Shodiq pemeran Penagih	67
Gambar 5.16 Foto Yuliono pemeran Penjual Warung.....	68
Gambar 5.17 Foto Chandra Nilassari pemeran Biduan	69
Gambar 5.18 Foto Sutradara bersama asisten sutradara	71
Gambar 5.19 Foto Suasana syuting hari kedua di set lapangan.....	72
Gambar 5.20 Foto a, b Sutradara melakukan <i>preview</i>	72
Gambar 5.21 Foto a,b Suasana set rumah dan tim penata artistik	73
Gambar 5.22 Foto a, b Departemen Kamera <i>framing</i>	73
Gambar 5.23 Foto Proses loading file di lokasi	74
Gambar 5.24 Foto Proses pengerjaan CGI untuk acara Tv.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Referensi Kostum dan Tata Rias	43
Tabel 5.1 Tim Produksi Film Undian	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Kelengkapan 1-V11 dari kampus
Lampiran 2. Desain Poster Karya
Lampiran 3. Desain Cover Box DVD
Lampiran 4. Desain Label DVD
Lampiran 5. <i>Final Draft</i> Skenario “Undian”
Lampiran 6. <i>Master Breakdown</i> “Undian”
Lampiran 7. <i>Floor Plan Bocking</i> Pemain
Lampiran 8. <i>Shot List</i>
Lampiran 9. Data Casting Pemain
Lampiran 10. <i>Time Line Schedule</i>
Lampiran 11. <i>Call Sheet</i>
Lampiran 12. Rincian Anggaran Biaya Produksi
Lampiran 13. Desain Poster <i>Screening</i>
Lampiran 14. Desain Katalog <i>Screening</i>
Lampiran 15. Desain Undangan <i>Screening</i>
Lampiran 16. Daftar Hadir <i>Screening</i>
Lampiran 17. Dokumentasi <i>Screening</i>

ABSTRAK

Punchline biasanya digunakan untuk menulis materi *stand up comedy*. Biasanya dihadirkan monolog sebagai aksi panggung pertunjukan. Skripsi karya seni berjudul “Penyutradaraan Film Drama Komedi “Undian” Menggunakan *Punchline* Sebagai Penguat Humor” ini justru bertujuan untuk menghadirkan *punchline* sebagai bentuk audio visual yaitu film.

Objek penciptaan karya seni ini adalah film fiksi drama komedi “Undian” yang menceritakan tentang konflik rumah tangga antara Uus dan Warsih. Uus sangat gemar mengikuti berbagi undian berhadiah, sedangkan Warsih tidak menyukai hal tersebut dan memilih untuk mengkredit sebuah barang yang bisa dipergunakan. Perbedaan pendapat antara suami istri ini menjadi konflik rumah tangga yang harus diselesaikan dikemas menggunakan *punchline* sehingga menimbulkan humor dari aksi para tokoh.

Penciptaan karya film drama komedi ini ditekankan pada konsep penyutradaraan menggunakan *punchline* dengan memilih beberapa *scene* pada skenario. *Punchline* biasanya hadir di babak ketiga dalam sebuah cerita. Sehingga harus memilih beberapa *scene* pada skenario yang telah dibuat kemudian membentuk *Punchline* melalui adegan dari aksi tokoh, shot, hingga teknik editing. Hal ini dilakukan demi terwujudnya humor yang ingin dihadirkan sehingga menimbulkan aksi tawa dari peonton. Penciptaan Film Drama Komedi “Undian” merupakan film fiksi berdurasi 25 menit untuk segementasi masyarakat kalangan menengah kebawah.

Kata Kunci: Penyutradaraan, Film Drama Komedi, *Punchline*, Humor.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Secara garis besar masyarakat merupakan kesatuan hidup manusia yang berinteraksi menurut suatu sistem adat istiadat tertentu dan yang terkait oleh suatu identitas bersama. Secara keseluruhan, pola-pola interaksi sosial pada suatu masyarakat ditentukan oleh struktur sosial masyarakat yang bersangkutan. Sebagai contoh, masyarakat pedesaan seringkali dipandang sekilas oleh masyarakat kota sebagai penduduk yang tentram, damai, dan harmonis, namun pada kenyataannya dalam masyarakat desa juga terdapat beberapa ketegangan sosial tertentu. Pemaparan tersebut menjelaskan bahwa masyarakat desa seolah hadir dengan berbagai permasalahan. Sumber dari permasalahan itu biasanya terkait pada kedudukan sosial, gengsi, dan sebagainya.

Berdasarkan pengalaman pribadi dengan melihat kehidupan masyarakat yang tinggal disekitar pedesaan, ternyata banyak ketegangan-ketegangan yang menarik untuk diceritakan. Salah satunya adalah fenomena Undian. Pada umumnya masyarakat pedesaan cenderung tertarik terhadap sebuah peruntungan yaitu undian berhadiah. Undian itu sendiri merupakan sesuatu yang diundi untuk mendapatkan sebuah hadiah melalui proses pemungutan suara, atau lotre. Contohnya dapat dilihat pada kegiatan pagelaran musik dan gerak jalan sehat, bahkan ketika memperingati hari kemerdekaan Republik Indonesia, dilaksanakn sebuah perlombaan lalu diakhiri dengan pembagian hadiah atau *dorprize*.

Kebiasaan tersebut sudah menjadi dinamika kesaharian bagi masyarakat pedesaan karena undian telah banyak memberikan penawaran dengan mudah untuk mendapatkan sebuah hadiah yang berlimpah. Selain itu modal yang dikeluarkan untuk mendapatkan sebuah hadiah tergolong lebih sedikit jika

dibandingkan dengan hadiah yang akan diperoleh. Sehingga tidak jarang masyarakat yang mencoba peruntungan untuk mengikuti sebuah undian.

Hal ini telah menjadikan cara pandang masyarakat pedesaan untuk mendapatkan sesuatu menjadi lebih mudah dan cenderung mengandalkan sebuah peruntungan, sehingga mereka mudah di iming-imingi dan dikelabui. Dalam Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1954 yang diartikan dengan kata undian adalah tiap-tiap kesempatan yang diadakan oleh suatu badan untuk mereka, yang setelah memenuhi syarat-syarat tertentu dapat ikut serta memperoleh hadiah berupa uang atau benda, yang akan diberikan kepada peserta-peserta yang ditunjuk sebagai pemenang dengan jalan undian. (<http://www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-undian-berhadiah-menurut.html>, 13:36).

Selain dari faktor masyarakat pendukungnya, undian juga hadir dalam bentuk lain untuk menarik konsumen. Salah satunya melalui media televisi dan radio, seperti acara kuis, *games*, penjualan produk dan lainnya. Ini merupakan salah satu strategi *market* yang dilakukan, agar masyarakat dapat berlangganan untuk mengkonsumsi produk tersebut dengan metode “*untung-untungan*.”

Medium film seharusnya bisa memberikan pandangan terhadap masyarakat mengenai fenomena undian dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya melalui film yang bergenre drama komedi. Film drama komedi merupakan salah satu genre film yang menghadirkan hal-hal lucu dengan tujuan membuat penonton tersenyum bahkan tertawa. Selain membuat penonton terhibur, film drama komedi mampu memberikan perenungan terhadap penontonnya, baik dari segi persoalan yang serius atau bahkan yang remeh temeh sekalipun.

Pada umumnya struktur dan pengembangan unsur dramatik dalam film drama komedi hampir serupa dengan film drama, namun hal yang perlu diuraikan lebih rinci adalah hal yang berkaitan dengan kemampuan teknik dalam pembuatan film komedi (Suwardi 2006, 51). Salah satu teknik yang akan digunakan pada film “Undian” yaitu *Punchline*. Teknik ini berawal dari

penulisan materi *Stand Up Comedy* dan kemudian akan dicoba untuk divisualisasikan menjadi bentuk film drama komedi. Meskipun dengan humor yang sederhana, penggunaan *punchline* setidaknya dapat memberikan animo yang besar kepada penonton karena sifatnya yang tidak terprediksi, sehingga dapat memperkuat unsur humor dalam cerita film drama komedi “Undian” ini.

B. Ide Penciptaan Karya

Sebuah ide atau gagasan dapat timbul dari pengalaman pribadi, cerita orang lain, imajinasi, mimpi, dan hal lain sebagainya. Hal-hal tersebut merupakan peristiwa yang dekat dengan kita, bahkan pernah dialami sebelumnya. Seperti yang telah diuraikan oleh Elizabeth Lutters dalam bukunya yang berjudul *Kunci Sukses Menulis Skenario* bahwa ide dapat ditemukan dimana saja dan dalam keadaan apapun. Ide cerita dapat tercipta dari pengalaman pribadi, namun juga bisa dari pengalaman orang lain (Lutters 2004, 46).

Ide penciptaan karya ini berawal dari sebuah pengamatan yang melihat latar belakang perilaku masyarakat pedesaan dengan tingkat ekonomi menengah kebawah, pada saat itu begitu antusias untuk memperoleh suatu peruntungan demi memenuhi kehidupan sehari-hari. Banyak metode yang dilakukan oleh mereka, salah satunya dengan cara mengkredit barang-barang, mengikuti lotre, arisan, membeli produk-produk berhadiah, hingga merespon berbagai tawaran yang menawarkan hadiah mulai dari sms, telpon, dan kuis di televisi. Bahkan ada juga acara yang digagas oleh mereka sendiri, salah satu contohnya yaitu gerak jalan sehat yang membagi-bagikan hadiah melalui proses undian pada akhir acaranya. Banyak peristiwa yang unik dan lucu dari pengalaman acara tersebut.

Di beberapa pengalaman-pengalaman tersebut, timbul sebuah ide atau gagasan untuk dijadikan sebuah cerita film. Film sendiri memiliki kemampuan yang cepat untuk menyampaikan pesan kepada penontonnya, apalagi dengan bentuk film drama komedi yang menghibur namun memiliki

makna. Film drama komedi ini setidaknya mampu memberikan kesadaran kepada penonton terhadap realitas kehidupan masyarakat sehari-hari yang lebih dalam. Film drama komedi ini akan dikemas dengan tema persoalan rumah tangga masyarakat kelas menengah kebawah, yang menceritakan seorang laki-laki bernama UUS, sudah membina rumah tangga bersama WARSIH yang kini sedang mengandung anak pertama mereka. UUS adalah sosok suami yang gemar mengikuti undian, sedangkan WARSIH gemar mengkredit barang.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang ingin dicapai dalam karya film drama komedi ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan sebuah film drama komedi yang menghibur, namun juga memberikan gambaran peristiwa tentang kehidupan sehari-hari.
2. Menyampaikan sebuah gagasan bahwa “segala sesuatu yang diinginkan harus didapatkan melalui sebuah usaha, tidak dengan cara yang instan.”
3. Menggunakan teknik *punchline* untuk memperkuat unsur humor.

Sedangkan manfaat dari karya film komedi ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat membuka pikiran penonton bahwa film drama komedi tidak hanya memberikan sebuah hiburan tetapi juga renungan.
2. Agar penonton lebih menyadari bahwa pentingnya sebuah usaha untuk mendapatkan sesuatu.
3. Secara umum film ini diharapkan mampu menambahkan sebuah pengetahuan baru khususnya dalam penciptaan tentang film drama komedi dengan menggunakan *punchline* sebagai penguat humor.

D. Tinjauan Karya

1. “*Ged Married*”

Produksi	: Starvision
Sutradara	: Hanung Bramantyo
Durasi	: 108 menit



Gambar 1.1 Poster Film *Get Married*

Sumber : Google.

Film *Get Married* menceritakan tentang persahabatan 4 anak muda yang merasa seolah nasibnya paling tidak beruntung di dunia. Keinginan yang tidak sejalan dengan kenyataan, membuat mereka menjadi pemuda yang frustrasi dan menghabiskan waktu dengan bermain gapple (permainan domino) bersama di sebuah gubuk pinggir sungai. Film ini memang bertema hampir sama dengan “*Undian*” namun yang membedakan adalah konflik-konflik yang dimunculkan dalam film. Secara bentuk film dan *genre* diusung serupa yaitu film drama komedi. *Setting* yang dibuat pada film ini menarik karena berlatar kota Jakarta yang penuh bangunan-bangunan megah sekaligus terdapat perkampungan padat penduduk yang sederhana.

Setting dalam film ini dapat dijadikan acuan untuk menggambarkan suasana sebuah kampung. Apabila di *Get Married* kampung padat penduduk di perkotaan sementara di film “*Undian*” berlatar

sebuah kampung yang asri di pedesaan yang jauh dari hirup pikuk kota, terletak di kabupaten Sukabumi.

2. *“Cek Toko Sebelah”*

Produksi : Starvision
 Sutradara : Ernest Prakasa
 Durasi : 104 menit



Gambar 1.2 Poster Cek Toko Sebelah

Sumber: Google

Film Cek Toko Sebelah adalah film drama komedi terbaru di Indonesia. Menceritakan tentang keluarga kecil yang terdiri dari seorang ayah dan dua orang putranya. Sang ayah sangat menyayangi kedua anaknya. Sang ayah membuat surat wasiat yang berisi mengenai pembagian warisan berupa sebuah toko sembako yang dikenal dengan nama toko Koh Afuk.

Terdapat beberapa babak dalam film Cek Toko Sebelah yang juga menjelaskan tentang undian berhadiah dari sebuah produk. Hal ini menjadi sebuah tinjauan karya bahwa undian seperti itu masih marak di kalangan masyarakat. Penokohan dalam film Cek Toko Sebelah begitu kuat. Selain tokoh utama, film Cek Toko Sebelah banyak menampilkan karakter

pendukung, dan memiliki porsi yang pas dalam memerankan aksinya. Begitupun dengan film “Undian” yang menonjolkan tokoh utama Uus namun tokoh pendukung lainnya memiliki peranan penting sebagai penggerak sebuah cerita. Jika cek toko sebelah menonjolkan kelucuan dari tokoh pendukungnya lain lagi dengan film “Undian” yang justru menghadirkan kekonyolan dari tokoh utama yaitu Uus yang memiliki kebiasaan melakukan tarian ritual sebagai keberuntungannya meraih undian.

3. “Buka’an8”

Produksi : Chanex Ridhall Pictures & Kaninga Pictures
 Sutradara : Angga Dwimas Sangsoko
 Durasi : 104 menit



Gambar 1.3 Poster Film Buka’an8

Sumber: Google

Film Buka’an8 menceritakan tentang pasangan suami istri yang mengalami banyak masalah di hari kelahiran anak pertamanya. Film Buka’an8 dan film “Undian” secara naratif lebih menekankan ke persoalan

sosial dan konflik internal rumah tangga dan lingkungannya dengan tingkat kelas ekonomi yang berbeda, film “Undian” lebih menceritakan tentang persoalan dari kalangan masyarakat kebawah yang tinggal di sebuah pedesaan.

Kehadiran beberapa karakter orang Sunda dalam film Buka’an8 menjadi tinjauan karya untuk diterapkan dalam film “Undian”. Karena kehadiran karkater orang Sunda dalam film itu menimbulkan humor karena aksi dan dialognya yang menggunakan bahasa Sunda. Selain itu, film ini juga menjadi bahan referensi untuk *mood* gambar yang akan dihadirkan dalam film undian.

