



JURNAL

**ANALISIS PENGGUNAAN *HANDHELD CAMERA* UNTUK
MEMBANGUN UNSUR-UNSUR DRAMATIK PADA KOMEDI SITUASI
“*THE EAST*” NET TV EPISODE PERDANA**

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



Disusun oleh :

Aura Hening WD

NIM : 110538032

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

2018



JURNAL

**ANALISIS PENGGUNAAN *HANDHELD CAMERA* UNTUK
MEMBANGUN UNSUR-UNSUR DRAMATIK PADA KOMEDI SITUASI
“*THE EAST*” NET TV EPISODE PERDANA**

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



Disusun oleh :

Aura Hening WD

NIM : 110538032

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

2018

ANALISIS PENGGUNAAN *HANDHELD CAMERA* UNTUK MEMBANGUN
UNSUR-UNSUR DRAMATIK PADA KOMEDI SITUASI “*THE EAST*”
NET TV EPISODE PERDANA

AURA HENINGWIDYA DINI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemunculan unsur dramatik seperti tegang (*suspense*), kaget (*surprise*), takut, senang, dan sedih melalui penggunaan *handheld camera* pada program komedi situasi *The East NET TV*. Penelitian ini berjenis deskriptif kualitatif.

Objek penelitian ini adalah komedi situasi *The East* episode perdana. Dalam penelitian ini yang diteliti adalah komedi situasi *The East* episode pertama mulai dari awal sampai akhir yang berdurasi 22 menit 31 detik. Program *The East* perdana pertama terdiri dari 21 *scene*. Tetapi ada 18 *scene* yang *shot-shot*-nya diambil dengan teknik *handheld camera*. Maka demikian, 18 *scene* itulah yang dijadikan sampel pada penelitian ini. Penelitian ini berjenis deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa unsur-unsur dramatik yang dirasakan oleh penonton melalui penggunaan *handheld camera* pada komedi situasi *The East* episode perdana dapat dilihat dengan terlebih dahulu mengidentifikasi apakah teknik *handheld camera* dapat memberikan penekanan pada peristiwa, situasi dan atau karakter karakter. Sedangkan unsur-unsur dramatik yang teridentifikasi yang dirasakan oleh penonton, adalah: Tegang (*suspense*), Kaget (*surprise*), takut, dan senang. Tegang dan takut adalah dua unsur dramatik yang paling sering dirasakan oleh penonton pada komedi situasi *The East* episode perdana. Berdasarkan analisis dan identifikasi unsur-unsur dramatik, menekankan bahwa penggunaan teknik *handheld camera* memang dapat menambah kesan dramatik pada program televisi, program komedi situasi *The East NET TV*.

Kata Kunci: ***Handheld camera, Unsur-Unsur Dramatik, Komedi situasi***

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Komedi Situasi merupakan salah satu *genre* komedi. Dahulunya, berasal dari radio, tetapi saat ini kebanyakan hanya dapat dijumpai di televisi. Komedi Situasi biasanya terdiri dari karakter yang selalu sama dengan hanya satu latar seperti rumah atau tempat kerja. Komedi Situasi ini mudah dicerna karena hanya memakan waktu selama 30-45 menit dengan tema yang berubah-ubah dari waktu ke waktu tetapi menggunakan latar, lokasi, dekorasi, dan karakter yang hampir sama setiap kali tayang di televisi. Komedi Situasi merupakan salah satu *genre* komedi televisi selain komedi panggung, komedi *slapstick*, *stand-up comedy*, dan komedi sketsa.

“Gara-gara” adalah judul Komedi Situasi pertama di Indonesia, tepatnya mengudara mulai pada tanggal 14 Januari 1991 di RCTI. Kehadiran Komedi Situasi di pertelevisian kita disambut baik oleh masyarakat pemirsa, karena dianggap sebagai hiburan alternatif ketika mereka pulang dari rutinitas dan kepenatan kerja. Bahkan beberapa orang menganggap Komedi Situasi merupakan hiburan segar yang tidak membutuhkan kemampuan pikir dan intelektualitas tinggi untuk mencerna dan memahami isi pesannya, semuanya sederhana, mudah, menghibur. Beberapa *sitcom* di Indonesia sempat menjadi program televisi sukses pada era kejayaannya, di antaranya adalah: *Bajaj Bajuri* dan *OB (Office Boy)*.

The East adalah sebuah *sitcom (situation comedy)* terbaru dari stasiun TV terrestrial NET TV yang mulai tayang pada tahun 2015. *Sitcom* ini menggambarkan profesi kru produksi/ kerabat kerja produksi di sebuah program di televisi. Program Komedi Situasi *The East* bercerita tentang bagaimana situasi di balik layar sebuah program *soft news* di NET, yaitu *Entertainment News*. Para *talent* tentu saja akan memerankan orang-orang yang mempersiapkan program *Entertainment News*, seperti *Executive Producer*, *Creative*, *Production Assistan*, dan *Host*, pemandu program di acara *Entertainment News* (Sumber: <http://www.netmedia.co.id/>, diakses 3

Maret 2017). *Sitcom The East* merupakan salah satu program Komedi Situasi dengan konsep baru dalam pengemasannya.

Keunikan Komedi Situasi *The East* terletak pada pemilihan teknik sinematografinya. *Sitcom* ini adalah *sitcom* pertama di Indonesia yang berani keluar dari zona nyaman, dengan pemilihan penggunaan teknik sinematografi pergerakan kamera (*handheld*) pada hampir semua *shot* dalam setiap episode nya. *Handheld*, menurut Brown (2012) adalah:

“Any time the operator takes the camera in hand, usually held on the shoulder, but it can be held low to the ground, place on knees, or any other combination”.

Dalam kata lain, pada *handheld*, kamera biasa dijinjing langsung oleh operator tanpa menggunakan alat bantu seperti *tripod* atau *dolly*. Penggunaan *handheld* kamera merupakan sesuatu yang tidak lazim dalam sebuah program Komedi Situasi. *Handheld camera* biasa digunakan oleh format program dokumenter, karena ke-subjektif-an *shot*-nya, seakan akan kamera seperti mata manusia yang bergerak-gerak ke segala arah ketika melihat suatu kejadian, memberikan kesan realitas.

Pemilihan penggunaan *handheld* kamera dalam program televisi atau film juga memiliki beberapa tujuan. Thomas Caldwell (2009) dalam bukunya yang berjudul *Film Analysis Handbook*, menulis, “

“While the other types of camera movement usually create a smooth sense of motion. Handheld shots are mostly used to produce a jerky and bumpy look. This effect gives scene a very unsettling feel. The effect [of handheld] is often to create a sense of realism, as in reality people do not view the world as if attached to a fixed object like a camera tripod. Handheld shots can generate a sense of panic and quick movement.”

Poin dari apa yang disampaikan oleh Caldwell tersebut adalah bahwa *handheld* merupakan salah satu jenis pergerakan kamera yang dapat menciptakan kesan *realisme* pada *scene* suatu program televisi atau film. Disamping itu, *handheld* juga dapat memberikan efek panik atau pergerakan yang cepat (pada penonton). Sedangkan di lain pihak, secara spesifik, Blain

Brown (2012) dalam bukunya yang berjudul *Cinematography, Theory and Practice*, mengungkapkan:

“There are many ways to find a motivation for a camera move, and they can be used to enhance the scene and add a layer of meaning beyond the shots themselves. They can also add a sense of energy, joy, menace, sadness, any other emotional overlay”.

Pendapat dari Brown di atas, secara spesifik, mengungkapkan bahwa terdapat motivasi tertentu dalam setiap pergerakan kamera. Pergerakan kamera yang di dalamnya terdapat *handheld* adalah juga bertujuan untuk menampilkan kesan tertentu pada setiap *scene*-nya. Kesan-kesan tersebut seperti, sedih, senang, bahagia, panik, tegang, dan lainnya.

Biran (2006) mengungkapkan bahwa sedih, senang, bahagia, panik, tegang, dan lain-lain, dalam dunia televisi atau film disebut sebagai unsur-unsur dramatik. Dramatisasi terhadap sesuatu adalah dengan membuat sesuatu itu berada pada situasi dramatik. Artinya penonton akan memiliki kesan dramatik tertentu apabila tokoh/pemain dalam apa yang ditontonnya berada pada situasi dramatik pula.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, timbul ketertarikan untuk meneliti kemunculan unsur-unsur dramatik yang dibangun pada program *The East NET TV*. Teknik *handheld* tidak hanya sebatas pada sebuah teknik pergerakan kamera, tetapi juga dapat mempengaruhi tingkat dramatisasi pada Komedi Situasi tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka hipotesis yang diangkat pada penelitian ini adalah penggunaan *handheld camera* sebagai pendukung dramatik pada program Komedi Situasi *The East NET TV* memiliki dasar pertimbangan yang cukup kuat sehingga layak untuk diteliti. Penelitian ini bertujuan menunjukkan bagaimana penggunaan teknik *handheld camera* dapat mendukung komedi sebuah program fiksi khususnya Komedi Situasi. Diharapkan pula, penelitian ini mampu menemukan hal baru yaitu penggunaan *handheld* kamera dalam pembuatan sebuah program Komedi Situasi.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Bagaimana kemunculan unsur dramatik melalui penggunaan *handheld camera* pada program Komedi Situasi *The East NET TV*?”

3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ditetapkan pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemunculan unsur dramatik melalui penggunaan *handheld camera* pada program Komedi Situasi *The East NET TV*.

4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Mengetahui bagaimana penggunaan *handheld camera* untuk membangun unsur dramatik pada sebuah program Komedi Situasi.

2. Tujuan praktis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi pertimbangan dalam pengemasan program bagi kreator program Komedi Situasi yang akan diproduksi selanjutnya, sehingga semakin banyak inovasi dan kreasi tercipta.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Nazir, 1988: 211).

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah program Komedi Situasi *The East NET TV* Episode Perdana. Dalam penelitian ini yang diteliti adalah Komedi

Situasi *The East* episode pertama mulai dari awal sampai akhir yang berdurasi 22 menit 31 detik. Program *The East* perdana pertama terdiri dari 21 *scene*. Tetapi ada 18 *scene* yang *shot-shot*-nya diambil dengan teknik *handheld camera*. Maka demikian, 18 *scene* itulah yang dijadikan sampel pada penelitian ini.

2. Metode Pengumpulan Data

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengambilan data adalah sebagai berikut :

a. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013:240) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain.

Dokumen berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Pada penelitian ini, dokumentasi dimaksud adalah data mengenai variabel berupa video. Data tersebut merupakan tayangan program *The East Episode Perdana Season 1* yang didokumentasikan dengan mengunduh video pada *channel* resmi *youtube* program dari *sitcom The East* di alamat web :<https://www.youtube.com/channel/UC8ghiJboHkHqpe0DIMF2JVg>

Dokumentasi video ini digunakan untuk tahap penelitian selanjutnya yaitu obeservasi.

b. Observasi

Observasi merupakan sesuatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai poses biologis dan psikologis (Sugiyono 2013: 203). Observasi pada penelitian ini yaitu dengan poses mengamati video dokumentasi yang telah dipilih menjadi sampel. Secara spesifik, yang diamati adalah setiap *shot* pada episode perdana tersebut untuk mengidentifikasi unsur-unsur dramatik yang terbangun. Hasil

pengamatan kemudian dilakukan proses pencatatan secara sistematis untuk menjadi bahan analisis dari segi aspek *handheld camera* dan unsur-unsur dramatik.

3. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis adalah teknik analisis deskriptif, dilakukan melalui tiga alur kegiatan. Sebagaimana diungkapkan Miles dan Huberman yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

a. Reduksi Data

Merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan lapangan (Miles dan Huberman, 1992:16). Langkah-langkah yang dilakukan adalah menajamkan analisis, menggolongkan atau pengkategorisasian ke dalam tiap permasalahan melalui uraian singkat, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data sehingga dapat ditarik dan diverifikasi.

Langkah reduksi data pada penelitian ini dengan memilah sejumlah *shot* dan *scene* yang diambil menggunakan teknik *handheld camera*.

b. Penyajian Data

Merupakan sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan (Miles dan Huberman, 1992 : 17). Penyajian data diarahkan agar data hasil reduksi terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan sehingga makin mudah dipahami. Pada tahap penyajian data, penelitian ini akan menyajikan data gambar setiap *shot handheld* dan unsur-unsur dramatik yang terbangun.

c. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Adalah usaha untuk mencari atau memahami makna/arti, keteraturan, pola-pola, penjelasan, alur sebab akibat atau proposisi. Penarikan kesimpulan pada penelitian ini akan dilakukan setelah proses reduksi data dan penyajian data, sehingga rumusan masalah yang ditetapkan dapat terjawab.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah menonton dan mengamati program Komedi Situasi *The East* yang ditayangkan oleh NET TV yang mulai tayang pada tahun 2017, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengumpulan data dengan mengunduh dari *youtube*. Episode yang diambil untuk dijadikan obyek penelitian adalah yang dipertimbangkan materinya yang sesuai dengan pokok pembahasan pada penelitian ini. Sesuai judul penelitian, obyek penelitian ini adalah *The East* yang tayang pada episode perdana.

Populasi dalam penelitian ini adalah *The East* episode perdana yang berdurasi 22 menit 31 detik, yang terdiri dari 21 *scene*. Namun demikian, *scene* yang dianalisis pada pembahasan ini adalah 18 *scene*, dengan pertimbangan bahwa 18 *scene* tersebut, yang mana terdiri dari 92 *shot* diambil dengan teknik *handheld camera*, yang merupakan topik pada penelitian ini. Analisis dilakukan *scene by scene*. Setiap *scene* yang dianalisis, sebelumnya akan diidentifikasi beberapa hal, yaitu: deskripsi *shot*, penjelasan *shot*, dan pergerakan kameranya.

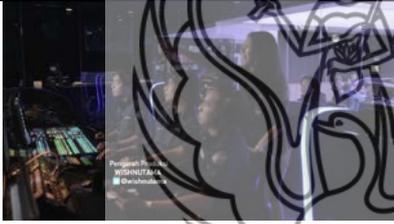
Untuk memfokuskan pembahasan, sebelum melakukan analisis *scene by scene*, maka perlu dibuatkan sinopsis *The East* episode perdana yang secara tidak langsung dibagi berdasarkan empat unsur struktur dramatik seperti yang ditulis oleh Haryamawan (1993) dalam buku “Dramaturgi”, yaitu: *Protasis*, *Epitasio*, *Catastasis*, dan *Catastrophe*. *Protasis* adalah tahapan yang berisi permulaan, dijelaskan peran dan motif lakon; *Epitasio* adalah tahapan yang berisi jalinan kejadian, mulai timbulnya masalah yang ada; *Catastasis* adalah puncak masalah atau klimaks; dan *Catastrophe* adalah penyelesaian masalah atau penutupan cerita.

1. Analisis *Scene by Scene* (Demi kepraktisan dan efisiensi, maka yang ditampilkan dalam jurnal ini hanyalah 4 *scene* dari 18 *scene*.)

a. Scene 1

Berikut adalah *shot-shot* yang terdapat pada *scene* 1:

Tabel 4.1 Identifikasi *Shot*, Adegan, *Camera Movement*, *Shot size*, dan *Level Angle* Pada *Scene* 1

No.	Shot	Adegan	Type Camera Movement, Shot Size & Level Angle
1		<p>Kru dan <i>hostE-News</i> sedang siap-siap memulai siaran. Kru dan <i>host</i> terlihat tegang karena akan memulai siaran.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Handheld camera</i> • <i>Shot size: wide shot</i> • <i>Level angle: eye level</i>
2		<p>Seorang kru sedang memberi aba-aba kepada <i>host</i> bahwa siaran sudah dimulai. Ia terlihat tegang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Handheld camera</i> • <i>Shot size: medium close up</i> • <i>Level angle: eye level</i>
3		<p>Beberapa kru yang ada di <i>control room</i> sedang memantau siaran yang sedang berlangsung. Mutia, produser eksekutif berteriak menunjuk ke layar. Ia kaget melihat kesalahan penayangan klip. Mutia terlihat kesal. Sedangkan kru lainnya kaget melihat kesalahan penayangan klip.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Handheld camera</i> • <i>Shot size: medium shot</i> • <i>Level angle: eye level</i>
4		<p>Andika, seorang kru <i>E-News</i> terlihat tegang melihat kesalahan penayangan klip. Ia terlihat tegang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Handheld camera</i> • <i>Shot size: close up shot</i> • <i>Level angle: eye level</i>

5		<p>Dua <i>host E-News</i>, Caesar dan Safira terlihat tegang karena kesalahan penayangan klip.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Handheld camera</i> • <i>Shot size: two shot, medium shot</i> • <i>Level angle: eye level</i>
---	---	--	--

Pada *scene* 1 ini terlihat berlatar di studio *On-Air Entertainment News (E-News)* Net TV. Terlihat *Crew* sedang memberi aba-aba siap kepada dua *Host E-News*, yaitu Caesar dan Safira untuk segera memulai siaran. Beberapa saat siaran berlangsung, ternyata ada terjadi kesalahan dalam penayangan klip. Mutia berteriak menunjuk layar. Kru dan *host* tegang melihat kesalahan penayangan klip tersebut.

Pada *scene* ini, hal penting yang harus diketahui oleh penonton adalah terkait masalah yang muncul akibat peristiwa kesalahan penayangan klip yang membuat para kru dan *host* panik dan tegang. Sedangkan Mutia menunjukkan kemarahannya. Masalah yang muncul pada *scene* ini penting karena merupakan inti dari adegan-adegan yang terdapat pada *scene* 1. Peristiwa pada *scene* 1 ditunjukkan oleh *shot* 3, 4, dan 5 memperlihatkan ketegangan dan kepanikan kru dan *host* karena kesalahan penayangan klip *E-News*.

Adapun setiap *shot* pada *scene* ini diambil dengan menggunakan *handheld camera*. *Handheld camera* pada *scene* ini memberikan penekanan pada peristiwa dan karakter. Hal ini sejalan dengan pendapat Blain Brown (2012), yang mengungkapkan bahwa:

“There are many ways to find a motivation for a camera move, and they can be used to enhance the scene and add a layer of meaning beyond the shots themselves. They can also add a sense of energy, joy, menace, sadness, any other emotional overlay”.

Penekanan pada peristiwa ditunjukkan oleh *shot* 3, 4 dan 5. Terjadinya penekanan pada *shot* 3, 4, dan 5 untuk menunjukkan keadaan panik dan tegang dari kru dan *host*. Sedangkan *shot* 3 juga memberikan penekanan pada karakter Mutia yang sedang marah melihat kesalahan penayangan klip

tersebut. Penekanan pada karakter pada *shot* ini untuk menunjukkan reaksi Mutia sebagai produser eksekutif, yang memiliki tanggung jawab paling besar terhadap siaran tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penonton akan diajak merasakan tegang dan takut. Tujuan *handheld camera* yang merupakan pergerakan kamera yang digunakan pada *scene* ini juga sejalan dengan unsur-unsur dramatik yang dirasakan oleh penonton pada *scene* ini, yaitu tegang (*suspense*) dan takut. Salah satu tujuan *handheld camera* adalah untuk menambah kesan tegang dan takut. Bagaimana pun jika terjadi kesalahan dalam penayangan klip, apalagi sedang melaksanakan siaran langsung, tentu para kru yang bertanggung jawab kepada atasan mereka dengan kemungkinan akan ditegur dan dimarahi. Selain itu, kesalahan penayangan klip tersebut juga mempertaruhkan citra baik televisi, yang karena kesalahan tersebut, penonton acara *E-News* bisa jadi menilai stasiun televisi tersebut tidak profesional.

b. Scene 2

Berikut adalah *shot-shot* yang ada pada *scene 2*:

Tabel 4.2 Identifikasi Shot, Adegan, Camera Movement, Shot size, dan Level Angle Pada Scene 2

No.	Shot	Adegan	Type Camera Movement, Shot Size & Level Angle
1		Andika panik karena kesalahan penayangan klip.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Handheld camera</i> • <i>Shot size: medium shot</i> • <i>Level angle: low angle</i>
2		Mutia sedang marah karena melihat penayangan klip. Ia juga kesal karena Gista, produser junior tidak ada di <i>control</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Handheld camera</i> • <i>Shot size: medium shot</i> • <i>Level angle: eye level</i>

No.	Shot	Adegan	Type Camera Movement, Shot Size & Level Angle
		room pada saat siaran <i>E-News</i> berlangsung.	
3		Mutia sedang menerima telepon dari Dhewo, kepala departemen produksi yang memintanya segera menghadap ke ruangan untuk menjelaskan alasan terjadinya kesalahan penayangan klip.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Handheld camera</i> • <i>Shot size: close up shot</i> • <i>Level angle: eye level</i>

Pada *scene 2*, berlatar di *Control Room*. Terlihat Mutia marah karena melihat kesalahan penayangan klip. Mutia menelepon Gista yang tidak ada di *Control Room*. Ia juga kesal kepada Gista yang tidak ada di *control room* pada saat terjadi siaran. Mutia ditelepon Dhewo untuk menghadap ke ruang kerjanya untuk menjelaskan mengapa terjadi kesalahan penayangan klip tersebut. Mutia memberi tahu *crew* jika ia dipanggil Dhewo.

Pada *scene* ini, hal yang penting yang harus diketahui oleh penonton adalah terkait karakter dan peristiwa yang muncul akibat kesalahan penayangan klip pada siaran *E-News*. Karakter dan peristiwa pada *scene* ini penting karena merupakan inti adegan-adegan yang muncul pada *scene 2*. Karakter pada *scene* ini ditunjukkan oleh *shot 2* yang memperlihatkan Mutia sedang kesal dan marah kepada Gista. Sedangkan peristiwa ditunjukkan oleh *shot 3* dimana Mutia ditelepon oleh Dhewo.

Adapun setiap *shot* pada *scene* ini diambil dengan menggunakan *handheld camera*. *Handheld camera* pada *scene* ini memberikan penekanan pada karakter dan peristiwa. *Shot 2* memberikan penekanan pada karakter Mutia yang sedang marah melihat kesalahan penayangan klip tersebut.

Penekanan pada karakter pada *shot* ini untuk menunjukkan reaksi Mutia sebagai produser eksekutif, yang memiliki tanggung jawab paling besar terhadap siaran tersebut. Mutia juga kesal karena Gista, produser *junior* tidak berada di *control room* ketika siaran sedang berlangsung. Sedangkan, penekanan pada peristiwa ditunjukkan oleh *shot* 3. Terjadinya penekanan pada *shot* 3 untuk menunjukkan keadaan tegang dari Mutia karena ditelepon oleh Dhewo yang meminta klarifikasi terkait kesalahan penayangan klip.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penonton akan diajak merasakan tegang dan takut. Tujuan *handheld camera* yang merupakan pergerakan kamera yang digunakan pada *scene* ini juga sejalan dengan unsur-unsur dramatik yang dirasakan oleh penonton pada *scene* ini, yaitu tegang (*suspense*) dan takut. Salah satu tujuan *handheld camera* adalah untuk menambah kesan tegang dan takut. Bagaimana pun jika terjadi kesalahan dalam penayangan klip, apalagi sedang melaksanakan siaran langsung, tentu para kru yang bertanggung jawab kepada atasan mereka dengan kemungkinan akan ditegur dan dimarahi. Selain itu, kesalahan penayangan klip tersebut juga mempertaruhkan citra baik televisi, yang karena kesalahan tersebut, penonton acara *E-News* bisa jadi menilai stasiun televisi tersebut tidak profesional.

c. Scene 3

Berikut adalah *shot-shot* yang terdapat pada *scene* 3:

Tabel 4.3 Identifikasi Shot, Adegan, Camera Movement, Shot size, dan Level Angle Pada Scene 3

No.	Shot	Adegan	Type Camera Movement, Shot Size & Level Angle
1		Dhewo, kepala Departemen Produksi sedang bermain golf di ruang kerjanya. Ia ditemani oleh Emen, si	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Handheld camera</i> • <i>Shot size: full shot</i> • <i>Level angle: high angle</i>

No.	Shot	Adegan	Type Camera Movement, Shot Size & Level Angle
		Office boy yang ditugasi untuk memegang papan skor.	
2		Dhewo, sambil bermain golf, memperhatikan siaran <i>E-News</i> yang baru saja dimulai.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Handheld camera</i> • <i>Shot size: medium shot</i> • <i>Level angle: eye level</i>
3		Emen, menunjukkan skor permainan Dhewo.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Handheld camera</i> • <i>Shot size: medium close up shot</i> • <i>Level angle: eye level</i>
4		Di layar televisi yang ada di ruang kerja Dhewo, terlihat kesalahan penayangan klip <i>E-News</i> . Gambar yang ditayangkan tidak sinkron dengan berita yang dibacakan.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Handheld camera</i> • <i>Shot size: close up shot</i> • <i>Level angle: low angle</i>
5		Dhewo berteriak sambil mengatakan, “Salah”	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Handheld camera</i> • <i>Shot size: close up</i> • <i>Level angle: eye level</i>

No.	Shot	Adegan	Type Camera Movement, Shot Size & Level Angle
6		Dhewo kesal terhadap kesalahan penayangan klip tersebut.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Handheld camera</i> • <i>Shot size: close up shot</i> • <i>Level angle: eye level</i>
7		Dhewo terlihat geram karena keledoran kru <i>E-News</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Handheld camera</i> • <i>Shot size: medium shot</i> • <i>Level angle: eye level</i>

Pada *scene 3* ini terlihat berlatar di ruang kerja Dhewo, kepala Departemen Produksi. Terlihat Dhewo sedang bermain golf di ruang kerjanya. Ia ditemani Emen, *office boy* yang ditugasi memegang dan mengisi papan skor pukulan bola golf Dhewo. Sambil bermain golf, Dhewo juga memperhatikan dan fokus pada siaran *E-News* yang baru saja dimulai. Tidak beberapa lama kemudian, Dhewo berteriak karena melihat penayangan klip *E-News* yang tidak salah dan tidak sesuai dengan berita yang dibacakan. Dhewo kesal dan geram melihat kesalahan tersebut dan juga kepada seluruh kru *E-News*.

Pembangunan *Set-up* pada *scene* ini dimulai dari *shot Dhewo* yang sedang berancang-ancang baik pemain golf profesional yang hebat. Sedangkan *punchline*-nya adalah ketika *shot* kamera mengarah kepada kertas papan skor yang menunjukkan pukulan golf Dhewo tidak ada satu pun yang masuk. Di kertas papan skor tertulis “gagal”. Setelah *punchline*, terdengar *laughtrack*-nya.

Pada *scene* ini, hal yang penting yang harus diketahui oleh penonton adalah terkait kekesalan, kegeraman, kemarahan Dhewo yang disebabkan oleh peristiwa penayangan klip. Masalah yang muncul pada *scene* ini

penting karena merupakan inti dari adegan-adegan yang terdapat pada *scene* 3. Peristiwa pada *scene* 3 ditunjukkan oleh *shot* 4, 5, 6, dan 7 yang memperlihatkan kekesalan, kegeraman, dan kemarahan Dhewo.

Adapun setiap *shot* pada *scene* ini diambil menggunakan *handheld camera*. *Handheld camera* pada *scene* ini memberikan penekanan pada peristiwa dan karakter. Penekanan pada peristiwa ditunjukkan oleh *shot* 4, 5, 6, dan 7, yang menunjukkan serangkaian peristiwa dimana munculnya klip yang salah sampai menimbulkan kekesalan, kegeraman, dan kemarahan Dhewo. Terjadinya penekanan pada *shot* 4, 5, 6, dan 7 untuk menunjukkan betapa kagetnya Dhewo melihat kesalahan tersebut. Sedangkan *shot* 5, 6, dan 7 juga memberikan penekanan pada karakter Dhewo yang sedang kesal, geram, dan marah melihat kesalahan penayangan klip tersebut. Penekanan pada karakter pada *shot* ini menunjukkan reaksi Dhewo sebagai kepala departemen produksi, yang memiliki tanggung jawab yang sangat besar terhadap segala aktivitas produksi.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penonton akan diajak merasakan tegang (*suspense*) dan takut. Tujuan *handheld camera* yang merupakan pergerakan kamera yang digunakan pada *scene* ini juga sejalan dengan unsur-unsur dramatik yang dirasakan oleh penonton pada *scene* ini, yaitu tegang (*suspense*) dan takut. Salah satu tujuan *handheld camera* adalah untuk menambah kesan tegang dan takut. Ketika terjadi kesalahan penayangan klip, Dhewo sebagai kepala departemen Produksi yang bertanggung jawab terhadap semua produksi televisi akan diminta pertanggungjawaban oleh atasannya. Kesalahan tersebut sebenarnya tidak perlu terjadi. Maka, ketika itu terjadi Dhewo akan menerima risiko akan dimarahi atau kemungkinan terburuknya adalah dipecat dari jabatannya. Selain itu, kesalahan penayangan klip tersebut juga mempertaruhkan citra baik televisi, yang karena kesalahan tersebut, penonton acara *E-News* bisa jadi menilai stasiun televisi tersebut tidak profesional.

d. *Scene* 4

Berikut adalah *shot-shot* yang terdapat pada *scene* 4:

Tabel 4.4 Identifikasi Shot, Adegan, Camera Movement, Shot size, dan Level Angle Pada Scene 4

No.	Shot	Adegan	Type Camera Movement, Shot Size & Level Angle
1		<p>Gista, produser junior, sedang panik berkomunikasi dengan Mutia. Pada saat siaran berlangsung, Gista tidak berada di <i>control room</i> karena ia sedang di toilet. Padahal ia lah yang bertanggung jawab secara langsung atas siaran tersebut.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Handheld camera</i> • <i>Shot size: medium shot</i> • <i>Level angle: eye level</i>

Pada *scene 4* ini terlihat Gista, produser junior, sedang terburu-buru berkomunikasi dengan Mutia. Pada saat siaran berlangsung, Gista tidak berada di *control room* karena ia sedang di toilet. Padahal ia lah yang bertanggung jawab secara langsung atas siaran tersebut.

Pada *scene* ini, hal penting yang harus diketahui oleh penonton adalah terkait masalah yang muncul akibat peristiwa kesalahan penayangan klip yang membuat Gista dicari oleh Mutia. Gista adalah produser *junior* yang yang sebenarnya bertanggung jawab atas siaran tersebut. Tetapi Gista justru tidak ada di *control room*. Pada saat terjadi kesalahan pun, Gista tidak tahu. Ketika Gista dihubungi, ia panik dan tegang mendengar pemberitahuan tersebut.

Masalah yang muncul pada *scene* ini penting karena merupakan inti dari adegan-adegan yang terdapat pada *scene 4*. Peristiwa pada *scene 4* ditunjukkan oleh *shot 1* (satu-satunya *shot* yang teridentifikasi *handheld*

camera-nya) memperlihatkan ketegangan dan kagetan Gista mendengar pemberitahuan perihal kesalahan penayangan klip pada siaran *E-News*.

Adapun *shot* pada *scene* ini diambil dengan menggunakan *handheld camera*. *Handheld camera* pada *scene* ini memberikan penekanan pada peristiwa. Penekanan pada peristiwa ditunjukkan oleh *shot* 1. Terjadinya penekanan pada *shot* 1 untuk menunjukkan keadaan panik, kaget, dan tegang pada Gista. Penekanan pada peristiwa pada *shot* ini untuk menunjukkan reaksi Gista sebagai produser *junior*, yang memiliki tanggung jawab secara langsung terhadap siaran tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penonton akan diajak merasakan tegang dan kaget. Tujuan *handheld camera* yang merupakan pergerakan kamera yang digunakan pada *scene* ini juga sejalan dengan unsur-unsur dramatik yang dirasakan oleh penonton pada *scene* ini, yaitu tegang (*suspense*) dan kaget (*surprise*). Salah satu tujuan *handheld camera* adalah untuk menambah kesan tegang dan kaget. Ketika terjadi kesalahan penayangan klip, Gista sebagai produser *junior* yang memiliki tanggung jawab secara langsung atas siaran tersebut kaget, mengapa bisa terjadi kesalahan. Ia tegang karena seharusnya ia berada di *control room*. Ketika terjadi kesalahan, Gista adalah orang pertama yang dicari untuk mempertanggungjawabkan kesalahan tersebut. Ia tegang karena ia tahu konsekuensi yang akan ia hadapi, termasuk dimarahi oleh Mutia, produser eksekutif, dan atasannya yang lain.

2. Pembahasan

Berdasarkan identifikasi dan analisis terhadap setiap *scene* dan *shot* yang diambil menggunakan teknik *handheld camera* di atas, maka dapat diketahui bahwa unsur-unsur dramatik yang dirasakan oleh penonton melalui penggunaan *handheld camera* pada Komedi Situasi *The East* episode perdana dapat dilihat dengan terlebih dahulu mengidentifikasi apakah teknik *handheld camera* dapat memberikan penekanan pada peristiwa, situasi dan atau karakter karakter. Berikut adalah data yang ditemukan terkait peran *handheld camera* dalam memberikan penekanan

pada peristiwa, situasi, dan atau karakter pada 18 *scene* yang dianalisis, yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.19 Peran *Handheld Camera* dalam Memberikan Penekanan pada Peristiwa, Karakter, dan Situasi

Penekanan pada Peristiwa	Penekanan pada Karakter	Penekanan pada Situasi
13 kali	13 kali	4 kali

Sedangkan unsur-unsur dramatik yang dirasakan penonton dari penekanan pada peristiwa, karakter, dan atau situasi tersebut, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.20 Kemunculan Unsur Dramatik

Unsur Dramatik	Jumlah Kemunculan (kali)	Persentase Kemunculan
Tegang (<i>Suspense</i>)	15	42,85%
Takut	15	42,85%
Kaget (<i>Surprise</i>)	1	3,1%
Senang	1	3,1%
Susah	0	0%
Sedih	0	0%

Berdasarkan data pada tabel di atas, diketahui bahwa unsur dramatik Tegang (*suspense*) dan Takut adalah yang paling banyak muncul dengan masing-masing persentase 42,85%. Sedangkan unsur dramatik Kaget (*surprise*) dan Senang masing-masing hanya 3,1%.

Berdasarkan hasil analisis dan identifikasi dari setiap *scene* dan *shot*, dapat diketahui bahwa ketika *handheld camera* memberikan menyebabkan kemunculan unsur dramatik Tegang (*suspense*) dan takut, maka tipe *shot* yang digunakan adalah *close up* dan *medium close up*, dengan tujuan untuk memperlihatkan ekspresi tokoh ketika mengalami situasi atau keadaan tegang, panik, atau, takut, dan agar penonton juga ikut merasakan nuansa dan energi yang sama dengan apa yang dirasakan oleh tokoh. Tujuan dari tipe *shot medium shot* dan *close up* pada analisis ini sejalan dengan teori dari Heiderich (2016) yang menulis, “*Medium shot is where we are starting to engage with the characters on a personal level. It is an approximation of*

how close someone would be when having a casual conversation.” Sedangkan, *close up* adalah “*more intimate than the medium shot, the expression and emotions of an actor are more visible and affecting and is meant to engage the character in a direct and personal manner.* Pada unsur dramatik kaget dan senang pun sebenarnya sama, yang juga menggunakan *close up* atau *medium close up*.

Perbedaan jumlah kemunculan unsur dramatik seperti yang terlihat pada tabel di atas disebabkan oleh tema cerita pada program Komedi Situasi *The East* episode perdana yang memang menceritakan kesalahan yang dibuat oleh kru yang kemudian mereka harus menjelaskan dan mempertanggungjawabkannya kepada atasan mereka dengan penuh ketegangan dan ketakutan menerima konsekuensi dari kesalahan tersebut seperti kemungkinan dimarahi, dipecat, dan diberikan surat peringatan, sehingga sejak awal sampai akhir suguhan cerita menimbulkan kemunculan unsur dramatik tegang dan takut.

Selain itu, meskipun kemunculan unsur dramatik yang teridentifikasi didominasi oleh *suspense* dan takut, tetapi sebagai komedi situasi, dalam *The East* juga terdapat unsur-unsur komedinya. Hal ini dibuktikan dengan adanya unsur-unsur joke atau lelucon, yaitu pengembangan *set up* dan *punchline* di beberapa adegan dalam beberapa *scene*.

Selain terdapat pengembangan *set up* dan *punchline*, ada juga *laughtrack*-nya, yang terdapat di beberapa adegan yang mengandung *set up* dan *punchline*. Fungsi *laughtrack* adalah untuk menguatkan unsur komedinya.

Jadi, walaupun unsur dramatik *suspense* dan takut mendominasi *The Episode* perdana, yang karena memang tema ceritanya adalah terjadinya kesalahan penayangan klip, unsur komedinya tetap ada. Dan itu justru membuat semakin dramatik karena penonton pada awalnya dibuat tegang dan takut terlebih dahulu, namun pada akhir adegan justru dibuat tertawa karena lucunya adegan yang berasal dari pengembangan *set up* dan *punchline*-nya.

Dari sisi *level angle*, ada perbedaan yang ditemukan pada analisis dan identifikasi dalam penelitian ini, yakni, ketika *handheld camera* menyebabkan kemunculan pada unsur dramatik tagang, takut, dan kaget, jenis *level angle* yang teridentifikasi adalah *high-angle* dimana menurut Pratista (2008), membuat objek seolah tampak lebih kecil, lemah, dan terintimidasi. Keadaan kaget, takut, dan tegang pada objek penelitian ini memang memberikan nuansa intimidasi secara psikologi. Sedangkan, ketika *handheld camera* menyebabkan kemunculan pada unsur dramatik senang, jenis *level angle* yang digunakan adalah *low-angle* dimana bertujuan untuk memperlihatkan objek merasa percaya diri, kuat, atau keadaan psikis yang kuat dan positif.

Berdasarkan analisis dan identifikasi unsur-unsur dramatik di atas makin menekankan bahwa penggunaan teknik *handheld camera* memang dapat menciptakan energi atau unsur dramatik pada program televisi, lebih khususnya pada program Komedi Situasi *The East* NET TV.

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan identifikasi dan analisis terhadap setiap *scene* dan *shot* yang diambil menggunakan teknik *handheld camera*, dapat diketahui bahwa unsur-unsur dramatik yang dirasakan melalui penggunaan *handheld camera* pada Komedi Situasi *The East* episode perdana dapat dilihat dengan terlebih dahulu mengidentifikasi apakah teknik *handheld camera* dapat memberikan penekanan pada peristiwa, situasi dan atau karakter karakter.

Unsur dramatik Tegang (*suspense*) dan Takut adalah yang paling banyak muncul dengan masing-masing persentase 42,85%. Sedangkan unsur dramatik Kaget (*surprise*) dan Senang masing-masing hanya 3,1%. Perbedaan jumlah kemunculan unsur dramatik seperti yang terlihat pada tabel di atas disebabkan oleh tema cerita pada program Komedi Situasi *The East* episode perdana yang memang menceritakan kesalahan yang dibuat oleh kru yang kemudian mereka harus menjelaskan dan

mempertanggungjawabkannya kepada atasan mereka dengan penuh ketegangan dan ketakutan menerima konsekuensi dari kesalahan tersebut seperti kemungkinan dimarahi, dipecat, dan diberikan surat peringatan, sehingga sejak awal sampai akhir suguhan cerita menimbulkan kemunculan unsur dramatik tegang dan takut.

Berdasarkan hasil analisis dan identifikasi dari setiap *scene* dan *shot*, dapat diketahui bahwa ketika *handheld camera* memberikan menyebabkan kemunculan unsur dramatik Tegang (*suspense* dan Takut, maka tipe *shot* yang digunakan adalah *close up* dan *medium close up*, dengan tujuan untuk memperlihatkan ekspresi tokoh ketika mengalami situasi atau keadaan tegang, panik, atau, takut, dan agar penonton juga ikut merasakan nuansa dan energi yang sama dengan apa yang dirasakan oleh tokoh.

Selain itu ada juga aspek sinematografi *level angle* yang berperan. Dari sisi *level angle*, ada perbedaan yang ditemukan pada analisis dan identifikasi dalam penelitian ini, yakni, ketika *handheld camera* menyebabkan kemunculan pada unsur dramatik tagang, takut, dan kaget, jenis *level angle* yang teridentifikasi adalah *high-angle* dimana membuat objek seolah tampak lebih kecil, lemah, dan terintimidasi. Keadaan kaget, takut, dan tegang pada objek penelitian ini memang memberikan nuansa intimidasi secara psikologi. Sedangkan, ketika *handheld camera* menyebabkan kemunculan pada unsur dramatik senang, jenis *level angle* yang digunakan adalah *low-angle* dimana bertujuan untuk memperlihatkan objek merasa percaya diri, kuat, atau keadaan psikis yang kuat dan positif.

Berdasarkan analisis dan identifikasi unsur-unsur dramatik, makin menekankan bahwa penggunaan teknik *handheld camera* memang dapat menciptakan energi atau unsur dramatik pada program televisi, program Komedi Situasi *The East NET TV*.

2. Saran

- a. Peneliti selanjutnya yang mengambil tema yang serupa disarankan dapat memperbesar sampel sehingga hasil penelitian yang didapatkan lebih komprehensif.

- b. Peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti hubungan unsur sinematografi dan khususnya unsur pergerakan kamera lainnya yang dikaitkan dengan kemunculan unsur-unsur dramatik.
- c. Pembuat program komedi situasi kedepannya dapat mempertimbangkan pemilihan penggunaan teknik sinematografi *handheld camera* untuk mendukung unsur-unsur dramatik cerita

E. DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. 2007. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bignell.2005. *Jurnalistik Televisi Menjadi Reporter Profesional*.Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Biran, M.Y. 2006. *Teknik Menulis Skenarion Film Cerita*.Jakarta: Pustaka Jaya.
- Blake, Reed, H. 2005. *Taksonomi Konsep Komunikasi*, Terj. Hasan Bhanan: Surabaya: Papyrus.
- Brown, Blain. 2012. *Cinematography, Theory and Practice*. Focal Press.
- Bordwell, Daavid & Kristin Thompson. 2008. *Film Art : An Introduction 8th Edition*. New York : Mc Graw-Hill
- Creeber, G and Martin, R. 2001. *Understanding Media*.
- Dunn. 2005. *Analisis Kebijakan Publik, Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fachrudin. 2010. *Pemberdayaan Masyarakat*. Jakarta: Pustaka Nuansa.
- Haryamawan, R.M.A. 1993. *Dramaturgi*.Bandung: Pustaka Jaya.
- Goodwin and Whannel. 2000. *Understanding Television*. London: Routledge.
- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci sukses Menulis Skenario*. Jakarta : Grasindo.
- Miles and Huberman.1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*.Jakarta: UIP.

Nazir, Moh. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Pragiwaksono, Pandji. 2012. *Merdeka Dalam Bercanda*. Yogyakarta: Bentang.

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Sunarto. 2009. *Seluk Beluk E-Commerce*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Suwandi, Harun. 2006. *Kritik Sosial Dama Film Komedi*. Jakarta: FFTV-IKJ.

Ward. 2000. *Pemasaran Internet*. Jakarta: Penerbit Salemba.

Pedoman Penyusunan dan Penulisan Tugas Akhir Skripsi Program Sarjana Program Studi S1 Televisi Dan Film. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. 2007.

Sumber Online

https://twitter.com/theeast_net?lang=id

<http://salmanaditya.com/2013/02/komedi-dan-berbagai-jenisnya/>., diakses pada 22 April 2017.

www1.transtv.co.id/frontend/review/index/47/sketsa., diakses pada tanggal 12 Februari 2017 pukul 06.32.

<http://isnusindangs.com/shot-size/> diakses pada 27 Mei 2017.

<http://dc377.4shared.com/doc/AfaZwU1v/preview.html> diakses pada 27 Mei 2017.

<http://gunawansusilo.blogspot.com/2011/10/pergerakan-kamera-lensa.html> diakses pada 27 Mei 2017

http://www.picstopin.com/230/hague-junior-jib/http:%7C%7Cwww*b-hague*co*uk%7CHandyjib%7Ck2_with_stand*jpg/ diakses pada 1 Juni 2013