

BAB IV PEMBAHASAN

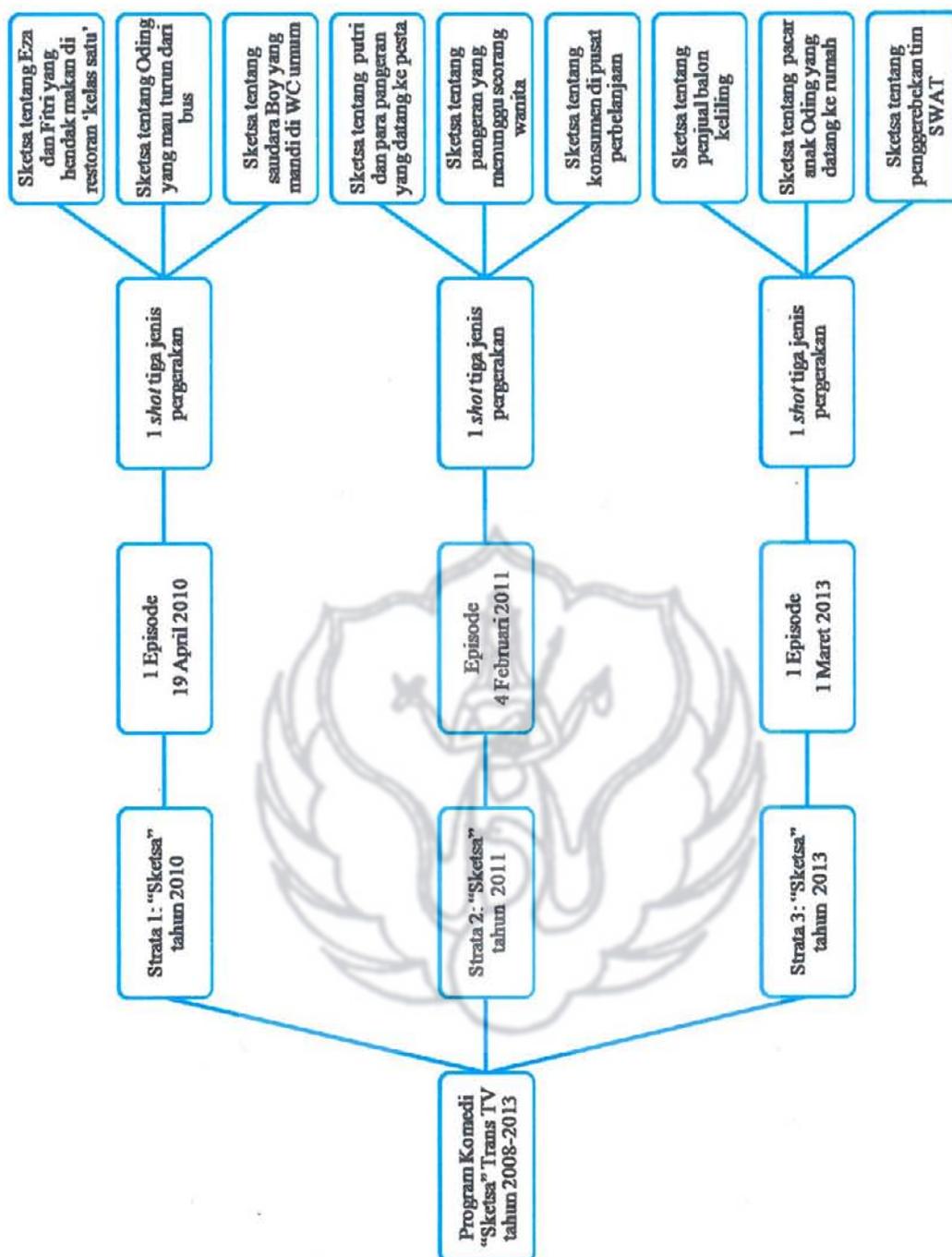
Program komedi “Sketsa” ditayangkan oleh Trans TV sejak tahun 2008. Setelah menonton dan mengamati program tersebut, mulai dilakukan pengumpulan data dengan cara merekam dan mendapatkan video dari stasiun televisi, merekam secara mandiri, maupun dari situs *Youtube*. Objek yang diambil sebagai sampel 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. Maka, 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.

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.

Sesuai dengan apa yang telah dijabarkan di dalam metode penelitian, ada tiga pola dalam “Sketsa” yang dibahas, yakni sketsa yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Dalam satu cerita hanya terdapat satu shot (*one shot*).
2. Tidak melibatkan editing.
3. Terdapat pergerakan kamera dan atau pergerakan lensa di dalamnya.

Diagram pengambilan sampel terlihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1. Diagram Pengambilan Sampel



Analisis dilakukan dengan terlebih dahulu membagi sketsa dalam tiga tahapan sesuai teori Thompson dan Bowen, yaitu *start frame*, pergerakan, dan *end frame*. *Start frame* adalah awal *shot* yang kemudian memotivasi pergerakan. Sebab kamera mengarahkan penonton pada aksi subjek, maka kamera akan secara alami mencapai akhir pengambilan gambar untuk melengkapi pergerakan subjek. Setelah ada pergerakan kamera, maka tahap terakhir adalah *end frame* atau akhir dari *shot* (Thompson dan Bowen, 2009: 120).

A. “Sketsa” Tahun 2010

Video “Sketsa” tahun 2010 berikut ini didapat langsung dari stasiun televisi. Video tersebut berdurasi sekitar 21 menit. Dalam video tersebut, terdapat 22 sketsa yang terdiri dari sketsa yang melibatkan editing sebanyak 14 sketsa, sketsa yang tidak melibatkan editing sebanyak 8 sketsa. Delapan sketsa yang tidak melibatkan editing terdiri dari 1 sketsa tanpa pergerakan sama sekali (*still*), 1 sketsa dengan pergerakan kamera dan lensa, 4 sketsa dengan pergerakan kamera, dan 2 sketsa dengan pergerakan lensa.

Bentuk diagramnya terlihat pada gambar 4.2 sebagai berikut:



Gambar 4.2. diagram pengambilan sampel tahun 2010

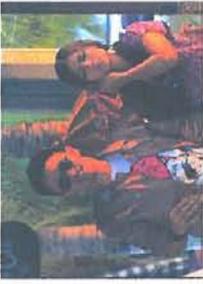
1. Sketsa Tahun 2010 dengan Pergerakan Kamera dan Lensa

Berikut ini adalah sketsa yang di dalam satu cerita hanya terdapat satu shot (*one shot*), tanpa melibatkan editing, dan terdapat pergerakan kamera serta lensa di dalamnya.

Sketsa berikut ini menceritakan tentang Eza dan Fitri, sepasang kekasih yang akan makan di sebuah restoran 'kelas satu'. Eza memanggil seseorang bapak-bapak yang sepertinya pelayan dan bertanya, "apakah masih ada meja kosong?" bapak-bapak tersebut menjawab masih ada. Ketika bapak-bapak tersebut pergi, ternyata Fitri malah tidak mau makan di tempat itu. Eza heran, kenapa Fitri tidak mau. Fitri kemudian menunjuk ke samping Eza. Ternyata di sana ada murid-murid SD sedang diajar oleh gurunya. Ternyata, yang dimaksud kelas satu bukanlah menyatakan kelas restoran mewah, tetapi kelas satu SD. Pelayan yang tadi mereka panggil pun ternyata memakai seragam SD.

Kejutan dalam cerita tersebut terletak di akhir dan merupakan kejutan kesalahpahaman, sebab yang dikira restoran kelas satu yang berarti restoran mewah atau elit, ternyata dimaksudkan sebagai kelas satu SD. Analisis pergerakan kamera dan lensa terhadap *surprise* (kejutan) pada sketsa tersebut terdapat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1. Sketsa 2010 dengan pergerakan kamera dan lensa

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				<i>pan</i>	<i>tilt</i>	<i>track</i>	<i>crane</i>	<i>Zoom in</i>	<i>Zoom out</i>	
1	<i>Start Frame</i>		Pasangan Eza-Fitri baru memasuki restoran	✓	✓	-	-	-	-	Memberikan informasi tempat, waktu, dan para pemain.
2			Eza memanggil pelayan restoran	-	-	-	-	-	-	Memperlihatkan para pemain, dialog, dan apa yang dilakukan sebatas tangan.
3			Pelayan restoran datang, lalu Eza menanyakan apakah masih ada kursi kosong.	-	-	-	-	-	✓	Menyesuaikan komposisi dengan pemain yang baru masuk.

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				pan	tilt	track	crane	Zoom in	Zoom out	
4	Start Frame		Fitri malah tidak mau makan di restoran tersebut. Eza heran, kenapa Fitri tidak mau makan di restoran kelas satu tersebut.	-	-	-	-	-	✓	Mengikuti gerak pemain yang mendekati kamera. Memberikan informasi yang masih terbatas sehingga memotivasi adanya pergerakan selanjutnya.
5	Pergerakan		Fitri menyuruh Eza melihat sendiri kenapa ia tak mau makan di restoran tersebut.	✓	-	-	-	-	✓	Dilakukan karena motivasi sebelumnya oleh pemain pada saat <i>start frame</i> dan secara alami mengarah/menunjukkan <i>end frame</i> .

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejudan
				<i>pan</i>	<i>tilt</i>	<i>track</i>	<i>crane</i>	<i>Zoom in</i>	<i>Zoom out</i>	
6	<i>End Frame</i>		Ternyata, yang dimaksud bukanlah kelas satu yang menandakan elitnya restoran, tapi kelas satu SD.	-	-	-	-	-	-	Menampilkan kejutan kepada penonton berupa kesalahpahaman. Informasi yang tadinya terbatas dan sengaja disembunyikan kepada penonton kini diperlihatkan seutuhnya.
7			Pelayan tadi <i>in frame</i> mengenakan seragam SD dan ia masih kelas 6 SD.	-	-	-	-	-	-	Informasi yang ditampilkan merupakan pelengkap dari semua informasi dan motivasi sebelumnya.

Sebab itulah Billy berkali-kali mengingatkan penumpang untuk berhati-hati dengan kaki mereka, agar tidak menginjak para pengemis tersebut. Analisis pergerakan kamera dan lensa terhadap *surprise* (kejutan) pada sketsa tersebut terdapat pada tabel 4.2.

Pada sampel sketsa pada tabel 4.2 tersebut, terdapat pergerakan subjek serta pergerakan lensa *zoom out*, namun tidak ada pergerakan dudukan kamera. Dengan demikian, *shot* tersebut termasuk ke dalam *complex shot*. Kejutan dalam sketsa tersebut terjadi karena informasi yang masih terbatas pada saat *start frame* memotivasi adanya pergerakan. Pergerakan berupa *zoom out* tersebut kemudian secara alami mengarah atau menunjukkan informasi pelengkap pada saat *end frame*. Informasi pelengkap pada saat *end frame* itulah yang merupakan kejutan, sebab memperlihatkan informasi dan motivasi yang sebelumnya sengaja ditutupi dari penonton.

Zoom out pada sketsa tersebut tidak dilakukan secara perlahan (meski tidak sangat cepat), bisa dibilang mendadak. *Zoom out* tersebut dilakukan setelah ada motivasi dari dialog pemain. *Zoom out* dalam sketsa tersebut memperluas wilayah informasi yang sejak awal disembunyikan dari penonton sebagai kejutan di akhir sketsa.

Pada sampel sketsa pada tabel 4.1 tersebut terdapat pergerakan subjek, pergerakan badan kamera berupa *pan* dan *tilt*, serta pergerakan lensa *zoom out*, namun tidak ada pergerakan dudukan kamera. Dengan demikian, *shot* tersebut termasuk ke dalam *complex shot*. Kejutan dalam sketsa tersebut terjadi karena informasi yang masih terbatas pada saat *start frame* memotivasi adanya pergerakan. Pergerakan berupa *panning* dan *zoom out* tersebut kemudian secara alami mengarah atau menunjukkan informasi pelengkap pada saat *end frame*. Informasi pelengkap pada saat *end frame* itulah yang merupakan kejutan, sebab memperlihatkan informasi dan motivasi yang sebelumnya sengaja ditutupi dari penonton.

Pergerakan *panning* yang menunjukkan kejutan dilakukan searah pandangan pemain dan mudah diikuti penonton, sementara *zoom out* meluaskan wilayah gambar yang berisi informasi pelengkap. Pergerakan yang ada pada saat *start frame* bukan merupakan pergerakan yang menunjukkan kejutan, sebab tidak didahului oleh informasi dan motivasi yang harus dilengkapi. Pergerakan di saat *start frame* hanyalah untuk memperlihatkan tempat dan waktu yang kemudian berlanjut memperkenalkan pemain dan mengikuti gerakannya.

2. Sketsa Tahun 2010 dengan Pergerakan Lensa

Berikut ini adalah sketsa yang di dalam satu cerita hanya terdapat satu shot (*one shot*), tanpa melibatkan editing, dan terdapat pergerakan lensa di dalamnya.

Sketsa berikut menceritakan ketika para penumpang turun dari bus. Sang kernet, Billy, mengingatkan agar ketika turun para penumpang berhati-hati dengan kakinya. Oding, penumpang terakhir turun sambil asyik menelpon. Billy pun mengingatkannya untuk berhati-hati akan kakinya. Oding sewot, ia merasa sudah biasa naik bus dan tidak akan jatuh. Tidak perlu diingatkan berkali-kali. Tapi ternyata, yang dimaksud Billy agar berhati-hati adalah karena tepat di samping bus, duduk tiga pengemis. Ketika Oding turun tanpa memperhatikan langkahnya, ia pun menginjak para pengemis tersebut.

Kejutan dalam cerita tersebut terletak di akhir berupa kejutan kesalahpahaman, sebab ternyata di samping bus duduk tiga orang pengemis.

Tabel 4.2. Sketsa 2010 dengan pergerakan kamera dan lensa

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				pan	tilt	track	crane	Zoom in	Zoom out	
1	Start Frame		Kernet memberitahu agar Oding berhati-hati saat melangkah.	-	-	-	-	-	-	Memberikan informasi tempat, waktu, para pemain beserta dialog dan gerakan tangannya. Informasi yang masih terbatas tersebut memotivasi adanya pergerakan selanjutnya.
2	Pergerakan		Oding turun dari bus dan menginjak para pengemis.	-	-	-	-	-	✓	Dilakukan karena motivasi sebelumnya oleh pemain pada saat <i>start frame</i> dan secara alami mengarah/menunjukkan pada <i>end frame</i> .

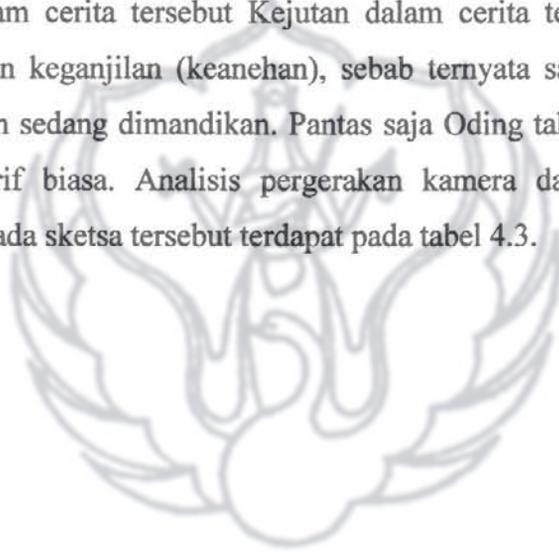
No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				<i>pan</i>	<i>tilt</i>	<i>track</i>	<i>crane</i>	<i>Zoom in</i>	<i>Zoom out</i>	
3	<i>End Frame</i>		Oding segera pergi	-	-	-	-	-	-	Menampilkan kejutan kepada penonton berupa kesalahpahaman. Informasi yang tadinya terbatas dan sengaja disembunyikan kepada penonton kini diperlihatkan seutuhnya.

3. Sketsa Tahun 2010 dengan Pergerakan Kamera

Berikut ini adalah sketsa yang di dalam satu cerita hanya terdapat satu shot (*one shot*), tanpa melibatkan editing, dan terdapat pergerakan kamera di dalamnya.

Sketsa berikut memperlihatkan adegan di WC umum. Salah seorang pengguna WC, Boy, membayar sebanyak tiga ribu rupiah untuk saudaranya yang mandi, tapi Oding si penjaga WC tidak terima. Ketika Billy tampak baru selesai mandi dan membayar dengan jumlah yang sama, Oding menerimanya, Boy protes karena mereka dibedakan. Ternyata Oding begitu karena saudara Boy bukannya mandi, tapi dimandikan karena sudah menjadi jenazah.

Kejutan dalam cerita tersebut Kejutan dalam cerita tersebut terletak di akhir berupa kejutan keganjilan (keanehan), sebab ternyata saudara Boy sudah menjadi jenazah dan sedang dimandikan. Pantas saja Oding tak mau kalau cuma dibayar dengan tarif biasa. Analisis pergerakan kamera dan lensa terhadap *surprise* (kejutan) pada sketsa tersebut terdapat pada tabel 4.3.



Tabel 4.3. Sketsa 2010 dengan pergerakan kamera dan lensa

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				pan	tilt	track	crane	Zoom in	Zoom out	
1	Start Frame		Opening. Memperlihatkan setting kejadian.	-	✓	-	-	-	-	Memberikan informasi tempat kejadian.
2			Boy membayar Rp3.000,00 untuk saudaranya yang mandi, tapi Oding tidak terima. Katanya masih kurang.	-	-	-	-	-	✓	Memperlihatkan para pemain, dialog, dan apa yang dilakukan sebatas tangan.

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				pan	tilt	track	crane	Zoom in	Zoom out	
3	Start Frame		Billy baru keluar dari kamar mandi dan membayar sejumlah sama untuk mandi. Oding mengiyakan. Boy protes, kenapa mereka dibedakan.	-	-	-	-	-	✓	Menyesuaikan komposisi dengan pemain yang baru masuk.
4	Pergerakan		Oding menunjuk ke arah saudara Boy yang sedang mandi.	✓	-	-	-	-	✓	Dilakukan karena motivasi sebelumnya oleh pemain pada saat start frame dan secara alami mengarah/menunjukkan pada end frame.

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				<i>pan</i>	<i>tilt</i>	<i>track</i>	<i>crane</i>	<i>Zoom in</i>	<i>Zoom out</i>	
5	<i>End Frame</i>		<p>Ternyata, penyebab Oding tidak terima jika Boy hanya membayar dengan harga wajar adalah karena saudara Boy bukannya mandi, tapi sudah menjadi jenazah dan sedang dimandikan.</p>	-	-	-	-	-	-	<p>Menampilkan kejutan kepada penonton berupa keganjilan/keanehan.</p> <p>Informasi yang tadinya terbatas dan sengaja disembunyikan kepada penonton kini diperlihatkan seutuhnya.</p>

Pada sampel sketsa pada tabel 4.3 tersebut, terdapat pergerakan subjek, pergerakan badan kamera berupa *panning*, serta pergerakan lensa *zoom out*, namun tidak ada pergerakan kedudukan kamera. Dengan demikian, *shot* tersebut termasuk ke dalam *complex shot*. Kejutan dalam sketsa tersebut terjadi karena informasi yang masih terbatas pada saat *start frame* memotivasi adanya pergerakan. Pergerakan berupa *panning* dan *zoom out* tersebut kemudian secara alami mengarah atau menunjukkan informasi pelengkap pada saat *end frame*. Informasi pelengkap pada saat *end frame* itulah yang merupakan kejutan, sebab memperlihatkan informasi dan motivasi yang sebelumnya sengaja ditutupi dari penonton.

Pergerakan *panning* yang menunjukkan kejutan dilakukan searah pandangan pemain dan mudah diikuti penonton, sementara *zoom out* meluaskan wilayah gambar yang berisi informasi pelengkap. Pergerakan yang ada pada saat *start frame* bukan merupakan pergerakan yang menunjukkan kejutan, sebab tidak didahului oleh informasi dan motivasi yang harus dilengkapi. Pergerakan di saat *start frame* hanyalah untuk menyeimbangkan komposisi gambar serta memperlihatkan tempat dan waktu yang kemudian berlanjut memperkenalkan pemain dan mengikuti gerakannya.

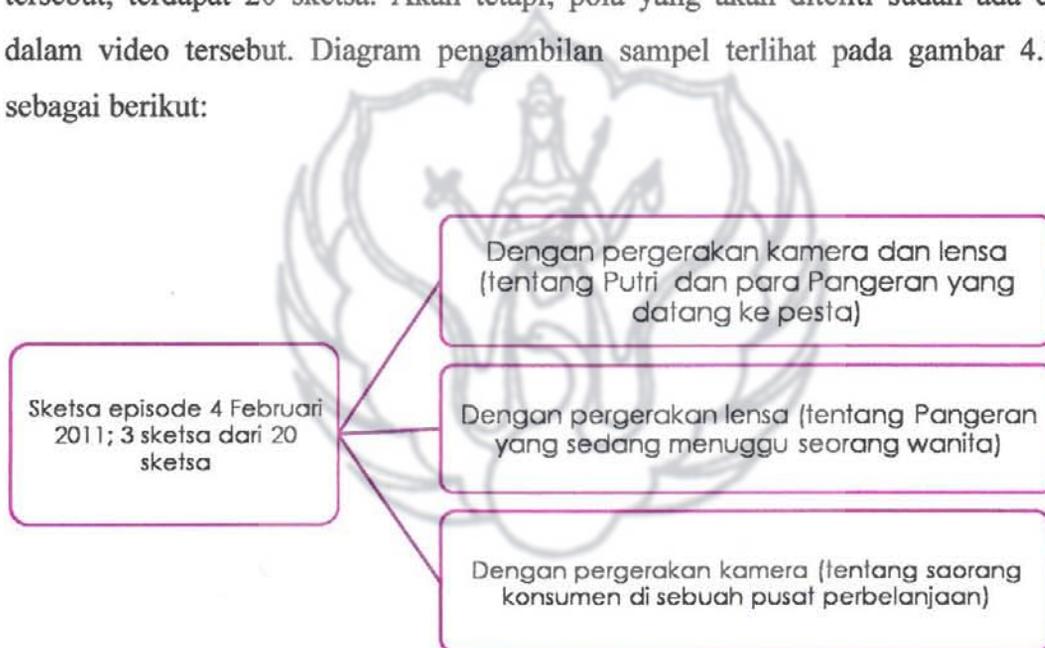
Berdasarkan pengamatan terhadap tiga sampel pada tahun 2010 tersebut, didapat beberapa hasil pengamatan:

- a) Sketsa dengan pergerakan kamera dan lensa tergolong *complex shot*, sebab terdapat pergerakan subjek, pergerakan badan kamera, dan pergerakan lensa, namun tidak ada pergerakan kedudukan kamera. Pergerakan yang menunjukkan kejutan kesalahpahaman adalah *panning* yang disertai *zoom out* sekaligus.
- b) Sketsa dengan pergerakan lensa tergolong *complex shot*, karena hanya terdapat pergerakan subjek dan pergerakan lensa tanpa ada pergerakan kedudukan kamera. Pergerakan yang menunjukkan kejutan kesalahpahaman adalah pergerakan lensa secara *zoom out*.

- c) Sketsa dengan pergerakan kamera, tergolong *complex shot*, sebab terdapat pergerakan subjek, pergerakan badan kamera, dan pergerakan lensa, namun tidak ada pergerakan dudukan kamera. Pergerakan yang menunjukkan kejutan keanehan atau keganjilan adalah *panning* yang disertai *zoom out* sekaligus.

B. “Sketsa” Tahun 2011

Video “Sketsa” pada tahun 2011 yang dijadikan sampel dalam penelitian didapat dari situs *Youtube* dan tidak utuh satu episode sebagaimana sampel video pada tahun 2010 yang didapat langsung dari stasiun televisi. Dalam video tersebut, terdapat 20 sketsa. Akan tetapi, pola yang akan diteliti sudah ada di dalam video tersebut. Diagram pengambilan sampel terlihat pada gambar 4.3 sebagai berikut:



Gambar 4.3. diagram pengambilan sampel tahun 2011

1. Sketsa Tahun 2011 dengan Pergerakan Kamera dan Lensa

Berikut ini adalah sketsa yang diambil dari satu episode pada tahun 2011. Di dalam sketsa berikut, dalam satu cerita hanya terdapat satu shot (*one shot*), tanpa melibatkan editing, dan terdapat pergerakan kamera serta lensa di dalamnya.

Sketsa berikut ini menceritakan tentang seorang putri bersama dayangnya yang menyambut para tamunya, yaitu para pangeran dari berbagai negeri. Putri tersebut tidak mengenal para pangeran yang datang, sehingga setiap kali ada tamu

yang menyapanya ia selalu bertanya kepada dayangnya, pangeran darimana yang barusan menyapanya. Terakhir, ada seorang pemuda yang datang dengan menangis dan penampilan dekil. Seperti yang sudah-sudah, putri kembali bertanya kepada dayangnya, ternyata kali ini bukanlah pangeran, melainkan seorang pengemis.

Kejutan dalam cerita tersebut terletak di akhir dan merupakan kejutan kesalahpahaman, sebab orang terakhir yang datang dengan membawa topi tadinya dikira pangeran namun ternyata adalah seorang pengemis. Analisis pergerakan kamera dan lensa terhadap *surprise* (kejutan) pada sketsa tersebut terdapat pada tabel 4.4.

Pada sampel sketsa pada tabel 4.4 tersebut terdapat pergerakan subjek, pergerakan badan kamera berupa *panning* dan *tilting*, serta pergerakan lensa *zoom in* dan *zoom out*, namun tidak ada pergerakan kedudukan kamera. Dengan demikian, *shot* tersebut termasuk ke dalam *complex shot*. Kejutan dalam sketsa tersebut terjadi karena informasi yang masih terbatas pada saat *start frame* memotivasi adanya pergerakan. Pada saat *start frame*, informasi sengaja dibatasi dengan melakukan *zoom in*. Selanjutnya, pergerakan berupa *panning* dan *zoom out* yang secara alami mengarah atau menunjukkan informasi pelengkap pada saat *end frame*. Informasi pelengkap pada saat *end frame* itulah yang merupakan kejutan, sebab memperlihatkan informasi dan motivasi yang sebelumnya sengaja ditutupi dari penonton.

Pergerakan *panning* yang menunjukkan kejutan dilakukan searah pandangan pemain dan mudah diikuti penonton, sementara *zoom out* meluaskan wilayah gambar yang berisi informasi pelengkap. Pergerakan yang ada pada saat *start frame* bukan merupakan pergerakan yang menunjukkan kejutan, namun membatasi informasi untuk memunculkan kejutan. Pergerakan di saat *start frame* lebih banyak bertujuan untuk menyeimbangkan komposisi gambar serta memperlihatkan tempat dan waktu yang kemudian berlanjut memperkenalkan pemain dan mengikuti gerakannya.

Tabel 4.4. Sketsa 2011 dengan pergerakan kamera dan lensa

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				pan	tilt	track	crane	Zoom in	Zoom out	
1	Start Frame		Opening yang memperlihatkan setting kejadian.	-	✓	-	-	✓	-	Memberikan informasi tempat, waktu, dan para pemain.
2			Sang Putri sedang berbincang dengan pelayannya.	-	-	-	-	-	-	Memperlihatkan para pemain, dialog, dan apa yang dilakukan sebatas tangan.
3			Para Pangeran berdatangan dan menyapa Putri.	-	-	-	-	-	✓	Menyesuaikan komposisi dengan pemain yang baru masuk.

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				pan	tilt	track	crane	Zoom in	Zoom out	
4	Start Frame		Ada seseorang mengulurkan topinya, Putri mengira itu adalah Pangeran yang lain dan caranya menarik perhatian membuat Putri tertarik.	-	-	-	-	✓	-	Memberikan informasi yang masih terbatas sehingga memotivasi adanya pergerakan selanjutnya.
5	Pergerakan		Ternyata yang datang kali ini bukan Pangeran, tetapi pengemis.	✓	-	-	-	-	✓	Dilakukan karena memotivasi sebelumnya oleh pemain pada saat <i>start frame</i> dan secara alami mengarah/menunjukkan pada <i>end frame</i> .

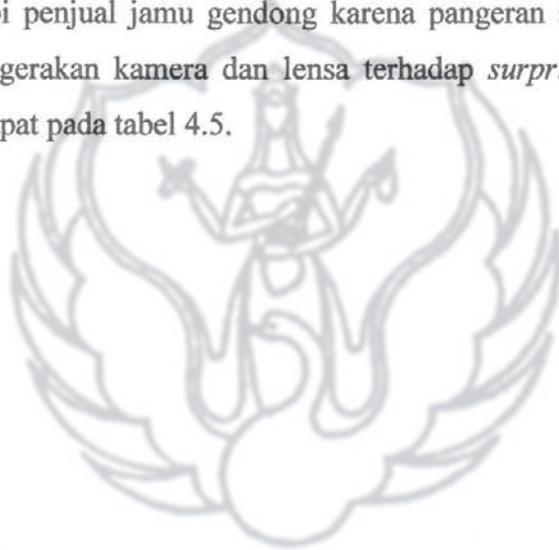
No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				<i>pan</i>	<i>tilt</i>	<i>track</i>	<i>crane</i>	<i>Zoom in</i>	<i>Zoom out</i>	
6	<i>End Frame</i>		Terlihat secara keseluruhan dengan <i>long shot</i> , pemilik topi tadi ternyata seorang pengemis, bukan Pengeran seperti yang dikira Putri.	-	-	-	-	-	Menampilkan kejutan kepada penonton berupa kesalahpahaman. Informasi yang tadinya terbatas dan sengaja disembunyikan kepada penonton kini diperlihatkan seutuhnya.	

2. Sketsa Tahun 2011 dengan Pergerakan Lensa

Berikut ini adalah sketsa yang di dalam satu cerita hanya terdapat satu shot (*one shot*), tanpa melibatkan editing, dan terdapat pergerakan lensa di dalamnya.

Sketsa berikut ini menceritakan seorang pangeran yang tengah mencari seorang wanita. Ajudannya berusaha menemukan orang tersebut, namun para putri yang dibawa oleh ajudan tersebut bukanlah wanita yang dicari oleh pangeran. Pada akhirnya, ternyata yang dicari oleh pangeran adalah wanita penjual jamu langganannya.

Kejutan dalam cerita tersebut terletak di akhir dan merupakan kejutan kesalahpahaman, sebab wanita yang dicari pangeran ternyata bukanlah putri yang akan dinikahi, tetapi penjual jamu gendong karena pangeran sedang tidak enak badan. Analisis pergerakan kamera dan lensa terhadap *surprise* (kejutan) pada sketsa tersebut terdapat pada tabel 4.5.



Tabel 4.5. Sketsa 2011 dengan pergerakan lensa

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				<i>pan</i>	<i>tilt</i>	<i>track</i>	<i>crane</i>	<i>Zoom in</i>	<i>Zoom out</i>	
1	<i>Start Frame</i>		Opening. Tampak Pangeran yang sedang berdiri di depan gedung.	-	✓	-	-	-	-	Memberikan informasi tempat kejadian dan pemain.
2			Sang ajudan menanyakan apakah wanita yang datang bersamanya tersebut yang sedang dicari Pangeran, namun ternyata bukan. Dua kali hal tersebut terjadi.	-	-	-	-	-	-	Memperlihatkan para pemain, dialog, dan apa yang dilakukan sebatas tangan.

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				pan	tilt	track	crane	Zoom in	Zoom out	
3	Start Frame		Pangeran terlihat resah dan ajudan terlihat bingung.	-	-	-	-	✓	-	Memperlihatkan ekspresi pemain dan gerakan tangannya serta dialog yang memotivasi adanya pergerakan.
4	Pergerakan		Pangeran melihat ke satu arah dan tampak senang karena telah menemukan wanita yang dicarinya.	-	-	-	-	-	✓	Dilakukan karena motivasi sebelumnya oleh pemain pada saat start frame dan secara alami mengarah/menunjukkan pada end frame.

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejuatan
				<i>pan</i>	<i>tilt</i>	<i>track</i>	<i>crane</i>	<i>Zoom in</i>	<i>Zoom out</i>	
5	<i>End Frame</i>		Ternyata yang dicari Pangeran adalah penjual jamu keliling langganannya	-	-	-	-	-	✓	Menampilkan kejutan kepada penonton berupa kesalahpahaman. Informasi yang tadinya terbatas dan sengaja disembunyikan kepada penonton kini diperlihatkan seutuhnya.

Pada sampel sketsa pada tabel 4.5 tersebut terdapat pergerakan subjek serta pergerakan lensa *zoom in* dan *zoom out*, namun tidak ada pergerakan kedudukan kamera. Dengan demikian, *shot* tersebut termasuk ke dalam *complex shot*. Kejutan dalam sketsa tersebut terjadi karena informasi yang masih terbatas pada saat *start frame* memotivasi adanya pergerakan. Pada saat *start frame*, informasi sengaja dibatasi dengan melakukan *zoom in*. Selanjutnya, pergerakan lensa berupa *zoom out* yang secara alami mengarah atau menunjukkan informasi pelengkap pada saat *end frame*. Informasi pelengkap pada saat *end frame* itulah yang merupakan kejutan, sebab memperlihatkan informasi dan motivasi yang sebelumnya sengaja ditutupi dari penonton.

Pergerakan *zoom out* menunjukkan kejutan dengan cara meluaskan wilayah gambar yang berisi informasi pelengkap. Pergerakan yang ada pada saat *start frame* bukan merupakan pergerakan yang menunjukkan kejutan, namun membatasi informasi untuk memunculkan kejutan. Pergerakan di saat *start frame* juga bertujuan untuk menyeimbangkan komposisi gambar serta memperlihatkan tempat dan waktu yang kemudian berlanjut memperkenalkan pemain dan mengikuti gerakannya.

3. Sketsa Tahun 2011 dengan Pergerakan Kamera

Berikut ini adalah sketsa yang di dalam satu cerita hanya terdapat satu *shot* (*one shot*), tanpa melibatkan editing, dan terdapat pergerakan kamera yang menonjol di dalamnya.

Sketsa berikut ini menceritakan seorang pengunjung supermarket yang sedang mencari-cari barang titipan istrinya. Seorang pelayan supermarket datang dan menyanyainya, apakah yang dicarinya sudah ketemu, namun si pengunjung tak mempedulikannya. Pelayan tersebut pun berlalu. Kemudian, datang pelayan lain yang menanyakan hal serupa. Pengunjung tersebut masih saja cuek dan terus mencari. Namun ketika tangannya diangkat dari *freezer*, ternyata tangannya telah menjadi es batu.

Tabel 4.6. Sketsa 2011 dengan pergerakan kamera

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				pan	tilt	track	crane	Zoom in	Zoom out	
1	Start Frame		Seorang pengunjung supermarket sedang sibuk mencari tiupan istrinya. Pramuniaga di sana menanyainya sebab dari tadi masih saja di sana, tetapi pengunjung tersebut tak peduli.	-	-	-	-	-	-	Memberikan informasi tempat kejadian, pemain, dialog, dan apa yang dilakukan sebatas tangan. Memberikan informasi yang masih terbatas.



No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				<i>pan</i>	<i>tilt</i>	<i>track</i>	<i>crane</i>	<i>Zoom in</i>	<i>Zoom out</i>	
2	Pergerakan		Pramuniaga sebelumnya pergi, lalu datang pramuniaga lain dari arah berlawanan.	✓	-	-	-	-	-	Pergerakan dilakukan untuk mengikuti gerak pemain.
3	<i>End frame</i>		Wanita pelayan tersebut heran, sebab sudah satu jam si pengujung belum juga menemukan yang dicarinya.	-	-	-	-	-	-	Memperlihatkan ekspresi pemain dan gerakan tangannya serta dialognya.

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				pan	tilt	track	crane	Zoom in	Zoom out	
4	<i>End frame</i>		Ketika tangan si pengujung diangkat dari freezer, ternyata tangannya sudah menjadi es batu.	-	-	-	-	-	✓	Informasi yang merupakan kejutan keanehan atau keganjilan diperlihatkan kepada penonton melalui gerak pemain. <i>Zoom out</i> hanya untuk menyesuaikan pemain yang <i>in frame</i> .

Kejutan cerita tersebut adalah kejutan keganjilan atau keanehan, yakni ketika pengunjung mengangkat tangannya dari *freezer* dan ternyata tangannya telah membeku. Analisis pergerakan kamera dan lensa terhadap *surprise* (kejutan) pada sketsa tersebut terdapat pada tabel 4.6.

Pada sampel sketsa pada tabel 4.6 tersebut terdapat pergerakan subjek, pergerakan badan kamera berupa *panning*, serta pergerakan lensa *zoom out*, namun tidak ada pergerakan dudukan kamera. Dengan demikian, *shot* tersebut termasuk ke dalam *complex shot*. Kejutan dalam sketsa tersebut terjadi karena informasi yang masih terbatas pada saat *start frame* memotivasi adanya pergerakan. Kusus pada sketsa tersebut, pergerakan yang menunjukkan kejutan dilakukan oleh subjek, namun pergerakan *panning* yang mengikuti pemain lain dilakukan dalam waktu yang cukup lama sehingga menimbulkan perasaan menanti.

Pergerakan berupa *panning* pada saat *start frame* memotivasi terlengkapinya informasi pada saat *end frame*. Informasi pelengkap pada saat *end frame* itulah yang merupakan kejutan, sebab memperlihatkan informasi dan motivasi yang sebelumnya sengaja disembunyikan dari penonton. Pada saat *end frame* terdapat *zoom out* yang berfungsi menyeimbangkan komposisi ketika ada pemain *in frame*.

Berdasarkan pengamatan terhadap tiga sampel pada tahun 2011 tersebut, didapat beberapa hasil pengamatan:

- a) Pada sketsa dengan pergerakan kamera dan lensa, terdapat pergerakan subjek, pergerakan badan kamera, dan pergerakan lensa, namun tidak ada pergerakan dudukan kamera, sehingga *shot* tersebut tergolong *complex shot*. Pergerakan yang memotivasi adanya kejutan adalah *zoom in* karena membatasi informasi dalam *start frame*. Sementara itu, pergerakan yang menunjukkan kejutan adalah *panning* dan *zoom out*.
- b) Pada sketsa dengan pergerakan lensa merupakan *complex shot*, karena hanya terdapat pergerakan subjek dan pergerakan lensa tanpa ada pergerakan dudukan kamera. Pergerakan yang memotivasi adanya kejutan

adalah *zoom in* karena membatasi informasi dalam *start frame*. Sementara itu, pergerakan yang menunjukkan kejutan adalah *zoom out*.

- c) Pada sketsa dengan pergerakan kamera merupakan *complex shot*, sebab terdapat pergerakan subjek, pergerakan badan kamera dan lensa, namun tidak ada pergerakan kedudukan kamera. Pergerakan yang menunjukkan kejutan bukanlah pergerakan kamera atau lensa melainkan gerakan subjek.

C. “Sketsa” Tahun 2013

Video “Sketsa” tahun 2013 yang dijadikan sampel berikut didapat dari merekam tayangan menggunakan *tv tuner*. Dalam video tersebut, terdapat 48 sketsa yang terdiri dari sketsa yang melibatkan editing sebanyak 29 sketsa, sketsa yang tidak melibatkan editing sebanyak 19 sketsa. Sembilan belas sketsa yang tidak melibatkan editing terdiri dari 1 sketsa tanpa pergerakan sama sekali (*still*), 13 sketsa dengan pergerakan kamera dan lensa, 1 sketsa dengan pergerakan kamera, dan 4 sketsa dengan pergerakan lensa.

Berikut adalah bentuk diagram dari pengambilan sampel:



Gambar 4.3. Diagram Pengambilan Sampel Tahun 2013

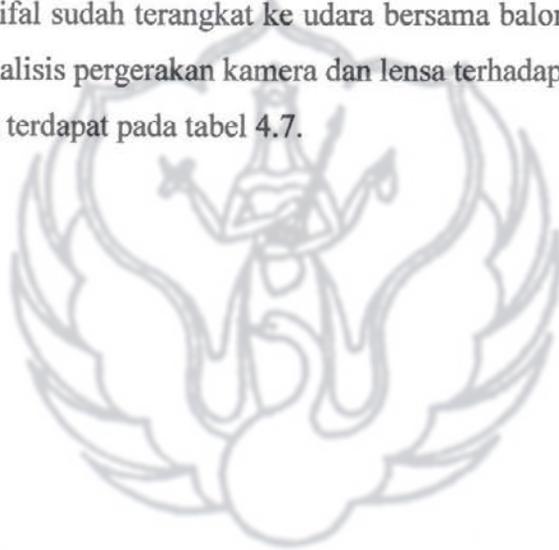
1. Sketsa Tahun 2013 dengan Pergerakan Kamera dan Lensa

Berikut ini adalah sketsa yang di dalam satu cerita hanya terdapat satu shot (*one shot*), tanpa melibatkan editing, dan terdapat pergerakan kamera serta lensa di dalamnya.

Sketsa ini menceritakan seorang penjual balon keliling dengan menaiki sepeda. Ia tengah berada di jalan ketika mendadak tersandung batu hingga jatuh

dan ditolong oleh dua orang, Bapak-anak Ervan dan Thiffal. Ervan menolong si penjual balon berdiri dan menasihatinya, sementara Thiffal membantu memberdirikan sepeda si penjual balon. Di saat Ervan menasihati si penjual balon, si penjual balon malah bilang, "Iya, Pak. Makasih ya, Pak. Tapi kayaknya sekarang anak Bapak yang butuh pertolongan." ujarnya. Ervan bingung, kenapa si penjual balon bilang seperti itu. Si penjual balon menunjuk ke arah kanan Ervan dan berseru, "Ya Bapak liat sendiri aja. Tuh!" dan keduanya pun sontak histeris melihat Thiffal sudah terangkat ke udara bersama balon dan sepeda si penjual balon.

Kejutan dalam cerita tersebut merupakan kejutan keganjilan atau keanehan, sebab Thiffal sudah terangkat ke udara bersama balon dan sepeda milik si penjual balon. Analisis pergerakan kamera dan lensa terhadap *surprise* (kejutan) pada sketsa tersebut terdapat pada tabel 4.7.



Tabel 4.7. Sketsa 2013 dengan pergerakan kamera dan lensa

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				pan	tilt	track	crane	Zoom in	Zoom out	
1	Start Frame		Opening. Terlihat latar/ setting.	-	-	-	-	-	✓	Memberikan informasi tempat dan waktu.
2			Penjual balon in frame. Lalu, ia terjatuh karena tersandung batu.	✓	-	-	-	-	-	Memperlihatkan dan mengikuti gerak pemain yang in frame.

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				pan	tilt	track	crane	Zoom in	Zoom out	
3	<i>Start Frame</i>		Ervan dan Thifal menolong penjual balon.	✓	-	-	-	✓	-	Mengikuti gerak pemain dan membatasi informasi untuk penonton.
4			Ervan menasihati penjual balon.	-	-	-	-	-	-	Memberikan informasi berupa pemain dan dialognya beserta gerak tangannya. Informasi yang masih terbatas tersebut memotivasi adanya pergerakan selanjutnya.

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				pan	tilt	track	crane	Zoom in	Zoom out	
5	Pergerakan		Ervan menoleh ke arah yang ditunjuk si penjual balon	✓	-	-	-	-	✓	Dilakukan karena motivasi sebelumnya oleh pemain pada saat <i>start frame</i> dan secara alami mengarah/menunjukkan pada <i>end frame</i> .
6	<i>End Frame</i>		Terlihat Thifal sudah terangkat bersama balon dan sepeda si penjual balon.	-	-	-	-	-	-	Menampilkan kejutan kepada penonton berupa keanehan/keganjilan. Informasi yang tadinya terbatas dan sengaja disembunyikan kepada penonton kini diperlihatkan seutuhnya.

Pada sampel sketsa pada tabel 4.7 tersebut terdapat pergerakan subjek, pergerakan badan kamera berupa *panning* serta pergerakan lensa *zoom in* dan *zoom out*, namun tidak ada pergerakan kedudukan kamera. Dengan demikian, *shot* tersebut termasuk ke dalam *complex shot*. Kejutan dalam sketsa tersebut terjadi karena informasi yang masih terbatas pada saat *start frame* memotivasi adanya pergerakan. Pada saat *start frame*, informasi sengaja dibatasi dengan melakukan *zoom in*. Selanjutnya, pergerakan berupa *panning* dan *zoom out* yang secara alami mengarah atau menunjukkan informasi pelengkap pada saat *end frame*. Informasi pelengkap pada saat *end frame* itulah yang merupakan kejutan, sebab memperlihatkan informasi dan motivasi yang sebelumnya sengaja ditutupi dari penonton.

Pergerakan *panning* yang menunjukkan kejutan dilakukan searah pandangan pemain dan mudah diikuti penonton, sementara *zoom out* meluaskan wilayah gambar yang berisi informasi pelengkap. Pergerakan yang ada pada saat *start frame* bukan merupakan pergerakan yang menunjukkan kejutan, namun membatasi informasi untuk memunculkan kejutan. Pergerakan di saat *start frame* lebih banyak bertujuan untuk menyeimbangkan komposisi gambar serta memperlihatkan tempat dan waktu yang kemudian berlanjut memperkenalkan pemain dan mengikuti gerakannya.

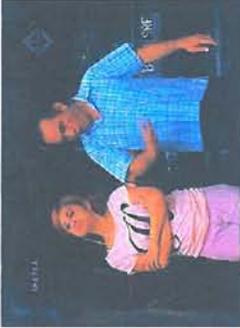
2. Sketsa Tahun 2013 dengan Pergerakan Lensa

Berikut ini adalah sketsa yang di dalam satu cerita hanya terdapat satu *shot* (*one shot*), tanpa melibatkan editing, dan terdapat pergerakan lensa di dalamnya.

Sketsa berikut ini menceritakan tentang seorang gadis yang meminta izin kepada ayahnya karena pacarnya akan datang. Sayangnya, sang ayah menolak dan mengatai pacar putrinya berkepal batu. Tak disangka, ternyata pacar putrinya memang benar-benar berkepal batu (dalam konteks sebenarnya).

Kejutan dalam cerita tersebut adalah kejutan keanehan atau keganjilan, karena memperlihatkan bahwa ternyata pacar si anak memang berkepal batu (secara denotatif). Analisis pergerakan kamera dan lensa terhadap *surprise* (kejutan) pada sketsa tersebut terdapat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8. Sketsa 2013 dengan pergerakan lensa

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				pan	tilt	track	crane	Zoom in	Zoom out	
1	Start Frame		Oding sedang membenahi patung di dekat garasi rumah.	✓	-	-	-	-	✓	Memberikan informasi tempat dan waktu serta mengikuti gerak pemain yang <i>in frame</i> .
2			Oding bersikeras bahwa pacar anaknya tidak boleh datang ke rumah, sementara anaknya ngotot agar diperbolehkan.	-	-	-	-	-	-	Memperlihatkan informasi pemain beserta gerak tangan dan dialognya.

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				pan	tilt	track	crane	Zoom in	Zoom out	
3	Start Frame		Oding mengatai pacar anaknya berkepala batu alias keras kepala. Anaknya mengiya-kan lalu menunjukkan pacarnya.	-	-	-	-	-	-	Dialog dan gerak pemain merupakan informasi yang masih terbatas dan memotivasi adanya pergerakan selanjutnya.
4	Pergerakan		Pacar anak Oding datang, ternyata memang keras kepala, sebab kepalanya berupa batu.	-	-	-	-	-	✓	Dilakukan karena motivasi sebelumnya oleh pemain pada saat <i>start frame</i> dan secara alami mengarah/menunjukkan pada <i>end frame</i> .

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				pan	tilt	track	crane	Zoom in	Zoom out	
5	<i>End Frame</i>		Pacar anak Oding datang.	-	-	-	-	-	-	Menampilkan kejutan kepada penonton berupa keanehan/keganjilan. Informasi yang tadinya terbatas dan sengaja disembunyikan kepada penonton kini diperlihatkan seutuhnya.
6			Oding shock dengan apa yang barusan terjadi.	-	-	-	-	✓	-	Memperlihatkan ekspresi pemain sebagai penutup adegan.

Pada sampel sketsa pada tabel 4.8 tersebut terdapat pergerakan subjek serta pergerakan lensa *zoom in* dan *zoom out*, namun tidak ada pergerakan dudukan kamera. Dengan demikian, *shot* tersebut termasuk ke dalam *complex shot*. Kejutan dalam sketsa tersebut terjadi karena informasi yang masih terbatas pada saat *start frame* memotivasi adanya pergerakan. Selanjutnya, pergerakan lensa berupa *zoom out* yang secara alami mengarah atau menunjukkan informasi pelengkap pada saat *end frame*. Informasi pelengkap pada saat *end frame* itulah yang merupakan kejutan, sebab memperlihatkan informasi dan motivasi yang sebelumnya sengaja ditutupi dari penonton.

Pergerakan *zoom out* menunjukkan kejutan dengan cara meluaskan wilayah gambar yang berisi informasi pelengkap. Pergerakan yang ada pada saat *start frame* dan *end frame* bukan merupakan pergerakan yang menunjukkan kejutan, namun bertujuan untuk menyeimbangkan komposisi gambar, memperlihatkan tempat dan waktu yang kemudian berlanjut memperkenalkan pemain dan mengikuti gerakannya serta memperlihatkan ekspresi pemain.

3. Sketsa Tahun 2013 dengan Pergerakan Kamera

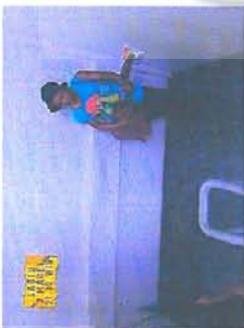
Berikut ini adalah sketsa yang di dalam satu cerita hanya terdapat satu shot (*one shot*), tanpa melibatkan editing, dan terdapat pergerakan kamera di dalamnya.

Sketsa berikut ini menceritakan tiga orang anggota tim SWAT yang tengah menyerbu ke sebuah apartemen. Pemimpin tim tersebut, Oding, mendengar sebuah suara yang dirasanya mencurigakan. Namun, Farhad, salah seorang anggota tim bilang, "Komandan..., bukan! Itu suara dia, tuh!" ternyata, suara itu berasal dari seorang pengamen yang tengah menyanyi sambil memetik gitar.

Kejutan dalam cerita tersebut adalah kejutan kesalahpahaman, karena ternyata yang tadi dicurigai Oding si Komandan hanyalah seorang pengamen yang sedang bernyanyi sambil memetik gitar. Analisis pergerakan kamera dan lensa terhadap *surprise* (kejutan) pada sketsa tersebut terdapat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9. Sketsa 2013 dengan pergerakan kamera

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				pan	tilt	track	crane	Zoom in	Zoom out	
1	Start Frame		Tiga anggota tim SWAT menyerbu ke sebuah apartemen melalui tangga. Pemimpin tim, Oding, mencurigai sebuah suara yang terdengar							Memberikan informasi tempat kejadian, pemain, dialog, dan apa yang dilakukan. Memberikan informasi yang masih terbatas sehingga memotivasi adanya gerakan selanjutnya.

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				pan	tilt	track	crane	Zoom in	Zoom out	
2	Pergerakan		Kamera bergerak sesuai arah pandang pemain.	-	-	-	-	-	-	Pergerakan dilakukan karena dimotivasi oleh keterbatasan informasi yang ada saat <i>start frame</i> . Pergerakan tersebut secara alami menunjukkan atau mengarah ke <i>end frame</i> .
3	<i>End frame</i>		Ternyata suara tersebut adalah suara seorang pemuda yang sedang menyanyi sambil memetik gitar.	-	-	-	-	-	-	Memperlihatkan kejutan kepada penonton berupa kesalahpahaman. Kejutan tersebut ditampilkan setelah informasi yang tadinya sengaja disembunyikan kini diperlihatkan kepada penonton.

No.	Tahapan	Gambar	Adegan	Gerakan Kamera				Gerakan Lensa		Informasi Kejutan
				<i>pan</i>	<i>tilt</i>	<i>track</i>	<i>crane</i>	<i>Zoom in</i>	<i>Zoom out</i>	
4	<i>End frame</i>		Tampak ekspresi si pemain gitar.	-	-	-	-	✓	-	Memperlihatkan ekspresi pemain sebagai adegan penutup.

Pada sampel sketsa pada tabel 4.9 tersebut terdapat pergerakan subjek, pergerakan badan kamera berupa *panning*, serta pergerakan lensa *zoom in*, namun tidak ada pergerakan dudukan kamera. Dengan demikian, *shot* tersebut termasuk ke dalam *complex shot*. Kejutan dalam sketsa tersebut terjadi karena informasi yang masih terbatas pada saat *start frame* memotivasi adanya pergerakan. Pergerakan yang menunjukkan kejutan adalah *panning* yang secara alami mengarah atau menunjukkan informasi pelengkap pada saat *end frame*. Informasi pelengkap pada saat *end frame* itulah yang merupakan kejutan, sebab memperlihatkan informasi dan motivasi yang sebelumnya sengaja ditutupi dari penonton.

Pergerakan *panning* yang menunjukkan kejutan dilakukan searah pandangan pemain dan mudah diikuti penonton. Pergerakan yang ada pada saat *end frame* bukan merupakan pergerakan yang menunjukkan kejutan, sebab tidak didahului oleh informasi dan motivasi yang harus dilengkapi. Pergerakan di saat *end frame* hanyalah untuk memperlihatkan ekspresi pemain sebagai penutup adegan.

Berdasarkan pengamatan terhadap tiga sampel pada tahun 2013 tersebut, didapat beberapa hasil pengamatan:

- a) Pada sketsa dengan pergerakan kamera dan lensa, dilakukan *complex shot*, sebab terdapat pergerakan subjek, pergerakan badan kamera serta lensa, namun tidak ada pergerakan dudukan kamera. Pergerakan yang menunjukkan kejutan adalah *panning* dan *zoom out* sekaligus.
- b) Sketsa dengan pergerakan lensa merupakan *complex shot*, karena hanya terdapat pergerakan subjek dan pergerakan lensa serta sedikit pergerakan badan kamera, tanpa ada pergerakan dudukan kamera. Pergerakan yang menunjukkan kejutan adalah pergerakan lensa *zoom out*.
- c) Sketsa dengan pergerakan kamera merupakan *complex shot*, sebab terdapat pergerakan subjek, pergerakan badan kamera dan lensa, namun tidak ada pergerakan dudukan kamera. Pergerakan yang menunjukkan kejutan adalah *panning*.

D. Hasil Penelitian

Berdasarkan analisa terhadap kesembilan sketsa tersebut, dapat dilihat bahwa kejutan yang ada adalah jenis kesalahpahaman dan keanehan (keganjilan). Tiap kejutan diperlihatkan pada akhir (*end frame*) setelah didahului oleh *start frame* dan pergerakan. Dalam *start frame*, ada informasi yang terbatas yang kemudian memotivasi pergerakan dan harus dilengkapi dengan *end frame*. *End frame* berisi pelengkap informasi dan motivasi sebelumnya.

Temuan tersebut sesuai dengan teori Roy dan Christopher bahwa dalam mengambil gambar yang disertai pergerakan kamera dan lensa, terdapat tiga tahap, yakni *start frame*, *camera movement* (pergerakan kamera), dan *end frame*. *Start frame* adalah awal *shot* yang kemudian memotivasi pergerakan. Cara kerjanya adalah: biarkan kamera statis (*still*), biarkan ada aksi dari pemain, barulah dilakukan pergerakan kamera. Sebab kamera mengarahkan penonton pada aksi subjek, maka kamera akan secara alami mencapai akhir pengambilan gambar untuk melengkapi pergerakan subjek (Thompson dan Bowen, 2009b: 120).

Motivasi pergerakan kamera (terutama *pan* dan *tilt*) membantu menjaga agar cerita dapat berjalan dengan lancar. Thompson dan Bowen menyebutkan bahwa kamera memenuhi harapan penonton dalam satu *shot* dengan memperlihatkan objek yang menjadi ketertarikan, disebabkan penonton menempatkan dirinya pada posisi kamera dan mengidentifikasi peran sebagai observatory (Thompson dan Bowen, 2009b: 120). Ketika kamera bergerak, kamera mengambil alih pikiran, mengikuti aksi atau mencari informasi atau resolusi. Rincian pergerakan kamera yang mempengaruhi kejutan terlihat dari tabel 4.10.

Pada tabel 4.10, terlihat bahwa *panning* adalah jenis pergerakan kamera yang menunjukkan atau mengarahkan kepada kejutan. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan oleh Thompson dan Bowen bahwa eksekusi *pan* atau *tilt* dan kecepatan dilakukannya dapat langsung memberi kesan kepada penonton dalam menerima informasi dari pergerakan kamera tersebut. seringkali, penonton juga dibantu menerima gerakan *pan* atau *tilt* dengan motivasi gerakan. Contohnya, adegan balon lepas yang memotivasi kamera untuk mengikuti aksi tersebut dan melakukan *tilt* ke atas. Dengan demikian, penonton ingin melihat apa yang terjadi pada balon tersebut. Jadi, penonton akan secara alami berharap ada gerakan yang mengikuti kejadian tersebut (Thompson dan Bowen, 2009b: 118).

Tabel 4.10. Pergerakan Kamera yang Berperan terhadap Kejutan

No.	Cerita	Teknik Memunculkan Kejutan		Pergerakan yang Berperan terhadap Kejutan					
		Jebakan/ kesalahpahaman	Keanehan/ keganjilan	Pan	Tilt	Zoom In	Zoom Out	Subjek	
1	Restoran "kelas satu"	✓		✓			✓		
2	Turun dari bus	✓					✓		
3	Jenazah di WC Umum		✓	✓			✓		
4	Putri dan pengemis	✓				✓	✓		
5	Pangeran dan penjual jamu	✓				✓	✓		
6	Pelanggan toko		✓	✓					✓
7	Penjual balon		✓	✓			✓		
8	Pacar anak Oding		✓				✓		
9	Tim SWAT	✓		✓					

Hasil penelitian juga sesuai dengan teori Henry B. Aldrige dan Lucy A. Ligett tentang *camera movement* atau *mobility frame* sebagai berikut, "This movement can be motivated by the need to follow a moving subject, to reveal more of an object that is larger than the frame, to show hidden portions of a subject, or to suggest depth (Aldrige dan Ligett, 1990: 210).

Kalimat tersebut menerangkan bahwa pergerakan ini bisa dimotivasi oleh kebutuhan untuk mengikuti subjek yang bergerak, untuk lebih memperlihatkan objek yang lebih besar daripada *frame*, untuk menampilkan porsi subjek yang tersembunyi, atau untuk mempengaruhi kedalaman.

Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa pergerakan lensa berupa *zoom out* mengarahkan atau menunjukkan kejutan kepada penonton, sementara pergerakan lensa *zoom in* membatasi informasi sehingga memotivasi adanya pergerakan dan *end frame* yang menjadi pelengkap informasi. Contohnya ketika pergerakan lensa (*zoom out*) kemudian menampilkan gambar dalam ukuran *long shot*. Mengenai hal tersebut, Thompson dan Bowen berpendapat, "... it traditionally encompasses more of the filmed world within its frame. A viewer is presented a wider field of visual information, often shot from a long distance away" (Thompson dan Bowen, 2009a: 10).

Maksud dari kalimat tersebut ialah bahwa *long shot* banyak ditemui di dalam film, sebab penonton diperlihatkan ruang informasi visual yang lebih luas, bahkan *shot* yang mencakup jarak yang cukup jauh.

Temuan tersebut juga sejalan dengan pendapat Mascelli bahwa kamera bisa melakukan *panning*, *tilt*, *zoom* atau bahkan *follow* untuk memunculkan pemain atau aksi secara tiba-tiba (Mascelli, terjemah H.M.Y Biran, 1986: 112).

"Penonton bukan hanya terkesan oleh apa yang ditampilkan di layar, tapi juga oleh pemain-pemain, objek-objek atau *action-action* yang sebagian atau sepenuhnya tersembunyi, muncul secara tiba-tiba atau mengejutkan, atau tidak tampak sama sekali!" (Mascelli, terjemah H.M.Y Biran, 1986: 113).

Demikianlah dekripsi peran pergerakan kamera dan lensa terhadap kejutan pada program komedi "Sketsa" Trans TV berdasarkan hasil penelitian kualitatif berlandaskan teori-teori yang telah didapat dari beberapa sumber pustaka.