

**ANALISIS PERAN PERGERAKAN KAMERA DAN LENSA TERHADAP
SURPRISE (KEJUTAN) PADA PROGRAM KOMEDI
“SKETSA” TRANS TV**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi**



Disusun oleh:

FINA ZAHRA
NIM: 0910362032

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2013

**ANALISIS PERAN PERGERAKAN KAMERA DAN LENS TERHADAP
SURPRISE (KEJUTAN) PADA PROGRAM KOMEDI
"SKETSA" TRANS TV**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	4-336/H/S/2013	
KLAS		
TERIMA	25/9/2013	TTD <i>[Signature]</i> P



Disusun oleh:

FINA ZAHRA
NIM: 0910362032

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2013



Halaman Pengesahan

Skripsi ini telah diajukan dalam ujian Tugas Akhir Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang diselenggarakan pada tanggal 4 Juli 2013 dan telah diuji serta dinyatakan lulus oleh tim penguji Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dosen Pembimbing I/Anggota Penguji


Andri Nur Patrio, M. Sn.

NIP. 19750529 200003 1 002

Dosen Pembimbing II/Anggota Penguji


Agnes Karina Pritha Atmani, M. T. I.

NIP. 19760123 200912 2 003

Cognate/Penguji Ahli


Lucia Ratnaningdyah S., S.I.P., M. A.


NIP. 19700618 199802 2 001

Ketua Jurusan Televisi


Dyah Arum Retnowati, M. Sn.

NIP. 19710430 199802 2 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam


Drs. Alexandri Luthfi R., M. Sn.

NIP. 19580912 198601 1 001



Halaman Pernyataan



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
JURUSAN TELEVISI**

Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188
Telepon (0274) 384107
www.isi.ac.id

Form VIII : Pernyataan Mahasiswa

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : FINA ZAHRA
 No. Mahasiswa : 0910362032
 Angkatan Tahun : 2009
 Judul Penelitian/ : Analisis Peran Pergerakan Kamera dan Lensa terhadap
 Perancangan karya : Surprise (Kegiatan) pada Program Komedis "Sketsa"
Trans TV

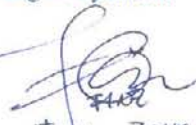
Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penelitian/Perancangan karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diaacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 31 Mei 2013

Yang menyatakan




FINA ZAHRA
0910362032

Halaman Persembahan

Kupersembahkan untuk kedua orang tuaku dan keluarga besar. Meski tak seberapa, semoga menjadi sebarang pertanggungjawaban yang bermakna.



Kata Pengantar

Alhamdulillah, penelitian berjudul “Analisis Peran Pergerakan Kamera dan Lensa terhadap *Surprise* (Kejutan) pada Program Komedi ‘Sketsa’ Trans TV” dapat diselesaikan dengan baik. Penelitian ini bertujuan membuktikan bahwa pergerakan kamera dan lensa berperan dalam visualisasi kejutan pada program komedi “Sketsa” Trans TV. Pembuktian tersebut dilakukan dengan mendeskripsikan dan menganalisa secara kualitatif variabel-variabel dalam penelitian dengan berlandaskan teori-teori yang sudah ada.

Begitu banyak pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian penelitian, sehingga peneliti merasa perlu menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ibu Indah Ilyana dan Bapak Muhammad Basuki; orang tua tercinta.
2. Alm. KH. A. Warson Munawwir dan Ibu Nyai Hj. Khusnul Khotimah; pengasuh selama berada di Jogja.
3. Luthfia Rahmi Pratiwi, Muhammad Kemal Bengawan, dan Wening Sayekti; adik-adikku terkasih.
4. Bapak Drs. Alex Luthfi R., M.Sn; selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn; selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Andri Nur Patrio, M.Sn; selaku Dosen Pembimbing I.
7. Ibu Agnes Karina Pritha A., M.T.I; selaku Dosen Pembimbing II.
8. Ibu RR. Ari Prasetyowati, S.H., LL.M; selaku Dosen Wali.
9. Seluruh dosen dan staff Fakultas Seni Media Rekam yang telah membantu hingga skripsi dapat diselesaikan dengan lancar.
10. Woro Harkandi Kencana dan Annisa Pandan Sari, editor dan penulis naskah program komedi “Sketsa” Trans TV yang telah banyak membantu selama proses pengumpulan data
11. Teman-teman PP. Al-Munawwir Komplek Q, Kranyak, dan teman-teman angkatan 2009 serta 2010 yang telah banyak membantu, terutama dalam bertukar pikiran.

Skripsi ini adalah bukti pertanggungjawaban atas penelitian dan pembelajaran yang dilakukan selama empat tahun di jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Laporan berisi rincian penelitian dan beberapa bukti fisiknya seperti naskah, daftar wawancara kepada narasumber, dan beberapa foto terkait.

Menyadari bahwa masih banyak kekurangan, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan oleh penulis.

Yogyakarta, 5 Juli 2013

Penulis,

Fina Zahra



DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Pernyataan.....	iii
Halaman Persembahan	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	x
Daftar Lampiran.....	xi
Daftar Istilah.....	xii
Abstrak	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Hipotesis	3
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
F. Tinjauan Pustaka.....	5
G. Metode Penelitian	6
1. Objek Penelitian	7
2. Metode Pengambilan Data	11
3. Analisis Data	12

BAB II OBJEK PENELITIAN

A. Segmentasi Penonton Televisi.....	13
B. Televisi Dan Tayangan Humor.....	14
C. Profil Singkat Trans Tv	15
D. Latar Belakang Program Komedi “Sketsa” Trans TV.....	15
E. Pergerakan Kamera dan Lensa Pada Program Komedi “Sketsa” Trans TV	17
F. Pola Penyajian Program.....	17
G. Para Pemain	21

BAB III LANDASAN TEORI

A. Naratif Dalam Program Komedi.....	25
B. <i>Surprise</i> (Kejutan) Pada Program Komedi	26
C. <i>Shot</i>	29
D. Meningkatkan Kompleksitas <i>Shot</i>	30

1.	Lensa	30
2.	Kamera	30
3.	<i>Mount</i> (Dudukan)	30
4.	Subjek.....	30
a)	<i>Simple Shot</i>	32
b)	<i>Complex Shot</i>	31
c)	<i>Developing Shot</i>	32
E.	Pergerakan Kamera.....	32
1.	<i>Panning</i>	33
2.	<i>Tilting</i>	35
3.	<i>Tracking</i>	35
4.	<i>Crab</i>	36
5.	<i>Crane</i>	37
F.	Lensa Dan Pergerakan Lensa.....	38
G.	Informasi.....	40
H.	Motivasi	41
I.	Komposisi	41
J.	<i>Angle Kamera/Camera Angle</i>	44
K.	<i>Continuity</i>	47
BAB IV PEMBAHASAN		
A.	Sketsa Tahun 2010.....	51
B.	Sketsa Tahun 2011.....	65
C.	Sketsa Tahun 2013.....	79
D.	Hasil Penelitian.....	93
BAB V PENUTUP		
A.	Simpulan.....	97
B.	Saran	97
Daftar Sumber Rujukan.....		99
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Diagram Pengambilan Sampel.....	10
Gambar 3.1.	Lingkaran <i>Panning</i>	34
Gambar 3.2.	Ilustrasi <i>Panning</i>	34
Gambar 3.3.	Ilustrasi <i>Tilting</i>	35
Gambar 3.4.	Ilustrasi <i>Tracking</i>	36
Gambar 3.5.	Ilustrasi <i>Crab</i>	36
Gambar 3.6.	Ilustrasi <i>Crane</i>	37
Gambar 4.1.	Diagram Pengambilan Sampel.....	50
Gambar 4.2.	Diagram Pengambilan Sampel Tahun 2010.....	51
Gambar 4.3.	Diagram Pengambilan Sampel Tahun 2011.....	65
Gambar 4.2.	Diagram Pengambilan Sampel Tahun 2013.....	79



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Perubahan Bumper “Sketsa” Trans TV.....	18
Tabel 2.2.	Para Pemain dan Perannya.....	22
Tabel 3.1.	Perbedaan Simple Shot, Complex Shot, dan Developing Shot	32
Tabel 4.1.	Sketsa 2010 dengan Pergerakan Kamera dan Lensa.....	53
Tabel 4.2.	Sketsa 2010 dengan Pergerakan Lensa	58
Tabel 4.3.	Sketsa 2010 dengan Pergerakan Kamera	61
Tabel 4.4.	Sketsa 2011 dengan Pergerakan Kamera dan Lensa.....	67
Tabel 4.5.	Sketsa 2011 dengan Pergerakan Lensa	71
Tabel 4.6.	Sketsa 2011 dengan Pergerakan Kamera	75
Tabel 4.7.	Sketsa 2013 dengan Pergerakan Kamera dan Lensa.....	81
Tabel 4.8.	Sketsa 2013 dengan Pergerakan Lensa	85
Tabel 4.9.	Sketsa 2013 dengan Pergerakan Kamera	89
Tabel 4.10.	Pergerakan Kamera yang Berperan terhadap Kejutan.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. *Capture Email* kepada Narasumber
- a. Pertanyaan untuk Editor Program Komedi “Sketsa” Trans TV
 - b. Jawaban dari Editor Program Komedi “Sketsa” Trans TV
 - c. Pertanyaan untuk Penulis Naskah Program Komedi “Sketsa” Trans TV
 - d. Pertanyaan untuk Penulis Naskah Program Komedi “Sketsa” Trans TV
- Lampiran 2. Jawaban dari Penulis Naskah Program Komedi “Sketsa” Trans TV
- Lampiran 3. Beberapa Pesan Singkat dari Penulis Naskah Program Komedi “Sketsa” Trans TV
- Lampiran 4. Contoh Naskah Program Komedi “Sketsa” Trans TV
- Lampiran 5. TOR Pembahas Seminar
- Lampiran 6. Publikasi
- a. Poster untuk Jurusan
 - b. Poster Publikasi Seminar
 - c. Undangan Seminar
 - d. Publikasi melalui Jejaring Sosial
- Lampiran 7. Dokumentasi Seminar
- Lampiran 8. Form I: Pengesahan Proposal
- Lampiran 9. Form II: Keterangan Memenuhi Syarat TA dari Dosen Wali
- Lampiran 10. Form III: Penunjukan Dosen Pembimbing oleh Jurusan
- Lampiran 11. Form IV: Kesiediaan Dosen Pembimbing
- a. Kesiediaan Dosen Pembimbing I
 - b. Kesiediaan Dosen Pembimbing II
- Lampiran 12. Form V: Kartu Konsultasi
- a. Bersama Dosen Pembimbing I
 - b. Bersama Dosen Pembimbing II
- Lampiran 13. Form VI: Surat Izin Penelitian
- Lampiran 14. Form VII: Keterangan Mengikuti Ujian Tugas Akhir

Daftar Istilah

Angle Kamera (Camera Angle): sudut pandang pengambilan gambar; mewakili sudut pandang penonton.

Camera movement: gerakan kamera, baik secara *panning*, *tilting*, *tracking*, dan *crane*.

Complex Shot: kategori *shot* yang di dalamnya terdapat kombinasi pergerakan kamera, pergerakan lensa, dan pergerakan subjek yang sederhana, tapi tidak ada pergerakan badan kamera.

Crab: gerakan keseluruhan badan kamera secara menyamping, baik ke kanan maupun ke kiri; biasanya menggunakan *dolly*.

Crane Shot: gerakan kamera secara bebas selama masih ada di atas permukaan tanah (melayang); umumnya menggunakan alat bantu berupa *crane*.

Developing Shot: *shot* yang menggabungkan pergerakan keempat elemen (lensa, kamera, dudukan, dan pergerakan subjek yang lebih kompleks).

End frame: pelengkap pergerakan kamera yang telah dilakukan.

Frame: bingkai batas wilayah yang tampak pada layar.

Focal length: jarak antara lensa dengan sensor kamera.

Panning: gerakan kamera pada porosnya (secara horizontal) dengan arah kiri ke kanan atau kanan ke kiri.

Rack focus: teknik yang menampilkan gambar yang hanya fokus pada latar depan atau latar belakangnya saja.

Scene: Adegan; segmen pendek dari keseluruhan cerita yang terikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter atau motif.

Sequence: satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh.

Shot: rekaman satu aksi dari suatu sudut pandang pada satu waktu.

Shot Size: ukuran pengambilan gambar; bisa bervariasi.

Simple Shot: *shot* yang *simple* atau sederhana; tidak ada perubahan *focal length*, tidak ada *panning* dan *tilting*, dan tidak ada pergerakan badan kamera, bahkan dengan *dolly* atau *jib*.

Start frame: awal *shot* yang kemudian memotivasi pergerakan.

Tilt: gerakan kamera pada porosnya (secara vertikal) dengan arah atas ke bawah atau bawah ke atas.

Tracking: gerakan badan kamera secara keseluruhan.

Zoom in: ketika *focal length* kamera dipanjangkan, sehingga dihasilkan citra yang lebih besar atau dekat.

Zoom out: ketika *focal length* kamera dipendekkan, sehingga dihasilkan citra yang lebih kecil atau jauh.



ABSTRAK

Skripsi berjudul “Analisis Peran Pergerakan Kamera dan Lensa terhadap *Surprise* (Kejutan) pada Program Komedi ‘Sketsa’ Trans TV” ini merupakan laporan penelitian yang bertujuan membuktikan bahwa pergerakan kamera dan lensa berperan dalam memvisualkan kejutan pada program komedi “Sketsa” Trans TV. Pembuktian tersebut dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif, yakni mendeskripsikan dan menganalisa secara kualitatif variabel-variabel dalam penelitian dengan berlandaskan teori-teori yang sudah ada. Analisis data menggunakan teori Roy Thompson dan Christopher Bowen tentang pergerakan dalam *shot*, yakni *start frame*, *camera movement*, dan *end frame*. Batasan dalam penelitian adalah tiga jenis pola pengemasan sketsa pada program komedi “Sketsa” Trans TV, yaitu hanya terdiri dari satu *shot*, tanpa melibatkan editing, dan terdapat pergerakan kamera dan atau pergerakan lensa yang menonjol di dalamnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pergerakan kamera (*panning*) serta pergerakan lensa (*zoom out*) menunjukkan kejutan yang ditampilkan ketika *end frame*. Hasil penelitian dinilai cukup valid dan dapat dipertanggungjawabkan setelah diuji dengan beberapa teori yang sudah ada.

Kata kunci: pergerakan kamera, pergerakan lensa, dan *surprise* (kejutan).

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri televisi di Indonesia tumbuh pesat selama beberapa tahun terakhir. Hal tersebut tampak dari banyaknya stasiun televisi swasta nasional maupun stasiun televisi swasta lokal yang bermunculan, seperti Kompas TV (nasional), Arek TV (Jawa Timur), dan Jogja TV (DIY). Banyaknya stasiun televisi berarti semakin ketatnya persaingan dalam memikat penonton. Konsekuensi logisnya, stasiun televisi dituntut semakin kreatif dan inovatif dalam menyajikan tayangannya. Stasiun televisi melakukan inovasi dengan membentuk format program baru maupun modifikasi program yang telah ada. Intinya, stasiun televisi harus pandai-pandai mengemas program guna memenuhi keinginan pemirsa.

Program komedi “Sketsa” Trans TV adalah salah satu program komedi yang memiliki konsep baru dalam pengemasannya. Program tersebut terinspirasi dari “Kelsey Grammer: *The Sketch Show*”, “Sketsa” merupakan program yang menampilkan sketsa-sketsa komedi singkat namun memancing tawa maksimal. Komedi riil yang mungkin terjadi dalam kehidupan sehari-hari, tidak dibuat-buat, dan diangkat dari materi yang *fresh*. *Talent* tidak memakai pelawak atau komedian, tetapi aktor dan aktris yang memiliki kekuatan akting dan teatrikal seperti: Pierre Gruno, Agastya Kandou, Ade Herlina, dan lain-lain (www1.transtv.co.id/frontend/review/index/47/sketsa, diakses pada tanggal 16 Februari 2013).

Komedi yang ditampilkan dalam program “Sketsa” cenderung mengarah pada humor *slapstick* yang tengah marak di Indonesia. Sony Set menjelaskan, humor *slapstick* ini menjungkir-balikkan kenyataan sehingga menjadi sesuatu yang absurd walau pada kenyataannya sangat disukai (Set, 2008: 115). Humor ini biasanya ditampilkan dalam bentuk parodi. Film *Scary Movie*, *Naked Gun*, *Mr. Bean* dan banyak lagi sering mengandalkan gaya *slapstick* untuk memancing tawa. Banyak adegan yang sangat muskil dibuat dan disetting agar dipahami sebagai sebuah kenyataan, bahkan sering dipaksakan.

Properti yang digunakan tidak umum dan tidak mungkin terjadi dalam kehidupan nyata. Hingga kini program tersebut telah ditayangkan dengan jumlah episode lebih dari seribu episode dan bertahan selama lima tahun, terhitung sejak tahun 2008. Tampaknya, program tersebut masih disukai penonton. Ditilik dari isi humornya yang *slapstick*, program tersebut tidaklah menonjol baik cerita, dialog, maupun aksinya. Lalu, bagaimana program tersebut bertahan selama hampir lima tahun di layar televisi?

Melihat fenomena bahwa masyarakat kini telah banyak disugahi beragam acara sehingga selalu menuntut kreasi dan inovasi, maka kemungkinan besar alasan program tersebut masih bertahan di televisi hingga saat ini adalah pengemasannya yang berbeda dari program komedi yang telah banyak ditayangkan. Program komedi yang banyak ditampilkan selama ini cenderung mengandalkan alur cerita, dialog, maupun aksi untuk memancing tawa penonton, namun “Sketsa” Trans TV mengusung pengemasan program yang unik melalui humor yang pendek namun mengena. Humor-humor inilah yang disebut sketsa, sehingga program tersebut dapat digolongkan sebagai sketsa komedi. Sketsa-sketsa tersebut, meskipun pendek, namun mampu mempengaruhi *mood* penonton melalui visualisasinya, yakni dengan menggunakan pergerakan lensa dan pergerakan kamera yang berbeda dengan program komedi lain yang banyak ditayangkan di Indonesia sebelumnya. Tiap sketsa berdurasi sekitar satu menit, terdiri dari satu sampai dua *scene* (adegan) saja, namun mampu membawa *mood* penonton ke dalam tawa.

Analisis mengenai keterkaitan antara pergerakan kamera dan pergerakan lensa terhadap komedi pada program tersebut kemudian diwujudkan dalam penelitian berjudul: Analisis Peran Pergerakan Kamera dan Lensa terhadap *Surprise* (Kejutan) pada Program Komedi “Sketsa” Trans TV. Diharapkan, hasil penelitian mampu menjadi salah satu referensi dalam berinovasi dalam pengemasan program komedi dan bagaimana memunculkan humor pada program komedi yang diproduksi selanjutnya.

B. Rumusan Masalah

Penelitian akan mendeskripsikan dan menganalisa pergerakan kamera dan lensa pada program komedi “Sketsa” Trans TV. Pola sketsa ada beberapa macam, namun penelitian akan difokuskan pada keunikan program, yakni sketsa-sketsa yang hanya terdiri dari satu *shot*.

Berdasarkan fakta yang telah dijelaskan dalam latar belakang didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pergerakan kamera dan lensa pada program komedi “Sketsa” Trans TV?
2. Mengapa pergerakan kamera dan lensa bisa mempengaruhi *surprise* atau kejutan dalam program komedi “Sketsa” Trans TV?

C. Hipotesis

Pergerakan kamera disebut juga *camera movement* atau *mobility frame*. Pergerakan kamera berfungsi umumnya untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta objek. Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah situasi atau suatu panorama (Pratista, 2008: 108). Dalam program komedi “Sketsa” Trans TV, suasana yang ingin ditampilkan adalah humor atau komedi atau disebut juga lelucon. Penonton dapat melihat dan mengapresiasi humor yang ditampilkan melalui pergerakan kamera tersebut.

Sony Set banyak membahas bagaimana membuat skenario, salah satunya skenario sitkom. Selain menekankan pentingnya naratif dalam naskah, Sony Set juga menyebutkan bahwa dalam membuat skenario tersebut diusahakan untuk menimbulkan kesan *surprise* (Set, 2008: 124).

Pergerakan lensa yang akan dianalisa adalah teknik *zoom in* dan *zoom out*. Pergerakan tersebut banyak digunakan untuk memperlihatkan pergerakan karakter atau objek yang menjauh atau mendekat. Meski teknik pergerakan lensa juga memperlihatkan pergerakan objek, akan tetapi pergerakan lensa berbeda dengan pergerakan kamera. Secara teknis, pergerakan lensa adalah perubahan *focal length*, sementara pergerakan kamera adalah teknik yang menggunakan

pergerakan posisi tubuh kamera. Berdasarkan temuan awal tersebut, maka didapat dugaan bahwa pergerakan lensa dan pergerakan kamera dalam “Sketsa” Trans TV berperan terhadap *surprise* atau kejutan yang akhirnya memancing humor pada program tersebut.

D. Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan yang diharapkan dapat dicapai pada akhir penelitian, yaitu:

1. Mengetahui jenis pergerakan kamera yang digunakan pada program komedi “Sketsa” Trans TV.
2. Mengetahui jenis pergerakan lensa yang digunakan pada program komedi “Sketsa” Trans TV.
3. Mengetahui jenis *shot* yang digunakan pada program komedi “Sketsa” Trans TV.
4. Mengetahui teknik kejutan yang digunakan pada program komedi “Sketsa” Trans TV.
5. Mengetahui peran pergerakan kamera dan lensa terhadap kejutan pada program komedi “Sketsa” Trans TV.

E. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang diharapkan dapat diwujudkan melalui penelitian, yaitu:

1. Manfaat secara Akademis
Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya wacana tentang analisis *shot* dan pergerakan kamera serta pergerakan lensa di dalamnya. Diharapkan pula, hasil penelitian dapat memperkaya wacana studi pengemasan visual sebuah program komedi.
2. Manfaat secara Praktis
Hasil penelitian diharapkan mampu menjadi pertimbangan cara mengemas program bagi kreator program komedi yang akan diproduksi selanjutnya, sehingga semakin banyak inovasi dan kreasi yang tercipta. Tentu akan

sangat menggembarakan jika dilakukan pula dengan trik komedi jenis lain yang mengajak penonton untuk lebih berpikir.

F. Tinjauan Pustaka

Penelitian mengenai pergerakan lensa, pergerakan kamera, dan fungsinya dalam program komedi sejauh ini belum banyak diteliti, namun ada beberapa penelitian lain yang kiranya dapat dijadikan bahan pengayaan dalam penelitian.

Laporan karya tugas akhir yang ditulis oleh Sazkia Noor Angraini pada tahun 2012 berjudul “Optimalisasi Adegan dalam Penciptaan Skenario Komedi Situasi *One Angle Shot* ‘Kamar Kecil’” dari Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, menggunakan konsep pengambilan gambar secara *one angle shot* yang hanya terdiri dari satu *shot* tanpa ada pergerakan kamera maupun lensa sama sekali. Di sinilah terdapat persamaan sekaligus perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, sebab keduanya mengambil gambar secara *one shot*, namun pada laporan karya tugas akhir tersebut tidak ada pergerakan kamera maupun lensa sama sekali sedangkan penelitian yang akan dilakukan merupakan kajian mengenai pergerakan kamera dan lensa dalam *one shot* pada program komedi.

Humor yang ditampilkan pada karya Sazkia tersebut dibuat dengan mengoptimalkan adegan dari beberapa plot cerita. Simpulan dalam penelitian tersebut menyebutkan bahwa konsep *one angle shot* yang diangkat dari skenario tersebut tidak memungkinkan adanya variasi gambar, namun justru karena itulah optimalisasi adegan sangat diperlukan. Dalam laporan tugas akhir tersebut, pengadeganan sangat ditonjolkan dalam *one shot*, sedangkan di dalam penelitian yang akan dilakukan, adegan dalam objek penelitian tidaklah menonjol dan cenderung biasa saja.

Skripsi yang ditulis oleh Arif Probo Sutedjo pada tahun 2008 berjudul “Analisis Pengaruh Gerak Kamera terhadap Komposisi Gambar dalam Home Video Komedi ‘*Mr. Bean Holiday*’” dari Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, mengungkapkan bahwa pergerakan kamera dan komposisi gambar tertentu dapat menonjolkan humor di dalam cerita “*Mr. Bean Holiday*”,

namun tidak dijelaskan pengaruhnya secara langsung bagaimana penonjolan humornya. Pergerakan kamera tersebut dilakukan secara terpisah dengan *shot* yang berbeda, sementara penelitian yang akan dilakukan menganalisa pergerakan kamera dalam satu *shot*.

Skripsi dengan judul “Strategi *Team* Kreatif dalam Mempertahankan Kualitas Program Acara Sketsa di Trans TV” yang ditulis oleh Windra Pratama pada tahun 2012 dari Fakultas Ekonomi dan Komunikasi Universitas Bina Nusantara secara global mengungkapkan bahwa program komedi “Sketsa” Trans TV adalah program yang disukai masyarakat. Program tersebut memiliki alur yang tidak mudah ditebak dan selalu menggunakan properti yang unik. Penelitian tersebut mendalami konten acara atau biasa disebut aspek naratif, sementara penelitian yang akan dilakukan membahas bagian dari aspek sinematik, yakni pergerakan lensa dan pergerakan kamera. Alur yang tidak mudah ditebak yang disebutkan oleh peneliti terdahulu dimaknai sebagai “*surprise* kepada penontonnya” di dalam penelitian yang akan dilakukan. *Surprise* inilah yang kemudian akan dianalisa sebagai humor dalam program tersebut.

Skripsi berjudul “Analisis Pergerakan Kamera terhadap Peningkatan Efek Dramatik Pada Adegan Perkelahian dalam Film ‘Merantau’” yang ditulis oleh Anjar Widyarosadi pada tahun 2012, dari Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi tersebut membahas pergerakan kamera dalam adegan perkelahian sebuah film bergenre *action*, yaitu “Merantau”. Adapun penelitian yang akan dilakukan membahas pergerakan lensa dan pergerakan kamera dalam program komedi, yakni “Sketsa” yang ditayangkan di Trans TV.

G. Metode Penelitian

Penelitian akan dilakukan secara deskriptif kualitatif. Menurut Mardalis, penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku (Mardalis, 1995: 26). Di dalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis, dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada. Dengan kata lain, penelitian deskriptif bertujuan untuk

memperoleh informasi-informasi mengenai keadaan saat ini dan melihat kaitan antara variabel-variabel yang ada.

Penelitian kualitatif menurut Lexy J. Moleong dapat dipahami sebagai 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. Deskriptif kualitatif dapat dipahami sebagai upaya menganalisa hubungan keterkaitan antara subjek dan objek penelitian dengan menggunakan informasi-informasi mengenai keadaan saat ini dan berbagai metode ilmiah, kemudian mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata dan bahasa (Moleong edisi revisi, 2006: 6).

Berdasarkan pengertian tersebut, maka proses deskriptif dalam penelitian yang akan dilakukan ialah dengan mendeskripsikan hubungan antara pergerakan kamera dan pergerakan lensa dengan kejutan yang tampak melalui komposisi gambar, kemudian dilakukan proses kualitatif dengan menganalisa keterkaitan tersebut berdasarkan teori-teori yang menjadi landasan.

1. Objek Penelitian

Objek yang diambil sebagai sampel dalam penelitian adalah “Sketsa” dengan *bumper* yang berbeda-beda. Sejak tahun 2008 hingga kini, “Sketsa” telah tiga kali mengalami perubahan *bumper* (tahun 2008-2010, tahun 2011-2013 awal, dan tahun 2013-sekarang). Sketsa yang diambil sebagai sampel dalam penelitian juga dipertimbangkan materinya, sebab ada beberapa sketsa yang memperlihatkan adegan seronok dan terlalu vulgar. Sketsa dengan materi yang demikian tidak diambil sebagai sampel, sehingga, sampel video yang diteliti ialah tiga video yang berasal dari tiga episode dengan *bumper* yang berbeda-beda, yakni pada tahun 2010, tahun 2011, dan tahun 2013.

Menonton dan mengamati program komedi “Sketsa” Trans TV, mulai dilakukan pengumpulan data dengan cara merekam dan mendapatkan video dari stasiun televisi, merekam secara mandiri, maupun dari situs *Youtube*. Semua

sampel dari tahun yang sama berasal dari satu episode. Sampel tahun 2010 didapatkan dari stasiun televisi. Sampel tahun 2011 didapat dengan cara mengunduh dari situs *Youtube*. Sementara sampel tahun 2013 didapat dari perekaman secara mandiri.

Dalam membahas pengemasan program, maka akan melibatkan banyak variabel yang saling berkaitan. Demi menghindari kerancuan hasil penelitian, maka penelitian difokuskan pada keunikan objek yang akan diteliti, yakni pada sketsa-sketsa yang menggunakan pergerakan kamera dan pergerakan lensa serta hanya terdiri dari satu *shot* saja dalam satu sketsa. Asumsinya, kemungkinan manipulasi *editing* tidak akan mempengaruhi hasil penelitian.

Pengambilan sampel dengan cara kuota sampel. Menurut Mardalis, penggunaan teknis kuota sampel ini perlu menetapkan strata populasi berdasarkan tanda-tanda yang mempunyai pengaruh terbesar terhadap variabel yang akan diselidiki (Mardalis, 1995: 58-59). Ketika strata-strata telah ditentukan secara pasti, kemudian peneliti menentukan kuota yang memadai dan dapat memenuhi serta dapat mewakili populasi atau sebagian populasi sedangkan penetapan kuota tergantung kepada kepentingan penelitian.

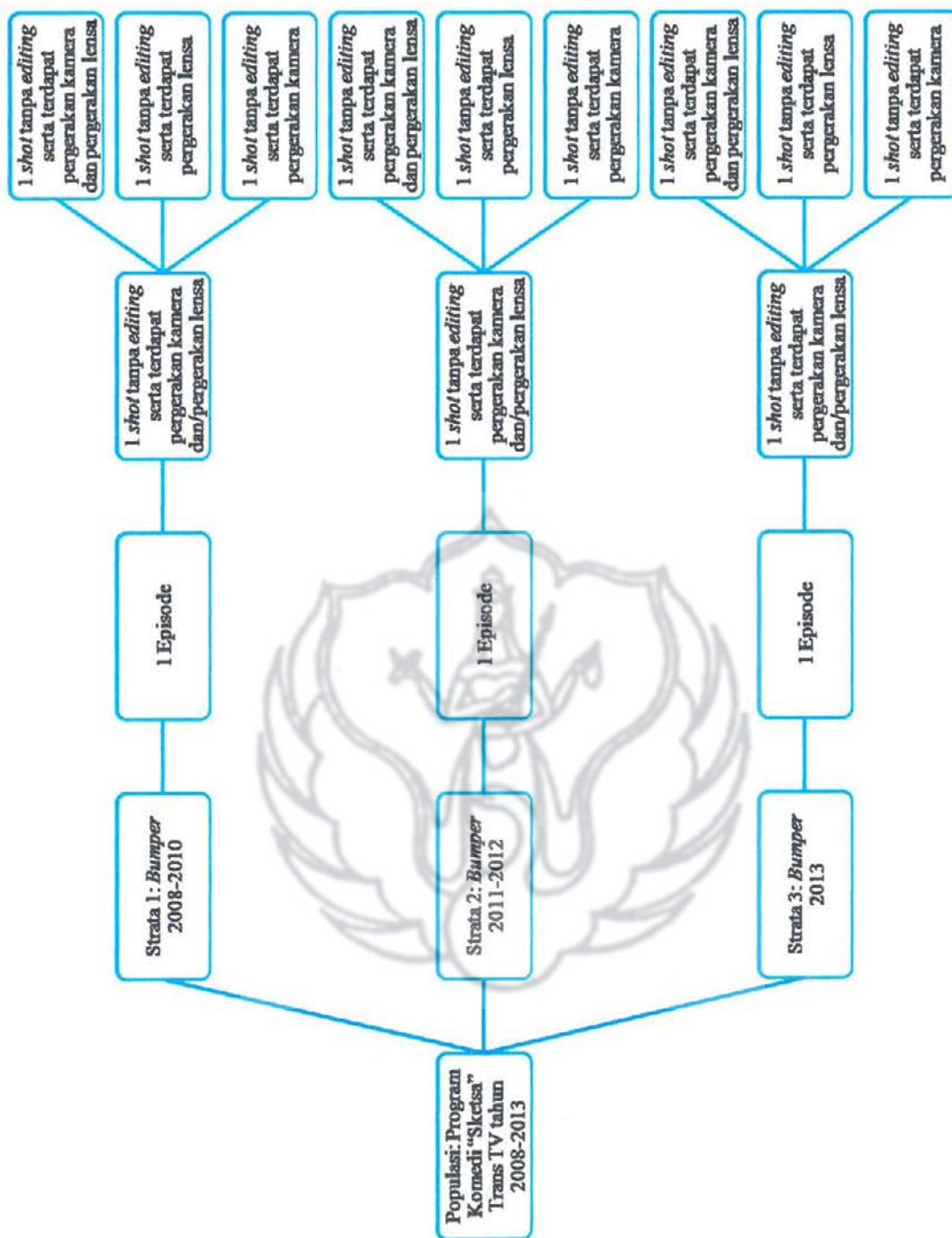
Populasi dalam penelitian adalah program komedi “Sketsa” Trans TV tahun 2008-2013. Setelah menentukan populasi, lalu ditentukan strata berdasar perubahan *bumper*, sehingga didapat tiga strata. Langkah selanjutnya ialah menentukan kuota, yakni satu episode dari masing-masing strata yang telah ditentukan. Variabel-variabel yang diinginkan adalah pergerakan kamera dan pergerakan lensa, sehingga sketsa-sketsa yang diambil sebagai sampel adalah sketsa yang di dalamnya terdapat pergerakan kamera dan pergerakan lensa. Dengan tujuan menghindari manipulasi editing, maka sampel diambil dari sketsa yang hanya terdiri dari satu *shot*, tanpa rekayasa *editing*, dan terdapat pergerakan lensa atau pergerakan kamera di dalamnya. Sampel penelitian pun didapat sebagai berikut:

- a) Satu *shot*, tanpa rekayasa *editing* di dalamnya, dan terdapat pergerakan lensa serta pergerakan kamera yang menonjol

- b) Satu *shot*, tanpa rekayasa *editing* di dalamnya, dan terdapat pergerakan lensa yang menonjol
- c) Satu *shot*, tanpa rekayasa *editing* di dalamnya, dan terdapat pergerakan kamera yang menonjol

Sketsa yang diambil sebagai sampel dalam penelitian juga dipertimbangkan materinya, sebab ada beberapa sketsa yang memperlihatkan adegan seronok dan terlalu vulgar. Sketsa dengan materi yang demikian tidak diambil sebagai sampel. Diagram pengambilan sampel dapat dilihat pada gambar 1.1.





Gambar 1.1. Diagram pengambilan sampel

2. Metode Pengambilan Data

Pengambilan data disebut juga pengumpulan data. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan (Nazir, 1988: 211).

Berikut adalah tahapan yang dilakukan untuk memperoleh data penelitian:

- a) Menyusun rancangan penelitian dan menentukan variabel yang akan diteliti.
- b) Menyiapkan peralatan untuk merekam tayangan televisi yang akan menjadi objek penelitian, yaitu *tv tunner usb*; dengan kapasitas mampu merekam tayangan televisi, antenna; yang mampu menangkap sinyal televisi pada *tv tunner*, dan *pc* atau laptop; sebagai media penyimpanan hasil perekaman tayangan.
- c) Merekam tayangan televisi yang akan dijadikan objek penelitian.
- d) Mencari data berikutnya, yaitu video program yang akan dijadikan objek penelitian dengan episode yang berbeda berdasarkan perubahan tahun penayangannya.
- e) Mengamati data video yang telah dikumpulkan.
- f) Mencari dan mendapatkan data dari berbagai media, termasuk internet sebagai pelengkap data mengenai objek penelitian.
- g) Mencari dan mendapatkan narasumber (salah seorang dari tim kreatif “Sketsa”) sebagai pelengkap data yang otentik sebelum penelitian dilanjutkan.
- h) Menyusun dan mengajukan pertanyaan kepada narasumber melalui telepon dan *email*.
- i) Mencocokkan data yang telah dikumpulkan, baik video, pernyataan narasumber, maupun artikel internet.
- j) Memilah data video yang telah dikumpulkan dan menentukan populasi
- k) Menentukan sampel penelitian.

3. Analisis Data

Analisis data merujuk pada Seiddel dalam “Metodologi Penelitian Kualitatif” yang ditulis oleh Moleong, menuturkan proses analisis data kualitatif adalah sebagai berikut:

- a) Mencatat yang menghasilkan catatan lapangan, dengan hal itu diberi kode agar sumber datanya tetap dapat ditelusuri,
- b) Mengumpulkan, memilah-milah, mengklasifikasikan, mensintesiskan, membuat ikhtisar, dan membuat indeksnya,
- c) Berpikir, dengan jalan membuat agar kategori data itu mempunyai makna, mencari dan menemukan pola hubungan-hubungan, dan membuat temuan-temuan umum (Moleong edisi revisi, 2006)

Mengacu pada teori tersebut, maka tahapan selanjutnya setelah menentukan populasi dan sampel adalah sebagai berikut:

- 1) Mengamati dan menganalisa variabel penelitian yang terdapat di dalam sampel berdasarkan studi pustaka maupun internet.
 - 2) Menarik simpulan sebagai hasil dari penelitian.
 - 3) Menguji hasil penelitian dengan teori yang berhubungan agar didapat kevalidan hasil penelitian.
- 