

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

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata I
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

Penyutradaraan Film Drama Komedi “Undian” Menggunakan *Punchline* Sebagai Penguat Humor

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.

ABSTRACT

Punchline is usually used for content writing of stand up comedy and usually presenting a monologue as a act show. A thesis of artwork titled “Directing Comedy Drama Film “Undian” Using Punchline As Humor Exciting” aims to present punchline as audio-visual form a film.

This artwork object creation is a fiction film with comedy drama genre titled “Undian” is telling story about household conflict between Uus and Warsih. Uus are extremely avid playing lottery. Besides that, Warsih doesn’t like that thing and prefer made the installment purchase, for goods that she considers can be useful. A difference of opinion between husband and wife become conflict that needed to be resolved. Wrapped using punchline that brings humour from the act of characters.

This comedy drama film artwork is emphasized the concept of directing using punchline with choosing some scene on scenario. Punchline usually present in third act of story. So that has to choose some scene in scenario that have been made then form the punchline through scene from character act, shot, till the editing technique. This is done for presenting humor so as to cause laughter from viewers. The creation of comedy drama film artwork titled “Undian” is a fiction film with 25 minutes duration and segmented for middle down class.

Keywords : *Directing, Comedy Drama, Punchline, Humour.*

LATAR BELAKANG

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, dilaksanakan sebuah perlombaan lalu diakhiri dengan pembagian hadiah atau *dorprize*.

Kebiasaan tersebut sudah menjadi dinamika keseharian 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. 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.

IDE PENCIPTAA KARYA

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.

LANDASAN TEORI

Kompleksnya tugas pembuatan film secara teknis maupun fisik, ditambah banyaknya orang yang dilibatkan dalam pembuatan sebuah film, hal ini sulit jika bergantung hanya pada gaya tunggal seseorang. (Boggs 1992, 189). Dalam buku *Film Directing Fundamental* mengungkapkan:

The director reads the script. He reads it again and again. He need read it in consecutive daily sessions. In fact, he would do well, if time permits, to set it aside for a while after each reading and check on what he remembers of it. He might even try to forget it. He should let it work on him before he works on it. (Profores 2008, 69)

Kutipan di atas apabila diterjemahkan, “Seorang sutradara membaca skenario. Dia akan membacanya lagi, lagi, dan lagi. Dia tidak perlu membacanya dalam seharian penuh. Dia akan menyisihkan sebagian waktunya dengan baik untuk membacanya dan mencoba mengingat apa yang ia baca. Dia bahkan tidak bisa melupakannya. Dia memang harus melakukan itu sebelum memulai pekerjaannya”.

Film-film drama umumnya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Konflik drama dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun alam. Tema umumnya mengangkat isu-isu sosial masyarakat maupun keluarga. (Pratista 2008, 14). Sedangkan komedi adalah jenis film yang tujuan utamanya memancing tawa penonton. Biasanya berupa drama ringan yang lebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakternya. *Genre* komedi sering berkombinasi dengan *genre* aksi, drama, musical, serta roman. (Pratista 2008, 17).

Sebuah penelitian yang ditulis oleh Robert J. Fearman menjelaskan bahwa kejutan merupakan elemen penting dari berbagai teori kognitif komedi atau

humor. *Punchline* yang tidak bisa diprediksi dan lelucon-lelucon yang lebih lucu adalah yang diharapkan. Beberapa teori juga memprediksi hubungan lengkungan antara kecepatan pemahaman dalam komedi dan kelucuan atau humor yang terlalu mudah atau terlalu sulit harus kurang lucu dari mereka yang membutuhkan hasil pengolahan proses komedi itu sendiri. (Fearman. 2014)

Punchline merupakan bagian lucu dari sebuah *bit*. Biasanya membalikan premis atau memberikan sesuatu yang mengejutkan sebagai penutup dari *set up* atau premis tadi. Karena efek mengejutkannya itu maka disebut *PUNCH-line*. Kalimatnya harus “nonjok” (Pragiwaksono 2012, xxii)

Ada beberapa teori yang sudah mencoba memahami dan menjelaskan fenomena humor. Teori superioritas, menganggap humor sebagai menifestasi rasa superior terhadap orang lain atau atas situasi diri sebelumnya. Teori Pelepasan, melihat tertawa sebagai terlepasnya tekanan tertentu pada system *nervous*. Teori ketidakcocokan, membuat kita tertawa bila mengandung sesuatu yang melanggar pola mental dan ekspektasi normal kita. Teori permainan, tindakan atau omongan yang hanya demi kesenangan jiwa biasanya bersifat bermain dan humoris. Teori simulasi, berfokus pada waktu, artinya model-model yang dibuat oleh manusia adalah simulasi untuk mengantisipasi segala kemungkinan yang ada dihadapannya dan dimasa depan. (Sugiharto, 2016).

Berdasarkan penjabaran 5 teori humor diatas, maka teori ketidakcocokan diambil menjadi salah satu teori untuk menunjang proses pengkaryaan ini. Dalam makalah yang ditulis Bambang Sugiharto ini, teori ketidakcocokan merupakan jenis humor yang banyak digunakan oleh *standup* komedi dengan teknik *set-up* disusul *punchline* :ciptakan dulu ekspektasi tertentu, lalu patahkan diakhirnya, awalan tidak cocok dengan akhirnya. Bagi I. Kant, kesenangan pada *joke* atau humor adalah bahwa pergeseran idea dalam pikiran mengakibatkan perubahan permainan sensasi. Hal serupa berlaku juga dalam permainan *game* (kalah, menang, untung-untungan). Dalam film “Undian” permainan sensasipun dihadirkan dengan sosok Uus yang menggantungkan hari-harinya pada sebuah peruntungan. Pergeseran bertentangan antara takut, berharap, senang, dan marah. Permainan pikiran dalam lelucon menyebabkan tubuh tereksitasi tertawa.

KONSEP KARYA

Film drama komedi “Undian” sutradara mengemas sebuah film yang didukung oleh *punchline* sebagai penguat unsur humor. Bentuk penerapan *punchline* sebagai salah satu strategi untuk menguatkan humor melalui dialog, shot, adegan, dan ditentukan melalui pemilihan beberapa *scene*, *punchline* dalam sebuah naskah didukung pula dengan hasil editing. Namun dalam film ini tidak semua *scene* akan menggunakan *punchline*, karena *punchline* hadir di babak ketiga dalam cerita yang tujuannya untuk mengejutkan dan membuat tawa penonton. Untuk mewujudkan *punchline*, maka sang aktor harus menunjukkan karakter serta ekspresi seperti apa yang diinginkan di dalam naskah. Peranan aktor akan sangat menentukan terwujudnya sesuatu yang lucu dan menggelikan berdasarkan karakter yang dimainkannya, serta didukung dengan *gimmick* yang diperlihatkan ketika aktor berakting.

Selain itu adegan juga dirancang agar dapat memperjelas sutradara menyampaikan maksud dan tujuannya dalam adegan tersebut sebagai keutuhan cerita yang ingin disampaikan. Adegan-adegan tersebut kemudian dibuat dalam bentuk *floor plan*, yang merupakan bagian dari rancangan desain produksi.

Tahap selanjutnya para pemain akan dilatih melalui proses *reading*, *blocking*, dan *reheasel* untuk benar-benar mendalami karakter sesuai cerita yang diinginkan. Masing-masing pemain dilatih dialog dan gesturnya sebelum *shooting*. Pemainpun diberikan kesempatan untuk membentuk karakter yang diinginkan seperti halnya pada tokoh utama dalam film ini yaitu Uus. Karakter Uus sengaja dilebih-lebihkan agar terlihat lebih menonjol dibandingkan karakter tokoh lainnya. Hal ini dibentuk untuk menimbulkan kelucuan pada aksi tokoh yang akan dihadirkan dalam film ini. Setelah itu dilakukan latihan *blocking* atau pergerakan pemain berdasarkan *floor plan* yang telah dibuat sebelumnya berdasarkan lokasi atau set tempat. Tidak menutup kemungkinan ketika proses produksi Sutradara akan memberikan peluang bagi para pemain untuk berimprovisasi.

Film “Undian” menempatkan situasi lingkungan tempat bermukim masyarakat Sunda, khususnya yang tinggal di sebuah pedesaan. Namun, pada proses ini sutradara dan tim mencari alternatif tempat lain dengan menetapkan lokasi syuting di Temanggung, Jawa Tengah. Hal ini memang bertolak belakang dengan latar belakang cerita. Akan tetapi, ini menjadi tantangan tersendiri bagi sutradara dan tim untuk menciptakan latar belakang tempat yang diinginkan.

Editing dalam film drama komedi “Undian” akan lebih mengikuti tempo dari setiap tensi dramatik yang dibangun dalam tiap adegan, agar pembangunan emosi dalam film ini terasa realistis. *Editing* diskontinuiti merupakan gaya *editing* yang paling dominan digunakan sineas karena begitu efektif menuturkan cerita dengan jelas. Dalam beberapa *scene* akan terjadi lompatan-lompatan waktu, oleh dari itu, *crosscutting*, *pacing (cut in, cut to cut.)*, *dissolve* dan *montage*. Merupakan teknik *editing* yang akan diterapkan pada film Undian.

Selain itu juga akan ditambahkan beberapa efek *slow motion* untuk melebih-lebihkan adegan bersama aspek sinematik lainnya, yakni *mise en scene* (*setting*, pergerakan, dan posisi pemain) dan sinematografi (posisi dan sudut kamera) yang akan dipertimbangkan agar kontinuitas naratif antar shot tetap terjaga. Film “Undian”pun menggunakan CGI atau *computer generate imagery* menggunakan *software after effect*.

Desain Produksi

1. Kategori Program : Cerita
2. Media : Televisi Jaringan
3. Format Program : Film Fiksi
4. Genre : Drama Komedi
5. Tema : Rumah Tangga
6. Target Audiens : Remaja dan Dewasa
7. Kategori Produksi : *Ourdor*
8. Durasi : 25 menit
9. Premis : Seorang suami yang sangat gemar bermain undian di setiap waktu yang membuat istrinya yang sedang hamil tua merasa jengkel dan kesal.

10. Sinopsis

Uus adalah suami yang hidup bersama istrinya Warsih yang sedang mengandung anak pertama mereka. Pasangan suami istri ini berasal dari keluarga kalangan menengah kebawah yang tinggal di sebuah desa Pabuaran di Kabupaten Jawa Barat. Warsih adalah seorang ibu rumah tangga biasa, namun Warsih memiliki kebiasaan mengkredit barang untuk memenuhi keinginannya. Sedangkan Uus tidak mempunyai pekerjaan tetap, Uus hanya sibuk mengikuti berbagai undian berhadiah setiap harinya. Uus selalu mengupayakan agar mendapatkan sesuatu dengan cara cuma-cuma, dari mengumpulkan bungkus kopi yang berhadiah mobil, sabun yang berhadiah cincin, hingga acara kuis di televisi yang menawarkan berbagai hadiah menarik. Warsih tidak menyukai kebiasaan Uus, begitupun sebaliknya. Sehingga hal ini menjadi konflik dalam rumah tangga mereka.

PERWUJUDAN KARYA

Proses perwujudan film Undian melewati 3 tahapan produksi film pada umumnya yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Proses produksi film ini berlangsung di Desa Arumsari RT 08 RW 01 Traji Temanggung, Jawa Tengah. Produksi film Undian dilakukan selama tiga hari, yang dimulai sejak tanggal 1 April sampai 3 April 2017 dengan total tim produksi film berjumlah 47 orang. Total *scene* dalam naskah berjumlah 25 *scene*, dengan demikian ada sekitar 10 *scene* lebih yang harus diselesaikan setiap harinya. Tim, pemain, dan masyarakat sekitar bekerja sama menciptakan suasana produksi yang nyaman dan sesuai dengan pencapaian. Begitulah yang dilakukan tim dalam mewujudkan film Undian melalui proses yang cukup panjang sehingga perlu untuk diuraikan. Adapun proses untuk mewujudkan karya ini adalah sebagai berikut :

1. Praproduksi

Sutradara sekaligus penulis naskah melakukan diskusi dengan beberapa orang untuk mendapatkan beberapa pertimbangan yang bisa memaksimalkan naskah. Dalam tahap proses memaksimalkan naskah, akhirnya mencapai *final draft* ke-7 pada tanggal 28 Maret 2017. Proses ini berjalan bersamaan dengan

pembentukan tim produksi yang dibutuhkan untuk mewujudkan proses berkarya ini. Sutradara dan Tim melakukan *Breakdown* dari naskah yang telah dibuat. *Breakdown* ini merupakan perencanaan konsep untuk proses produksi.

Setelah itu melakukan tahap *hunting* lokasi dan *casting* pemain, untuk mendapatkan lokasi syuting serta pemain yang benar-benar tepat dengan kebutuhan naskah. *Reading* dilakukan setelah mendapatkan pemain untuk dilatih dari segi dialog serta adegannya. *Rehearshal* dan *Reccepun* dilakukan bersama tim untuk mempermudah ketika proses produksi berlangsung.

2. Produksi

Proses produksi merupakan tahap eksekusi dari sekian proses yang dilalui ditahapan pra produksi. Produksi film “Undian” berlangsung selama tiga hari dimulai pada tanggal 01 April 2017 sampai dengan 03 April 2017 di Temanggung, Jawa Tengah. Seluruh tim produksi menjalankan jadwal yang telah disusun asisten sutradara penjadwalan berbentuk *call sheet* yang berikan kepada seluruh tim setiap hari, agar seluruh tim dapat mempersiapkan setiap *shot* dan adegan yang akan direkam. Diadakan pula syuting satu hari yang dilakukan di Yogyakarta untuk mengambil adegan presenter acara kuis yang dilakukan di dalam studio dengan menggunakan *green screen*.

Jadwal dibuat dengan menyesuaikan lokasi. Lokasi set yang berdekatan mempermudah tim untuk pindah dari set satu ke set lainnya dan membuat kinerja tim menjadi lebih cepat. Sehingga ketika dihari pertama bisa menyelesaikan 14 *scene* dari jadwal yang ditentukan sebelumnya yaitu 12 *scene*. Setiap hari sebelum melakukan pengambilan gambar seluruh tim melakukan do'a bersama kemudian sutradara mengarahkan kembali pemain agar berlatih untuk adegan yang akan diambil. Penata artistik mengecek kembali kebutuhan set, tim kamera menentukan *frame* yang sudah disesuaikan dengan pergerakan pemain, tim tata suara mempersiapkan boom, dan memasang *clipon* kepada pemain. Setiap pengambilan gambar diarahkan oleh asisten sutradara, kemudian sutradara di depan monitor menginstruksikan asisten sutradara untuk mengarahkan pemain, dan tim dari masing-masing divisi. Setelah selesai mengambil gambar pada satu

lokasi kemudian pindah ke lokasi lain, data-data pengambilan gambar diserahkan kemudian dipindahkan kepada *loader*.

Selama proses pengambilan gambar selama tiga hari alur kerja tersebut berlaku disetiap perpindahan set. Kendala banyak ditemui ketika produksi berlangsung, *human error*, SOP, dan kendala lainnya diluar control. Namun kendala-kendala tersebut bisa teratasi karena proses produksi harus tetap berlangsung. Pada akhirnya tim film “Undian” bisa menyelesaikan produksi selama tiga hari sesuai jadwal dengan lancar hingga proses *shooting* selesai.

3. Pasca Produksi

Pasca produksi berhubungan dengan editing gambar dan suara serta penyusunan komposisi musik ilustrasi. Tahap ini berlangsung melalui beberapa proses tahapan sehingga memakan waktu cukup lama. *Roughcut* adalah sebutan untuk tahap *editing* pertama, dibuat untuk panduan pembuatan musik ilustrasi dan juga CGI. Setelah itu ada proses *preview offline* untuk memastikan bahwa film sudah memenuhi pencapaian dramatik sesuai naratifnya. Setelah film benar-benar sudah baik secara komposisi editing, maka masuk proses *final preview* untuk menuju *Online*. Proses *Online editing* adalah proses dimana gambar dan suara di-*finishing*. Tahap *Mastering* adalah tahapan terakhir, semua materi yang sudah di-*finishing* dicetak untuk menjadi master film yang siap didistribusikan.

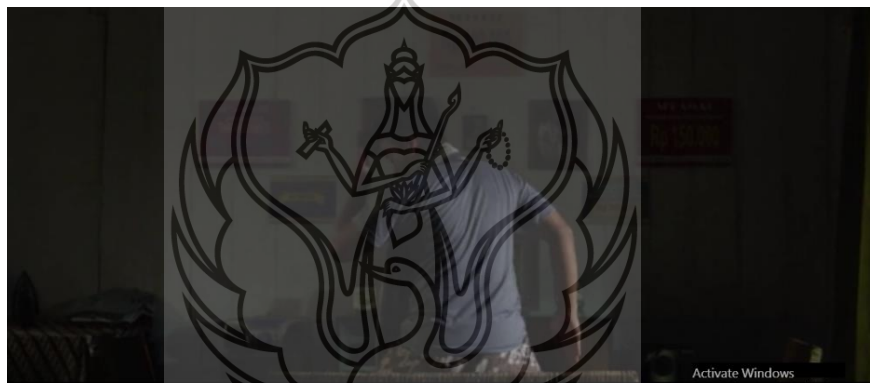
PEMBAHASAN KARYA

Adapun penggunaan *punchline* adalah untuk menguatkan humor yang ingin ditampilkan pada film Undian. *Punchline* hadir pada babak ketiga dalam sebuah cerita. Penempatan *punchline* akan ditunjang dari segi teknis yang diterapkan dalam sebuah adegan, *shot*, dialog, serta bentuk *editing*, penambahan *effect* dan ilustrasi musik yang akan membantu mewujudkan *punchline* yang diinginkan. Pada dasarnya selera humor setiap orang berbeda-beda, namun hal ini merupakan tantangan tersendiri bagi sutradara yang harus jeli menempatkan *punchline* dalam tiap *scene*-nya sehingga dapat memancing tawa penonton. Adapun konsep *punchline* yang telah dibuat sutradara dalam sekenario Undian

berdas arkan analisis naratif dan sinematik yang ada pada film adalah sebagai berikut:

1. *Punchline Pertama (Scene 1)*

Scene 1 merupakan *scene* pembuka film. Film diawali dengan *black screen* dengan *sound effect* tayangan beberapa iklan produk di televisi. Kemudian Uus mematikan TV. Pada *scene* ini aspek visual seolah dibuat misterius dan terkesan sakral, adegan Uus yang membawa beberapa kotak sabun kemudian meletakkannya di atas meja, dilanjutkan Uus dengan melakukan sebuah gerakan tarian ritual yang konon ia percayai dapat membawa keberuntungan. *Scene* awal ini merupakan babak pengenalan tokoh, salah satu tokoh utama yaitu Uus yang mempunyai kepercayaan terhadap tarian ritualnya untuk mendapatkan undian.



Gambar 5.25 *Capture Screen* Uus melakukan tarian ritual

Pergerakan kamera menggunakan *track* dengan pengambilan *track out* bertujuan untuk memperlihatkan gerakan yang dilakukan Uus sekaligus menunjukkan set artistik berupa piagam-piagam Uus dalam meraih undian berhadiah. Cahaya lampu di *setting* dengan kualitas *low key* bertujuan untuk mendramatisir adegan, agar suasana terasa sakral dan dapat mendukung kesan misterius dalam adegannya.

Setelah Uus melakukan tarian ritual adegan dilanjutkan dengan Uus yang berusaha mendapatkan sebuah hadiah dari produk sabun batangan. Uus memotong sabun menjadi bagaian-bagian kecil menggunakan pisau, pada adegan tersebut didukung dengan pengambilan gambar *close up* yang menunjukkan *label* sabun yaitu "*Fengxui*" label tersebut merupakan pelesetan dari salah satu *label* sabun yang pernah ada di Indonesia yang menawarkan sebuah hadiah. Shot detail

close up dirasa perlu diaplikasikan dalam adegan ini karena untuk mendukung *punchline* yang akan dibangun melalui *set up* elemen artistik yaitu handprop sabun.



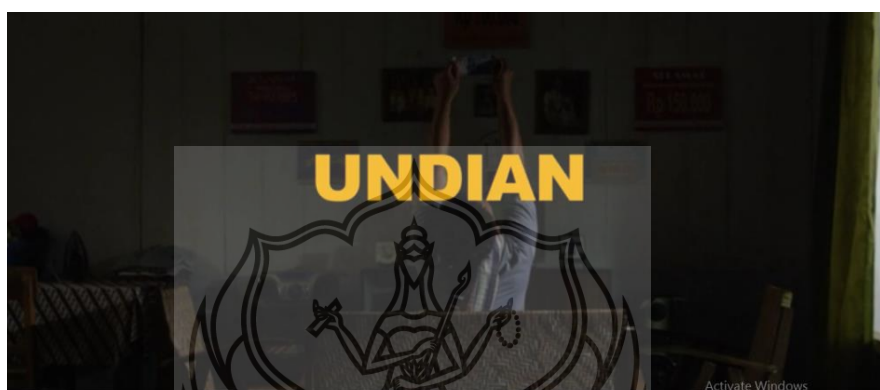
Gambar 5.26 *Capture Screen* Uus memotong sabun

Adegan dilanjutkan kembali dengan memperlihatkan sosok Warsih datang dari luar sambil membawa satu set tempat tidur bayi yang telah ia kredit. Warsih merupakan istri yang cerewet dan perhitungan serta gemar mengkredit sebuah barang. Warsih tidak menyukai kebiasaan Uus yang gemar mengikuti undian, baginya kegiatan tersebut sangat merugikan dan tidak bisa menghasilkan uang. Masing-masing tokoh mempunyai karakter dan kegemaran tersendiri sehingga hal tersebut menjadi konflik dalam rumah tangga mereka.

Pengambilan gambar *two shot* kemudian *close up* Uus dan Warsih untuk menunjukkan perdebatan antara keduanya, mereka sedang mempermasalahkan sebuah produk sabun mandi yang menawarkan uang bahkan cincin berlian didalam kemasan, adegan ini menjelaskan secara eksplisit bahwa produk tersebut merupakan bagian dari sebuah undian yang membuat Uus sangat antusias mendapatkannya sementara Warsih tak memperdulikannya.



Gambar 5.27 *Capture screen* Uus dan Warsih berdebat



Gamabr 5.28 *Capture screen* *Opening tittle* film Undian

Karakter Uus yang ambisius dan percaya akan tarian ritual diperkuat dengan adegan Uus akhirnya mendapatkan hadiah berupa uang lima puluh ribu rupiah, dari produk sabun batangan. Adegan tersebut sekaligus menjadi *opening tittle* judul film Undian. Disinilah *Punchline* terwujud melalui karakter pemainnya serta aspek artistik, *setting*, dan juga pengambilan gambar. Divisualkan dengan *shot close up* tangan uus memotong sabun kemudian *full shot* yang diambil dari belakang menunjukkan kesenangan Uus mendapatkan hadiah.

Humor yang coba dibangun melalui *punchline* pertama ini yaitu mengenalkan identitas karakter tokoh utama dalam film Undian, bagaimana dari karakter masing-masing tokoh utama ini bisa tertanam di ingatan penonton dan menggelitik penonton lewat aksi tokoh. Sebagai contoh adegan pada saat Uus memotong sabun menjadi bagian terkecil merupakan aksi *konyol* yang dihadirkan. Uus berharap pada sebuah sabun batangan yang menawarkan sebuah hadiah merupakan permainan sensasi yang dirasakan oleh Uus dan kemudian Sutradara memvisualkan humor tersebut melalui adegan memotong sabun. Humor tersebut

ditutup dengan kejutan yang tidak terprediksi yaitu Uus benar-benar mendapatkan hadiah dari dalam sabun kemasan, dan membuatnya semakin ambisius untuk mendapatkan uang dari bermacam peruntungan sebuah undian.

2. *Punchline* Kedua (*Scene* 4)

Scene dua merupakan rangkaian *scene montage* yaitu kumpulan berbagai macam adegan yang dijadikan satu untuk menjadi sebuah rangkaian cerita. *Scene* ini menjelaskan tentang letak geografis sebagai latar belakang tokoh yang akan diceritakan dalam film Undian. Diawali dengan gambar *landscape* sebuah bukit yang asri kemudian adegan aktivitas warga desa dipagi hari, ada seorang ibu yang sedang menyapu halaman, segerombolan anak kecil berangkat sekolah, Ibu-ibu sedang berternak, dan beberapa warga yang sedang melakukan persiapan gerak jalan disekitar panggung kemudian Bocin dan ketiga temannya datang mengganggu para warga yang membuat mereka kesal.

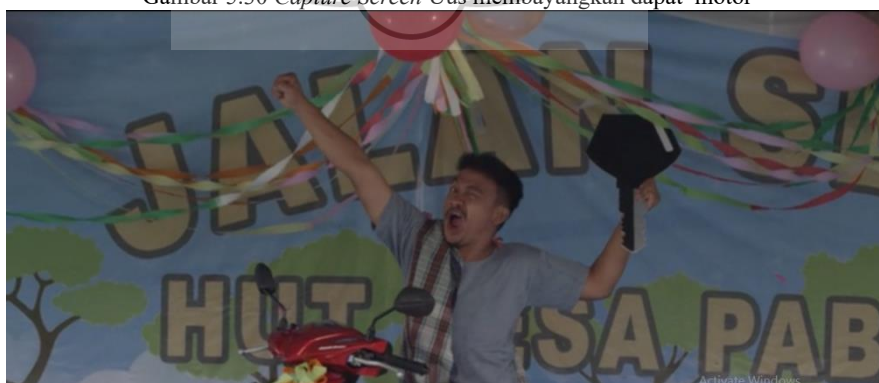
Selanjutnya pada *scene* tiga masuk kedalam adegan Uus berbelanja di sebuah Warung. Uus datang langsung menyebutkan tiga angka yang akan dipasangnya. Adegan ini menjelaskan bahwa Uus mempunyai kebiasaan lain selain peruntungan sabun, ia juga mencoba melalui peruntungan nomer togel. Kemudian Uus dan Penjual membicarakan tentang acara jalan sehat di desa mereka yang menjual kupon dengan harga mahal, namun acara tersebut memberikan imbalan hadiah yang besar, berupa sepeda motor. Mendengar hal itu Uus sangat antusias dan berencana akan membeli kupon dengan jumlah banyak agar peluang untuk mendapatkan hadiah sepeda motor semakin besar. Sambil mengobrol Uus membeli beberapa produk yang biasa dibelinya yaitu sabun batangan dan kopi saset. Uus memberikan uang lima puluh ribu yang ia dapatkan dari sabun Fengxui. Karena uang tersebut tidak cukup untuk memenuhi belanjaan dan kupon togel yang dibelinya, akhirnya Uus pergi dengan meninggalkan hutang diwarung, namun penjual mengacuhkan kebiasaan Uus tersebut.



Gambar 5.29 *Capture Screen* Uus dan Tukang Warung berdialog
Langkah Uus terhenti ditembok warung yang menempelkan poster jalan sehat. Poster tersebut mencuri perhatian Uus dengan memampangkan hadiah utama sepeda motor. Uus kagum melihat poster tersebut hingga membuat Uus berimajinasi mendapatkan sepeda motor.



Gambar 5.30 *Capture Screen* Uus membayangkan dapat motor



Gambar 5.31 *Capture Screen* Khayalan Uus mendapatkan sepeda motor

Punchline kedua divisualkan dengan pergerakan kamera *track out* yang mengikuti Uus meninggalkan warung. Kemudian melihat sebuah poster acara gerak jalan santai dengan hadiah utama sepeda motor. Dibentuk menggunakan transisi editing *dissolve*, yang memperlihatkan adegan Uus membayangkan berada

disebuah panggung memenangkan sepeda motor. Adegan ini dibuat dilebih-lebihkan dengan gerakan *slow motion*, Uus yang terlihat begitu gembira dan energik menaiki sepeda motor berada diatas panggung, ditambah dengan set artistik yang begitu meriah dengan hamburan beberapa kertas warna warni yang menunjukkan sebuah kegembiraan atas kemenangan, lalu *Cut to* pada kejadian dimana Uus sedang berimajinasi di depan poster gerak jalan.

Punchline kedua merepresentasikan permainan sensasi yang dirasakan Uus melalui imajinasinya yang mendapatkan hadiah sepeda motor. Humor yang akan dibangun melalui adegan ini tidak mengandung sebuah kontradiksi, namun lebih ke permainan imajinasi dan pada akhirnya tiap ekspektasi (keterarahan ke depan) dapat dikecoh atau dipatahkan, sehingga reaksinya akan menimbulkan tawa.

Pada *scene* memperkenalkan sosok penjaga warung yang memiliki kebiasaan yang serupa dengannya yaitu bermain dalam sebuah peruntungan. Dalam hal inilah pembentukan karakter Uus yang begitu berambisi terhadap undian. Kekonyolan hadir bukan hanya dari Uus namun juga dari tokoh lain yaitu penjaga warung.

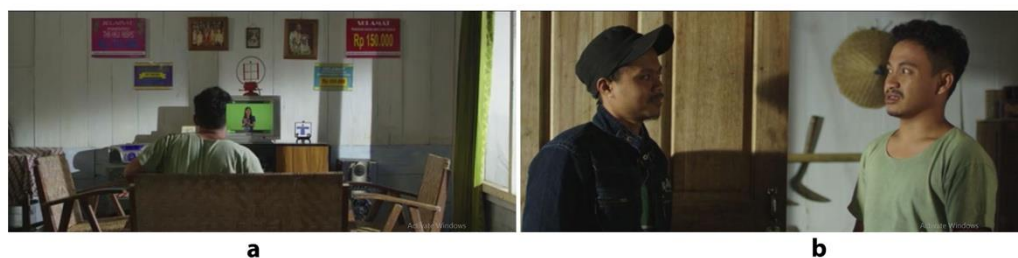
3. *Punchline* ketiga (*Scene* 10)

Adegan selanjutnya memperlihatkan usaha-usaha Uus untuk dapat membeli kupon dengan jumlah yang banyak melalui peruntungan undian. Uus masih mencoba peruntungan dari kopi namun tetap tidak menghasilkan. Uus mencoba merayu Warsih menggunakan sedikit uang simpanan untuk membeli kupon, namun Warsih menolak keras dan menyuruh Uus untuk berusaha. Uus kembali melakukan usaha-usahanya dengan mengambil beberapa produk berhadiah.



Gambar 5.32 a,b,c,d,e *Capture Screen* Usaha Uus membeli kupon

Potongan gambar diatas merupakan upaya yang dilakukan Uus mulai dari mengambil minuman berhadiah dan menggosoknya dengan uang, mengirimkan sabun kemasan, memasang nomer togel, hingga mencoba untuk menggadaikan handphone milik Warsih. Warsih menolak keras tawaran Uus, dengan kesalnya Warsih meninggalakn Uus. Uus melanjutkan memotong sabun, aktivitasnya terhenti dengan tayangan acara kuis di televisi yang menawarkan berbagai hadiah. Uus antusias mengikuti acara kuis tersebut.

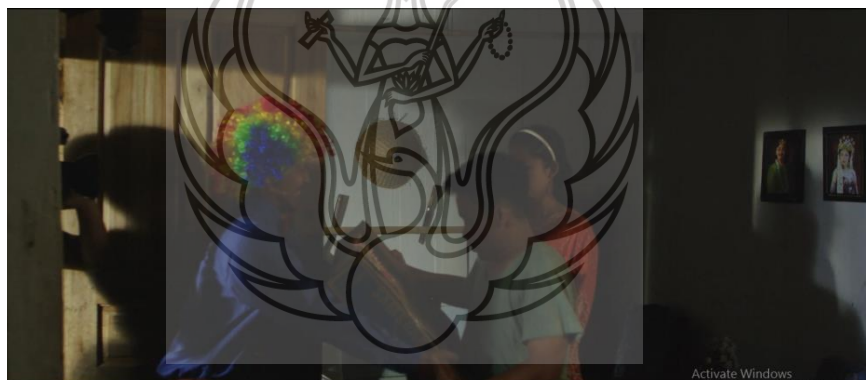


Gambar 5.33 a, b *Capture Screen* Uus sedang mengikuti kuis

Rangkaian adegan diatas merupakan *set up* yaitu rangkaian pertama pengenalan menuju *punchline*. Adegan-adegan upaya Uus agar bisa membeli

kupon dengan jumlah yang banyak dikemas dengan menggunakan *montage*, dilanjutkan dengan adegan Uus mengikuti acara kuis di televisi. Pada babak *set up* ini dikemas semenarik mungkin dengan pergerakan kamera *track out* dan juga *shot-shot closeup* untuk menunjukkan *detail* adegan serta *handprop* beberapa produk yang bisa memancing tawa penonton. Karena, mengingatkan penonton pada beberapa produk yang memang pada nyatanya menawarkan berbagai hadiah.

Pertengkaran Uus dan Warsih yang menandatangani Televisi diambil oleh tukang kredit karena tunggakan tagihan yang dilakukan Warsih merupakan babak konflik. Babak ini masih merupakan bagian dari *setup* bedanya *setup* disini menghadirkan sebuah konflik, dan televisi menjadi *clue* permasalahan diantara Uus dan Warsih. Ditengah-tengah pertengkaran Uus dan Warsih seorang kurir datang sambil membawa televisi dan ucapan selamat untuk Uus dan Warsih yang telah memenangkan hadiah Tv LED dari sabun cuci yang pernah Uus ikuti.



Gambar 5.34 Capture Screen Uus dan Warsih mendapatkan hadiah TV

Punchline ketiga muncul dengan kedatangan seorang kurir bersama dua orang *crew* sambil membawa Tv yang akan diberikan kepada Uus. Tv tersebut merupakan hadiah dari undian sabun colek yang dikirimkan Uus. Uus dan Warsih menyangka orang yang datang adalah tukang kredit lain yang akan menagih tunggakan. Hal ini merupakan sesuatu yang tidak terprediksi dan menjadi sebuah kejutan. Uus yang kehilangan Tv karena diambil tukang kredit dan menjadi sumber perdebatan dengan Warsih, dan seketika pula Uus mendapatkan Tv LED dari undian sabun cuci yang diikutinya.

Rangkaian adegan pada babak ini merupakan kehadiran ekspektasi dan kontradiksi yang membentuk humor dalam sebuah cerita. Ekspektasi selalu datang

dari Uus yang selalu berupaya mendapatkan hadiah lewat aksi *konyolnya* sehingga memancing humor terjadi. Sementara kontadiksi timbul dari adu mulut antara Uus dengan Warsih. *Punchline* kurir membawa hadiah TV menjadi kejutan yang mematahkan ekspektasi Uus. Kemunculan kurir juga dibuat menarik dengan kostum yang dipakai serta cara Uus yang mendorong kurir itu untuk pergi begitu saja. Kondisi Uus dan Warsih yang awalnya bersitegang berubah menjadi romantis. Dalam babak ini terjadi perubahan sikap Warsih yang pada awalnya marah dan tidak menyukai kebiasaan Uus menjadi senang dan mendukung kebiasaan Uus. Humor dalam hal ini merupakan sebuah cara untuk merayakan ketidakcocokan dan sebuah kontradiksi, yang hadir dalam tiap adegan.

4. *Punchline* keempat (*Scene* 12)

Struktur naratif yang dibangun pada *scene* 10 dan 11 menceritakan perubahan sikap Warsih menjadi ikut melakukan peruntungan melalui undian berhadiah. Warsih yang akhirnya percaya terhadap Uus dengan segala peruntungannya karena Uus bisa membuktikan usahanya secara langsung dengan mendapatkan TV LED. Warsih sangat senang dengan hadiah yang didapat. Dari kejadian tersebut, Warsih menjadi mengikuti jejak Uus melalui peruntungan undian. Warsih begitu antusias mengikuti kuis produk yang menghadihkan uang senilai 500.000 ribu rupiah yang akan dikirimkan pada hari itu juga. Sedangkan Uus dalam keadaan murung melihat para warga yang berbondong-bondong dapat membeli kupon jalan sehat. Ketika usahanya untuk mendapatkan uang tunai gagal, Warsih sempat merasa kecewa karena tidak terhubung dengan layanan kuis yang diikutinya. Warsih terus mengupayakan untuk menelpon hingga akhirnya terhubung dengan layanan kuis interaktif.

Adegan ini merupakan *set up* yang dibangun melalui perubahan karakter Warsih dan presenter Tv yang terus memancing penontonnya untuk menelpon. Presenter acara kuispun dibuat berlebihan dengan memberikan hadiah yang akan dikirimkan dengan cepat serta memberikan pertanyaan yang sangat mudah untuk dijawab. Hal ini terkadang tidak masuk akal, hadiah yang diberikan memang diberikan secara cuma-cuma demi mendapatkan antusias dari penontonnya. Sehingga yang mengikuti undian menjadi tertarik dengan acara tersebut.



Gambar 5.35 a,b,c *Capture Screen* Warsih mengikuti acara kuis di TV

Setiba dirumah, Uus terkejut mendengar suara Warsih ada di layar Tv. Warsih sedang diberikan pertanyaan oleh seorang presenter, Warsih bingung untuk menjawab. Uuspun mendekat dan membantu Warsih untuk memberitahu jawaban. Uus dan Warsih merasa bahagia saat jawaban mereka benar sehingga memenangkan hadiah uang tunai. Dari hadiah tersebut Uus akan membelikan kupon undian dengan jumlah yang banyak sehingga harapannya untuk mendapatkan sepeda motor semakin besar.



Gambar 5.36 a,b *Capture Screen* Uus dan Warsih dapat uang

Punchline keempat ini divisualkan dengan kemenangan warsih yang dapat menjawab pertanyaan dari kuis dibantu Uus. Hal tersebut merupakan sesuatu yang tidak terprediksi sebelumnya dan memberikan kejutan, dimana Warsih bisa mendapatkan hadiah pula dari undian. Kejutan merupakan elemen penting dari berbagai teori kognitif komedi atau humor. Dari kejutan itu pula keadaan Uus dan Warsih semakin baik, mereka menjadi kompak dan Warsihpun menjadi antusias untuk mendapatkan sepeda motor dari acara jalan sehat. Adegan Uus dan Warsih

gembira kemudian mencium perut Warsih di *slowmotion* untuk mendramatisasi adegan sehingga kesenangan antara Uus dan Warsih dapat dirasakan oleh penonton.

Perubahan karakter Warsih merupakan humor pada babak ini. Karena perubahan perilaku pada awalnya bersitegang dengan Uus karena hal undian yang Warsih tidak sukai menjadi hal baru yang Warsih sukai. Permainan sensasi Uuspun dirasakan juga oleh Warsih.

5. *Punchline* kelima (*Scene 16*)

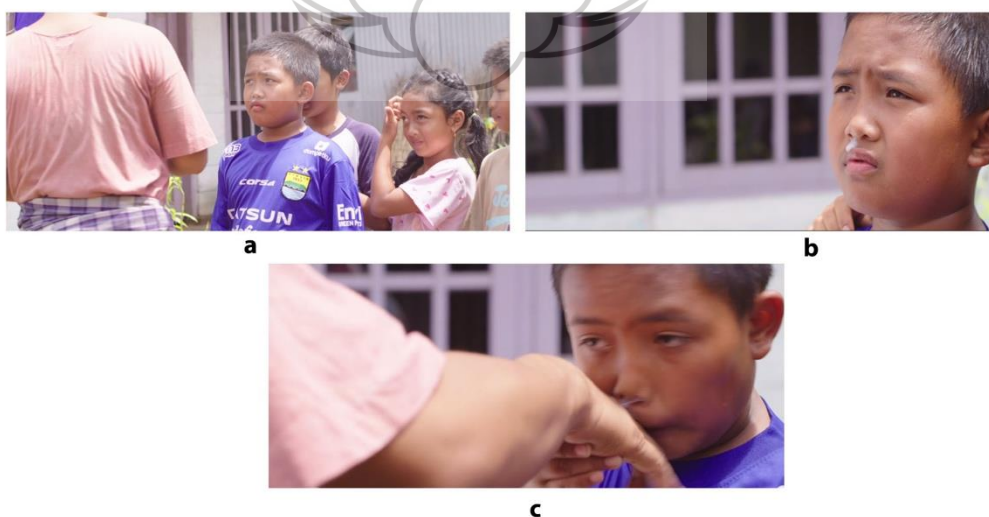
Setelah Warsih memenangkan acara kuis di Tv akhirnya Uus dapat membeli kupon dengan jumlah banyak. Uus terlihat gembira apalagi dengan dukungan dari Warsih yang ikut serta menemani Uus mengikuti acara jalan sehat. Babak ini menceritakan bagaimana hambatan lain muncul dari orang lain yang tidak disangka adalah segerombolan anak kecil berlarian muncul kemudian tidak sengaja menyenggol Uus ketika berdiri bersama Warsih sedang menepuk-nepukan beberapa kupon ke badan motor. Akibatnya Uus terjatuh dan kupon yang berada dalam gengaman tangannya berhamburan jatuh. Salah satu dari mereka yaitu Bocin berteriak melihat kupon yang begitu banyak berhamburan di lapangan. Sontak teman-temannya mengambil kupon sedangkan Warsih bingung melihat kejadian tersebut. Kejadian tersebut bersamaan dengan dimulainya acara jalan sehat. Uus dengan segera mengejar Bocin dan teman-temannya dengan meninggalkan Warsih di lapangan.

Bocin dan teman-teman terus berlari melewati sungai dan jalanan desa. Uus terus berlari berusaha menangkap mereka. Sedangkan acara gerak jalan sehat terus berjalan dengan penampilan seorang biduan. Di persimpangan jalan Uus melihat segerombolan Bocin dan temannya berlari, segera Uus menangkap Bocin di posisi paling terakhir. Teman-temannya berbalik arah menghadap Uus yang berhasil menangkap Bocin. Uus segera merebut kembali kupon-kupon miliknya dan menasehati Bocin dan teman-temannya, Uus ingin mereka meminta maaf terhadap Uus. Tak suka dengan cara Uus, Bocin mengelapkan ingus yang terus keluar dari hidungnya ke tangan Uus ketika hendak meminta maaf dengan bersalaman.



Gambar 5.37 a,b,c,d *Capture Screen* Bocin mengambil kupon

Proses pengejaran bocin dan teman-temannya hingga akhirnya Uus bisa menangkap mereka merupakan pembangunan *set up* ditambah dengan humor aksi penyanyi dangdut di atas panggung berinteraksi dengan para penonton yang berjoget. Sedangkan *punchline* pada saat Bocin terlihat dengan ingus yang terus keluar dari hidungnya kemudian mengelapkan ingus tersebut ke tangan Uus. Perilaku tersebut adalah hal yang tidak diduga sebelumnya oleh Uus.



Gambar 5.38 a,b,c *Capture Screen* Bocin mengelapkan ingus

6. *Punchline* keenam (Scene 25)

Babak ini merupakan *punchline* yang menyatu dengan drama. Setelah mendapatkan kuponnya kembali, Uus dan Warsih menjaga kuponnya dengan hati-

hati menghimpit kupon menggunakan bebatuan kecil. Proses undianpun berjalan, MC di dampingi dengan seorang biduan membagi-bagikan berbagai hadiah dengan cara mengacak nomer kupon, kemudian menyebutkan nomer kuponnya. Uus dan Warsih memperhatikan setiap nomer kupon yang mereka miliki, namun antusias mereka berdua memudar karena tidak mendapatkan apa-apa.



Gambar 5.39 a,b *Capture Screen* Uus dan Warsih menunggu undian

Teriknya matahari sebagai pertanda bahwa hadiah utama berupa sepeda motor segera di undi. MC memberi aba-aba akan membagikan hadiah sepeda motor yang disambut sorak peserta jalan sehat. Uus dan Warsih melakukan tarian ritual bersama, menyatukan energi yang mereka miliki. Bersamaan dengan itu, MC mulai mengambil kupon secara acak kemudian menyebutkannya. Adegan Uus dan Warsih menari ritual dan MC yang membacakan nomer kupon dibuat menggunakan efek *slowmotion* untuk menambah kesan dramatik sekaligus merefleksikan batin Uus mengenai usaha dan keinginan Uus mendapatkan hadiah utama sepeda motor.



Gambar 5.40 *Capture Screen* Uus dan Warsih menari ritual

169 adalah angka yang disebutkan MC merupakan angka yang akan memenangkan hadiah sepeda motor. Uus dan Warsih merasa bahagia karena nomer tersebut ada diantara tumpukan kupon yang mereka punya. Uus mengambil

kupon kemudian berlari ke arah panggung diikuti Warsih, langkah Warsih terhenti karena merasakan sakit diperutnya. Setibanya di atas panggung ternyata Uus mengambil kupon yang salah, kupon yang Uus berikan kepada MC adalah nomer 166. Uus yakin dengan kupon yang ia miliki. Uuspun bergegas untuk kembali mengambil kupon di tempat Uus menata kupon. Dari atas panggung Uus melihat Bocin mengambil kuponnya. Uus bergegas turun ke bawah panggung.



Gambar 5.41 a,b,c,d *Capture Screen* Uus lari ke panggung

Uus menghadang Bocin yang mencoba untuk naik keatas panggung. Tidak jauh dari tempat Uus, Warsih memegang sebuah kayu merasakan perutnya yang semakin sakit. Uus meminta kuponnya kembali namun Bocin tidak mau mengakui. Bapak Bocin datang dengan tiba-tiba meyakinkan Uus bahwa kupon tersebut adalah kupon yang dibelikannya untuk Bocin, Uus menajdi serba salah. Suasana bersitegang tersebut dibuyarkan dengan Warsih yang berteriak memanggil Uus, Warsih sedang dipegangi oleh warga yang mencoba menolongnya. Melihat kejadian tersebut Uus segera menghampiri membantu Warsih. Sedangkan Bapak Bocin mengambil kesempatan mengajak Bocin untuk segera naik ke atas panggung menukarkan kupon dengan hadiah. Uus hanya bisa melihat kejadian diatas panggung. Uus segera membawa Warsih dengan menggendongnya keluar lapangan acara jalan sehat. Adegan inipun menggunakan *slowmotion* untuk menambahkan kesan dramatis tentang bagaimana Uus lebih memilih Warsih dibandingkan memperjuangkan kupon yang memang miliknya.



Gambar 5.42 a,b,c,d *Capture Screen* Uus merebut kupon

Kepedulian Uus semakin terlihat dengan Uus menemani Warsih diruang persalinan. Walaupun Warsih menjambak hingga menggigit Uus, Uus tetap memberikan dukungannya terhadap Warsih. Hal tersebut terbayar dengan tangisan seorang bayi. Uus dan Warsih terlihat bahagia. *scene* 17 hingga 24 secara naratif merupakan sebuah babak dengan tingkat dramatik yang paling banyak. Menceritakan bagaimana dalam acaa tersebut Uus dan Warsih bisa kompak demi mendapatkan hadiah utama sepeda motor yang diinginkan namun terbatas oleh hambatan lain, serta bagaimana hak mereka diambil oleh orang lain. Dari kejadian tersebut sikap Uus berubah dengan memperjuangkan Warsih dibandingkan undian yang selama ini ia idam-idamkan.

Dalam adegan ini kembali permainan sensasi dihadirkan dengan pematahan ekspektasi, dikecoh dan dipatahkan. Dimulai dari ekspektasi Uus untuk mendapatkan hadiah utama sepeda motor, yang dipatahkan dengan kecerobohnya dalam memperhatikan nomer kupon, hingga pada akhirnya kupon dengan nomer yang tepat diambil oleh Bocin. Lalu kontradiksi hadir karena menimbulkan perdebatan antara Uus dan Bapak bocin, sehingga pada akhirnya ia merasa serba salah dan meprioritaskan Warsih yang akan melahirkan dibanding memperjuangkan kupon undiannya.



Gambar 5.43 a,b *Capture Screen* Uus membawa Warsih

Punchline penutup berada di *scene* 25, divisualkan pada saat suasana pulang sekolah. Beberapa anak berhamburan keluar kelas, mereka berlarian keluar gerbang sekolah dimana terdapat berbagai macam penjual, salah satunya penjual mainan yang menyediakan lotre kecil-kecilan. Salah seorang anak laki-laki berhenti di tempat penjual mainan, anak tersebut terlihat bingung dan berfikir untuk memilih salah satu lotre. Tak lama anak itu melakukan sebuah gerakan persis seperti yang biasa Uus lakukan. Anak laki-laki tersebut merupakan anak Uus. Dari kejadian tersebut Uus tidak merasa jera, justru kebiasaan itu tertular kepada anaknya. Hal ini diperkuat dengan visual yang dikemas sama seperti adegan diawal, pengambilan gambar diambil dari *angle* belakang agar memperkuat kesinambungan dengan visual sebelumnya.



Gambar 5.44 a,b,c,d *Capture Screen* Anak Uus menari ritual

Kegagalan Uus untuk mendapatkan hadiah dari sebuah undian tidak membuatnya jera. Hal ini justru dilakukan pula oleh anaknya. Permainan sensasi

untuk mendapatkan sebuah hadiah dirasakan oleh anaknya pula. Sutradara menghadirkan ending yang tidak terprediksi sehingga menimbulkan sebuah humor atau kelucuan. Pentingnya kejutan atau kelucuan yang tidak dapat diprediksi, untuk membangun secara perlahan unsur humor yang akan dihadirkan dalam sebuah cerita.

KESIMPULAN DAN SARAN.

Penciptaan karya tugas akhir Film drama komedi “Undian” merupakan film yang merepresentasikan sebuah realitas kehidupan sehari-hari dari kalangan masyarakat pedesaan kelas menengah kebawah. Film “Undian” dibuat dengan tujuan menciptakan sebuah film drama komedi yang menghibur, namun juga memberikan gambaran peristiwa tentang kehidupan sehari-hari dengan perenungan hidup yang lebih dalam akan pentingnya sebuah usaha yang dilakukan untuk memperoleh sesuatu, agar segala sesuatu yang diinginkan harus didapatkan melalui sebuah usaha, tidak dengan cara yang instan. Film “Undian” menggunakan teknik *punchline* untuk memperkuat humor yang akan dihadirkan dalam sebuah film pada setiap babak.

Punchline merupakan teori yang biasa diterapkan ketika menulis materi *stand up comedy*. Sutradara mencoba memvisualkan *punchline* pada medium film, dengan menentukan beberapa *scene* sebagai *punchline*, sehingga humor yang ingin disampaikan menjadi lebih *progresif*. Adanya *set up* merupakan sebuah pembangunan, pengenalan, ataupun pengantar agar *Punchline* bisa terwujud hingga pada akhirnya akan menimbulkan humor yang memancing tawa penonton. *Punchline* sebagai pendukung konsep visual yang ingin dibuat. Sebenarnya film “undian” ingin lebih menyampaikan secara naratif atau esensi dari film itu sendiri. Film yang menceritakan konflik rumah tangga ini diwakili oleh pasangan suami istri yaitu Uus dan Warsih.

Film “Undian” menceritakan bagaimana masyarakat desa yang tinggal di Jawa Barat mempunyai kebiasaan mengikuti berbagai undian dan mengkredit sebuah barang, cerita ini diwakilkan dengan sosok Uus yang gemar mengikuti sebuah undian berhadiah dengan segala usahanya agar bisa mendapatkan sebuah

hadiah utama sepeda motor dari acara jalan sehat. Sedangkan kebiasaan mengkredit barang dihadirkan melalui tokoh Warsih, sosok istri yang perhitungan dan bertolak belakang dengan kebiasaan Uus. Uus yang memiliki sifat pemalas dalam bekerja merupakan refleksi masyarakat sunda secara kebanyakan. Demikian pula dengan Warsih yang tidak sadar akan keterbatasannya dengan kepemilikan benda yang mencoba mengkredit barang untuk memenuhi hasratnya dalam memiliki barang.

Kebiasaan-kebiasaaan buruk tersebut memang sengaja dihadirkan untuk memberikan pandangan terhadap penonton, bahwa keseharian yang seperti itu tanpa disadari sudah menjadi sebuah rutinitas yang berdampak tidak baik untuk kelangsungan hidup manusia. Maka dari itu pemilihan drama komedi sebagai *genre* film ini, karena selain menghibur drama komedi adalah *genre* yang pas untuk menyindir ataupun mengkritisi pola perilaku yang dilakukan manusia. Film “Undian” menjabarkan bagaimana kebiasaan tersebut menjadi sesuatu yang bisa pula menghibur, hiburan ini menjadi renungan kepada penonton untuk menyadari akan pentingnya sebuah usaha untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan.

Film “Undian” adalah alternatif tontonan bagi masyarakat karena dekat dengan kehidupan masyarakat sehari-hari. Film “Undian” bisa menjadi salah satu cermin kehidupan bagi masyarakat akan pentingnya sebuah usaha dalam menjalani hidup sebagai manusia. Karya film “Undian”pun bisa jadi salah satu referensi secara akademik bagi para mahasiswa jurusan film dan televisi agar bisa menayangkan tontonan yang menghibur namun juga memberikan pembelajaran bagi penontonnya. Sutradara mencoba mengaplikasikan ilmu yang lama telah ditempuh dalam mempelajari ilmu televisi dan film dalam bentuk karya film “Undian” ini.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR BUKU

- Dewojati, Cahyaningrum. *Drama: Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Javakarsa Media, 2012.
- Dancyger, Ken. *The Technique Of Film and Video Editing*. UK: Focal Press, 2007.
- Effendy, Heru. *Mari Membuat Film*. Jakarta: Erlangga, 2009.
- M. Boggs. Joseph *Cara Menilai Sebuah Film The Art Of Watching Film*. Jakarta: Yayasan Citra, 1992.
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Grasindo, 2004.
- Koentjaraningrat. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009.
- Livingston, Don. *Film And The Director*. Newyork: Capricorn Book, 1969.
- Mascelli, A.S.C, Joseph. *The Five C's Of Cinematography*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ, 2010.
- Marselli Sumarno. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta : Grasindo, 1996.
- Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi: Dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: Grasindo, 2004.
- Pragiwaksono, Pandji. *Merdeka Dalam Bercanda*. Yogyakarta: Bentang, 2012.
- Papana, Ramon. *Buku Besar Stand-Up Comedy Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia, 2016.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Proferes, Nicholas.T. *Film Directing Fundamental*. UK: British Library Cataloguing-in-Publication Data, 2004.
- Sani, Drs. Asrul. *Cara Memahami Sebuah Film*. Jakarta: Yayasan Citra, 1992.
- Sumarthana, *Anekdote-anekdot Dalam Kehidupan Sehari-hari*. Jakarta: Sinar Buana Pers, 1983.
- Suwardi, Harun. *Kritik Sosial Dalam Film Komedi*. Jakarta: FFTV-IKJ, 2006.

MAKALAH

Sugiharto, Bambang. "Humor dan Dunia Manusia." Makalah dipresentasikan pada kelas Extension Course Filsafat Universitas Katolik Parahyangan, Bandung 14-15 Oktober, 2015.

WEBSITE

Fearman, Robert. J. *Punchline Predictability Comprehesion Speed and Joke Funniness*, no 5 (April 4, 2014), http://ir.lib.uwo.ca/psychd_uht
https://en.wikipedia.org/wiki/Punch_line, (diakses 23 Oktober 2016)
(<http://www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-undian-berhadiah-menurut.html>, 13:36).

ARTIKEL KORAN

A.Adib "Dari Porkas Sampai SDSB". 19 Januari, 2004, Suara Merdeka.

