

**PENGGUNAAN SUDUT PANDANG *MOCKUMENTARY*
DALAM PENULISAN SKENARIO PROGRAM SITUASI KOMEDI
“MAS BOS” DENGAN PLOT LINEAR**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 (Strata-satu)
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:
Eka Arief Setyawan
NIM: 1510123132

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

2021

**PENGGUNAAN SUDUT PANDANG *MOCKUMENTARY*
DALAM PENULISAN SKENARIO PROGRAM SITUASI KOMEDI
“MAS BOS” DENGAN PLOT LINEAR**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 (Strata-satu)
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:
Eka Arief Setyawan
NIM: 1510123132

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

2021

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

PENGUNAAN SUDUT PANDANG *MOCKUMENTARY* DALAM PENULISAN SKENARIO PROGRAM SITUASI KOMEDI “MAS BOS” DENGAN PLOT LINEAR

diajukan oleh **Eka Arief Setyawan**, NIM 1510123132, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **11 Juni 2021** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



Endang Mulyaningsih, S.IP., M. Hum.
NIDN 19690209 199802 2 001

Pembimbing II/Anggota Penguji



Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
NIP: 19710430 199802 2 001

Cognate/Penguji Ahli



Antonius Janu Haryono, M.Sn.

Ketua Program Studi Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
NIP 19740313 200012 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

PERSEMBAHAN



Karya ini saya persembahkan untuk siapa saja yang mendukung saya hingga saat ini, terutama kepada kedua orang tua, nenek, “kamu”, sahabat dunia akhirat, dosen dan civitas akademika, serta teman-teman yang terlibat dalam penyelesaian karya ini, mulai dari tahap dini hingga selesai kini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya yang berlimpah sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir penciptaan karya seni ini dengan baik. Tugas akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan kelulusan program S-1 Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

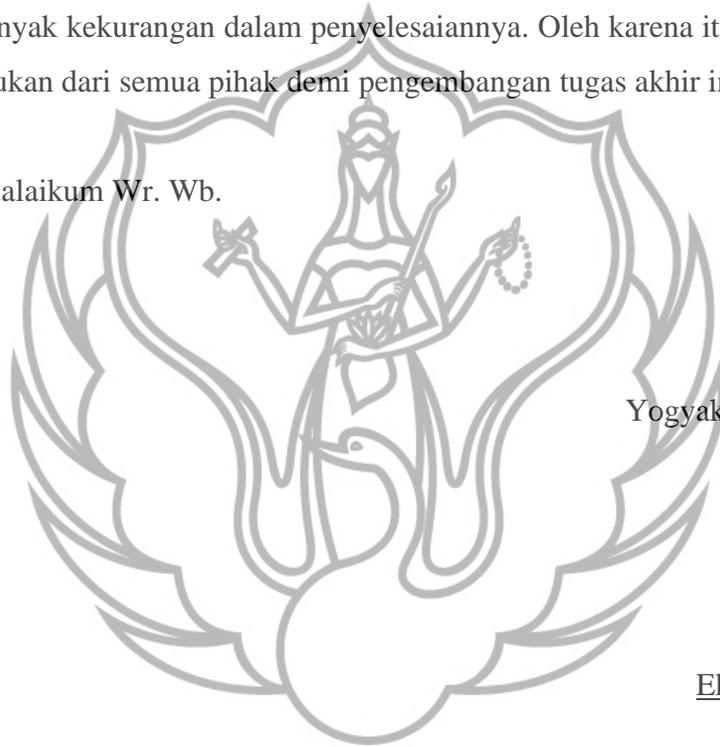
Tugas akhir karya seni Penggunaan Sudut Pandang *Mockumentary* dalam Penulisan Skenario Program Situasi Komedi “Mas Bos” Dengan Plot Linear, juga tak lepas dari bantuan serta dukungan berbagai pihak. Hingga dalam kesempatan ini, penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT.
2. Nabi Muhammad SAW.
3. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Latief Rakhman Hakim, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing 1.
7. Dyah Arum Retnowati, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 2.
8. Antonius Janu Haryono, M.Sn., selaku Cognate/Penguji Ahli.
9. Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum., selaku Dosen Wali.
10. Ayah, Ibu, dan Bunda; Bapak Suradi, Ibu Husnul Khotimah, Ibu Siti Holipah.
11. Segenap karyawan dan dosen Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
12. Fauzan Kurnia, Ariiq Septiawan, Muhammad Al Fayed, MR. Afrianata.
13. Segenap pihak yang telah membantu menyelesaikan skenario “Mas Bos”.
14. Sahabat PPM Yogyakarta yang selalu memberikan semangat dan doa.
15. Teman-teman kelas B angkatan 2015 a.k.a. BajigurLidiKlepon.

16. Teman-teman kelas A angkatan 2015 a.k.a. Distarter.
17. Teman-teman angkatan 2015 FSMR ISI Yogyakarta.
18. *Spotify* dan *YouTube* yang setia menemani.
19. Seluruh pihak yang belum disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis berharap hasil tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan dunia televisi di Indonesia, khususnya serial dan situasi komedi, meski terdapat banyak kekurangan dalam penyelesaiannya. Oleh karena itu, kritik dan saran juga diperlukan dari semua pihak demi pengembangan tugas akhir ini kedepannya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.



Yogyakarta, 11 Mei 2021

Penulis,

Eka Arief Setyawan

NIM 1510123132

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Ide Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Tinjauan Karya	5
BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	11
A. Objek Penciptaan	11
B. Analisis Objek Penciptaan	15
BAB III. LANDASAN TEORI	17
A. Situasi Komedi (Sitkom)	17
B. <i>Setup</i> dan <i>Punchline</i>	18
C. Jenis-jenis Komedi	21
D. Skenario	25
E. Sudut Pandang	26

F. <i>Mockumentary</i>	28
G. Tanda-tanda <i>Mockumentary</i>	30
H. Struktur Cerita	34
I. Plot atau Alur.....	36
J. Karakter dan Tiga Dimensi Tokoh.....	37
BAB IV. KONSEP KARYA	39
A. Konsep Penceritaan	39
1. Pemilihan Judul	39
2. Ide Cerita	40
3. Tema.....	40
4. <i>Setting</i> Lokasi	40
5. <i>Setting</i> Waktu.....	43
6. Plot	43
7. Tanda-Tanda <i>Mockumentary</i>	44
8. Jenis-Jenis Komedi.....	47
9. Struktur Cerita	50
10. Ringkasan Episode Selanjutnya	56
11. Pembangunan Karakter	58
12. Karakterisasi Tokoh	59
13. Format Penulisan Skenario.....	60
B. Metode Penciptaan	62
BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	64
A. Tahapan Perwujudan Karya	64
1. Ide Penciptaan	64
2. Riset	64
3. Tema	65
4. Premis	65

5. Ide Cerita	65
6. Plot atau Alur	65
7. <i>Setting</i> Lokasi	66
8. <i>Setting</i> Waktu	66
9. Menciptakan Karakter	66
10. Sinopsis	67
11. <i>Treatment</i>	67
12. Skenario	67
B. Pembahasan Karya	67
1. Penerapan Tanda-Tanda <i>Mockumentary</i>	67
2. Pengaplikasian Adegan Komedi	104
3. Penerapan Plot Linear	129
4. Pembagian Segmen Iklan	132
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN	134
A. Kesimpulan	134
B. Saran	135
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Poster serial <i>The Office</i> (2005-2013)	5
Gambar 1.2. Cuplikan skenario <i>The Office</i>	6
Gambar 1.3. Poster serial <i>Parks and Recreation</i> (2009-2015)	7
Gambar 1.4. Poster serial <i>Veep</i> (2012-2019)	8
Gambar 1.5. Poster serial <i>Curb Your Enthusiasm</i> (2000-2017)	9
Gambar 3.1. Gambar pembagian <i>setup</i> dan <i>punchline</i> (<i>funny</i>)	19
Gambar 3.2. Gambar pembagian struktur cerita (<i>act</i>)	35
Gambar 4.1. Ilustrasi denah kantor dalam skenario “Mas Bos”	40
Gambar 5.1. Potongan <i>scene</i> 1 skenario “Mas Bos”	69
Gambar 5.2. Potongan <i>scene</i> 7 skenario “Mas Bos”	70
Gambar 5.3. Potongan <i>scene</i> 10 skenario “Mas Bos”	71
Gambar 5.4. Potongan <i>scene</i> 1 skenario “Mas Bos”	72
Gambar 5.5. Potongan <i>scene</i> 1 skenario “Mas Bos”	73
Gambar 5.6. Potongan <i>scene</i> 1 skenario “Mas Bos”	74
Gambar 5.7. Potongan <i>scene</i> 2 skenario “Mas Bos”	75
Gambar 5.8. Potongan <i>scene</i> 4 skenario “Mas Bos”	76
Gambar 5.9. Potongan <i>scene</i> 5 skenario “Mas Bos”	77
Gambar 5.10. Potongan <i>scene</i> 6 skenario “Mas Bos”	78
Gambar 5.11. Potongan <i>scene</i> 6 skenario “Mas Bos”	78
Gambar 5.12. Potongan <i>scene</i> 6 skenario “Mas Bos”	79
Gambar 5.13. Potongan <i>scene</i> 7 skenario “Mas Bos”	80
Gambar 5.14. Potongan <i>scene</i> 8 skenario “Mas Bos”	81
Gambar 5.15. Potongan <i>scene</i> 8 skenario “Mas Bos”	82
Gambar 5.16. Potongan <i>scene</i> 23 skenario “Mas Bos”	83
Gambar 5.17. Potongan <i>scene</i> 24 skenario “Mas Bos”	83
Gambar 5.18. Potongan <i>scene</i> 26 skenario “Mas Bos”	85
Gambar 5.19. Potongan <i>scene</i> 26 skenario “Mas Bos”	86

Gambar 5.20. Potongan <i>scene</i> 2 skenario “Mas Bos”	86
Gambar 5.21. Potongan <i>scene</i> 3 skenario “Mas Bos”	87
Gambar 5.22. Potongan <i>scene</i> 5 skenario “Mas Bos”	88
Gambar 5.23. Potongan <i>scene</i> 1 skenario “Mas Bos”	89
Gambar 5.24. Potongan <i>scene</i> 1 skenario “Mas Bos”	90
Gambar 5.25. Potongan <i>scene</i> 2 skenario “Mas Bos”	91
Gambar 5.26. Potongan <i>scene</i> 3 skenario “Mas Bos”	92
Gambar 5.27. Potongan <i>scene</i> 6 skenario “Mas Bos”	92
Gambar 5.28. Potongan <i>scene</i> 6 skenario “Mas Bos”	93
Gambar 5.29. Potongan <i>scene</i> 7 skenario “Mas Bos”	94
Gambar 5.30. Potongan <i>scene</i> 8 skenario “Mas Bos”	94
Gambar 5.31. Potongan <i>scene</i> 11 skenario “Mas Bos”	95
Gambar 5.32. Potongan <i>scene</i> 11 skenario “Mas Bos”	96
Gambar 5.33. Potongan <i>scene</i> 12 skenario “Mas Bos”	96
Gambar 5.34. Potongan <i>scene</i> 14 skenario “Mas Bos”	97
Gambar 5.35. Potongan <i>scene</i> 15 skenario “Mas Bos”	98
Gambar 5.36. Potongan <i>scene</i> 16 skenario “Mas Bos”	99
Gambar 5.37. Potongan <i>scene</i> 22 skenario “Mas Bos”	99
Gambar 5.38. Potongan <i>scene</i> 22 skenario “Mas Bos”	100
Gambar 5.39. Potongan <i>scene</i> 23 skenario “Mas Bos”	100
Gambar 5.40. Potongan <i>scene</i> 23 skenario “Mas Bos”	101
Gambar 5.41. Potongan <i>scene</i> 24 skenario “Mas Bos”	102
Gambar 5.42. Potongan <i>scene</i> 25 skenario “Mas Bos”	102
Gambar 5.43. Potongan <i>scene</i> 26 skenario “Mas Bos”	103
Gambar 5.44. Potongan <i>scene</i> 1 skenario “Mas Bos”	104
Gambar 5.45. Potongan <i>scene</i> 1 skenario “Mas Bos”	105
Gambar 5.46. Potongan <i>scene</i> 2 skenario “Mas Bos”	106
Gambar 5.47. Potongan <i>scene</i> 2 skenario “Mas Bos”	107
Gambar 5.48. Potongan <i>scene</i> 2 skenario “Mas Bos”	108

Gambar 5.49. Potongan <i>scene</i> 3 skenario “Mas Bos”	109
Gambar 5.50. Potongan <i>scene</i> 3 skenario “Mas Bos”	110
Gambar 5.51. Potongan <i>scene</i> 3 skenario “Mas Bos”	111
Gambar 5.52. Potongan <i>scene</i> 4 skenario “Mas Bos”	112
Gambar 5.53. Potongan <i>scene</i> 5 skenario “Mas Bos”	113
Gambar 5.54. Potongan <i>scene</i> 5 skenario “Mas Bos”	114
Gambar 5.55. Potongan <i>scene</i> 5 skenario “Mas Bos”	115
Gambar 5.56. Potongan <i>scene</i> 6 skenario “Mas Bos”	116
Gambar 5.57. Potongan <i>scene</i> 6 skenario “Mas Bos”	117
Gambar 5.58. Potongan <i>scene</i> 6 skenario “Mas Bos”	118
Gambar 5.59. Potongan <i>scene</i> 7 skenario “Mas Bos”	119
Gambar 5.60. Potongan <i>scene</i> 8 skenario “Mas Bos”	120
Gambar 5.61. Potongan <i>scene</i> 8 skenario “Mas Bos”	121
Gambar 5.62. Potongan <i>scene</i> 8 skenario “Mas Bos”	122
Gambar 5.63. Potongan <i>scene</i> 9 skenario “Mas Bos”	123
Gambar 5.64. Potongan <i>scene</i> 11 skenario “Mas Bos”	124
Gambar 5.65. Potongan <i>scene</i> 13 skenario “Mas Bos”	124
Gambar 5.66. Potongan <i>scene</i> 17 skenario “Mas Bos”	125
Gambar 5.67. Potongan <i>scene</i> 20 skenario “Mas Bos”	126
Gambar 5.68. Potongan <i>scene</i> 23 skenario “Mas Bos”	127
Gambar 5.69. Potongan <i>scene</i> 26 skenario “Mas Bos”	127
Gambar 5.70. Potongan <i>scene</i> 26 skenario “Mas Bos”	128

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel pembagian <i>setup</i> dan <i>punchline</i>	21
Tabel 4.1. Pembagian <i>setting</i> dan nomor <i>scene</i> “Mas Bos”	41
Tabel 4.2. Pembagian karakter dokumentator “Mas Bos”	47
Tabel 5.1. Breakdown Treatment skenario “Mas Bos”	117



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kelengkapan Form Syarat Tugas Akhir

Lampiran 2. Desain Poster “Mas Bos”

Lampiran 3. Desain Undangan dan Poster Acara

Lampiran 4. Desain Sampul Booklet Seminar Tugas Akhir

Lampiran 5. Desain Sampul Buku Panduan Tugas Akhir

Lampiran 6. Screenshot Publikasi Media Sosial

Lampiran 7. Foto Dokumentasi Seminar Tugas Akhir



**PENGGUNAAN SUDUT PANDANG *MOCKUMENTARY*
DALAM PENULISAN SKENARIO PROGRAM SITUASI KOMEDI
“MAS BOS” DENGAN PLOT LINEAR**

Eka Arief Setyawan

ABSTRAK

Penceritaan dalam situasi komedi televisi (sitkom) terus berkembang seiring isu seputar kehidupan sosial yang hangat dibicarakan masyarakat. Tujuannya untuk memenuhi kebutuhan penonton yang menjadikan sitkom sebagai sarana kelucuan dan penengah aktivitas sehari-hari. Situasi komedi mengandung unsur humor yang mampu membuat penonton tertawa, sehingga tayangan yang tak memiliki unsur komedi di dalamnya, tak dapat disebut situasi komedi.

Penggunaan sudut pandang ketiga dalam situasi komedi bertujuan agar jalan cerita tak terbatas pada satu karakter saja, sehingga memunculkan berbagai sumber kelucuan dari tiap karakter meski lokasinya cenderung tetap. *Mockumentary* ialah proses penciptaan sebuah produk audio-video dengan pendekatan fiktif (fiksi), namun dikemas seolah dalam bentuk dokumenter, sehingga sering disebut sebagai ‘dokumenter fiktif’ karena memiliki gaya berbeda dengan dokumenter sebenarnya.

Penciptaan skenario “Mas Bos” berdurasi 60 menit ini menerapkan keunikan dari segi cerita maupun karakter. Karakter utamanya bernama Jarwo, yang sebelumnya hanya seorang *office boy*, tiba-tiba ditunjuk menjadi seorang pemimpin perusahaan, guna menggantikan bos pendahulunya yang mendadak mengundurkan diri. Penentuan jalan cerita lebih menggunakan alur lurus atau linear, sebab mempertimbangkan segi cerita yang terfokus pada satu tokoh, sehingga seluruh adegan yang ada dalam cerita tersebut dapat saling berkaitan dengan tokoh utama.

Kata kunci : Skenario, Situasi Komedi, *Mockumentary*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Penceritaan dalam situasi komedi televisi (sitkom) terus berkembang seiring isu-isu seputar kehidupan sosial yang hangat dibicarakan masyarakat. Tujuannya untuk memenuhi kebutuhan penonton yang menjadikan sitkom sebagai sarana kelucuan, serta penengah dari aktivitas sehari-hari mereka, seperti pekerjaan, pendidikan, atau hal serius lainnya. Situasi komedi mengandung unsur humor yang mampu membuat penonton tertawa, sehingga tayangan yang tak memiliki unsur komedi di dalamnya, maka tak dapat disebut situasi komedi (Mills 2009, 5).

Penciptaan skenario situasi komedi terinspirasi dari fenomena populernya beberapa sitkom di Amerika Serikat, seperti *The Cosby Show* (1984-1992), *Seinfeld* (1989-1998), dan *Friends* (1994-2004). Menurut Staiger, hal itu terjadi sebab dua hal; yakni mampu merefleksikan sebuah topik atau permasalahan yang berkembang di tengah masyarakat dengan cepat, serta kemunculan karakter dalam sitkom yang “merasa dekat” dan mampu mencerminkan “keresahan hidup” yang dimiliki oleh penonton (Staiger 2000, 2).

Skenario dalam situasi komedi memiliki tema yang beragam, meski lebih banyak mengangkat seputar keluarga, persahabatan, serta perkantoran. Sudut pandang dalam cerita sangat berpengaruh pada topik yang disampaikan kepada penonton, sehingga keberadaannya tak pernah jauh dari urusan *shot* atau pergerakan kamera. Sudut pandang juga berfungsi sebagai referensi atas tampilan visual yang dikehendaki oleh sang kreator nantinya.

Penggunaan sudut pandang ketiga dalam situasi komedi bertujuan agar jalan cerita tak hanya terbatas pada satu karakter saja. Mengacu pada definisinya yakni “komedi dalam situasi”, sitkom diharapkan dapat memunculkan berbagai sumber kelucuan dari beberapa karakter meski lokasinya cenderung tetap, sebab dari lokasi yang terbatas itulah, masalah

yang ditimbulkan mampu berkembang, serta memunculkan berbagai solusi yang ditemukan oleh masing-masing karakter di dalamnya (Blake 2005, 11).

Pengaplikasian sudut pandang ketiga dalam sitkom memiliki beragam bentuk, salah satunya dengan menggunakan sudut pandang *mockumentary*. *Mockumentary* ialah proses penciptaan sebuah produk audio-video dengan pendekatan fiktif (fiksi) namun dikemas seolah-olah dalam bentuk dokumenter, sehingga sering disebut sebagai ‘dokumenter fiktif’ karena memiliki gaya berbeda dengan dokumenter sebenarnya, yang cenderung menghindari dari sesuatu yang dibuat-buat atau seolah “menghindari” arahan skenario secara penuh (Wallace 2018, 5).

Pemilihan cerita situasi komedi dengan sudut pandang *mockumentary* terinspirasi dari beberapa program serupa yang pernah tayang di Amerika Serikat, seperti *The Office* (2005-2013), *Parks and Recreation* (2009-2015), serta *Curb Your Enthusiasm* (2000-sekarang). Ketiga sitkom tersebut sama-sama mengungkap isu dan kultur masyarakat yang begitu kompleks. *The Office* dan *Parks and Recreation* lebih mengangkat soal lingkungan perkantoran yang sarat akan perbedaan budaya oleh tiap karakter dengan bermacam latar belakang, sedangkan *Curb Your Enthusiasm* lebih mengangkat seputar kritik sosial atas perilaku manusia yang diwujudkan dalam satu karakter yang “rumit”. Situasi komedi dengan sudut pandang serupa juga pernah ada di Indonesia, yakni *Malam Minggu Miko* (2012-2013), yang lebih condong dalam mengangkat persoalan hidup serta percintaan anak muda yang kompleks.

Menurut Wallace, penggunaan bentuk *mockumentary* dalam situasi komedi biasanya ditandai oleh beberapa hal, seperti karakter yang seringkali memandang ke arah kamera secara spontan, pergerakan kamera yang tidak dinamis, sutradara/dokumentator yang ikut mengintervensi dalam cerita atau adegan, serta terdapat *shot* pengakuan karakter yang membahas suatu adegan untuk memperkuat cerita, yang biasa disebut *confession cam*.

B. Ide Penciptaan Karya

Ide penciptaan skenario situasi komedi dengan sudut pandang *mockumentary* muncul ketika menyaksikan wacana diangkatnya situasi komedi “The Office” ke layar lebar, meski hal tersebut dibantah oleh pihak terkait. Ide penceritaan sitkom “The Office” tak hanya membahas seputar kegiatan dan kelucuan di perkantoran saja, tetapi juga mengangkat hal-hal yang biasanya sedang berkembang di tengah masyarakat, atau bahkan dianggap tabu, seperti isu rasisme, pelecehan seksual, penyakit, hingga narkoba. Ide itulah yang menginspirasi konsep skenario situasi komedi ini, yakni menyisipkan isu-isu dan permasalahan yang sedang terjadi di Indonesia, kemudian diubah menjadi bentuk respon komedi kepada penonton.

Perbedaan antara “Mas Bos” dengan “The Office” terdapat dalam jalan ceritanya yang lebih menekankan pada salah satu karakter utama. Berbeda dengan “The Office” yang seluruh karakternya memiliki porsi karakter sama rata, “Mas Bos” lebih menitikberatkan pusat karakter pada pemimpin perusahaannya, yang akan menjadi tumpuan dalam berkomunikasi bersama karakter lainnya, sehingga humor dapat dikemas melalui komunikasi verbal serta tingkah laku karakter, dengan ditambah kemunculan “pengatur jalannya cerita” atau “dokumentator” yang seolah “mengikuti” segala peristiwa yang diciptakan oleh tiap karakter tersebut.

Penentuan jalan cerita lebih menggunakan alur lurus atau linear, sebab mempertimbangkan segi cerita yang terfokus pada satu tokoh, sehingga seluruh adegan yang ada dalam cerita tersebut memiliki kesinambungan atau saling berkaitan dengan tokoh utama. Penciptaan skenario ini juga menerapkan keunikan dari segi latar cerita maupun karakter. Karakter utamanya bernama Jarwo, yang sebelumnya hanya seorang *office boy*, lalu dihadapkan pada sebuah fenomena ketika dirinya tiba-tiba ditunjuk menjadi seorang pemimpin perusahaan, guna menggantikan bos pendahulunya yang mendadak sakit akibat keracunan makanan, lalu memilih mengundurkan diri dari perusahaan.

Berdasarkan cerita tersebut, skenario ini akan lebih banyak mengeksplorasi proses perkenalan para karakter, lalu adaptasi Jarwo dalam memulai kehidupan sebagai bos baru, hingga berbagai masalah yang muncul selama kepemimpinan Jarwo di perusahaan tersebut, sekaligus penyelesaiannya yang menjawab segala pertanyaan dalam cerita enam episode itu, seperti penyebab Jarwo diangkat sebagai pemimpin perusahaan secara tiba-tiba, serta bagaimana akhir karir Jarwo di perusahaan tersebut.

Unsur pendekatan cerita juga akan dibangun melalui cara-cara karakter utama dalam menyelesaikan tiap permasalahan yang terjadi, ataupun yang dibuat oleh karakter lainnya, seperti masalah komunikasi, kekeliruan dalam mengerjakan sesuatu, hingga kebijakan-kebijakan yang dibuat namun salah sasaran, yang juga menyentuh kehidupan sosial tiap karakter itu sendiri.

Melalui skenario situasi komedi “Mas Bos” ini, pembaca dapat mengetahui, bahwa di balik identitas kantor yang dikenal “serius”, dapat diubah menjadi sesuatu yang lucu dan menggelitik, hingga tak lagi memandangnya sebagai objek yang serius melulu.

C. Tujuan dan Manfaat

Seorang pencipta karya tentu harus memahami apa tujuan dan manfaat dari karya yang ia buat. Adapun tujuan dari pembuatan karya ini adalah:

- a. Membuat karya skenario dengan *genre* situasi komedi.
- b. Membuat karya skenario dengan sudut pandang *mockumentary*.
- c. Membuat karya skenario dengan *setting* perkantoran.
- d. Membuat karya skenario dengan menggunakan plot linear.

Sisi manfaat juga mampu didapatkan sesuai fungsinya, antara lain:

- a. Skenario dapat digunakan dalam program situasi komedi dengan memenuhi standar prosedur produksi program televisi.
- b. Memberi gambaran kepada pembaca skenario mengenai karakter dan alur penceritaan dalam situasi komedi.

D. Tinjauan Karya

Menciptakan skenario situasi komedi didasarkan pada beberapa referensi yang sebelumnya telah diciptakan, dan memiliki keterkaitan atas konsep yang diusung. Tujuannya agar tetap selaras terhadap teori atau bukti kekaryaan yang dipilih, sehingga antara satu karya dengan karya lainnya tetap saling terhubung dengan baik.

a. Skenario Serial *The Office*

Menceritakan kisah kehidupan para pekerja kantor di perusahaan kertas Dunder Mifflin, Scranton, Amerika Serikat. “The Office” merupakan versi kedua setelah kesuksesan program situasi komedi dengan judul yang sama di Inggris, dan disiarkan sejak tahun 2005 hingga 2013 melalui stasiun televisi NBC, Amerika Serikat.

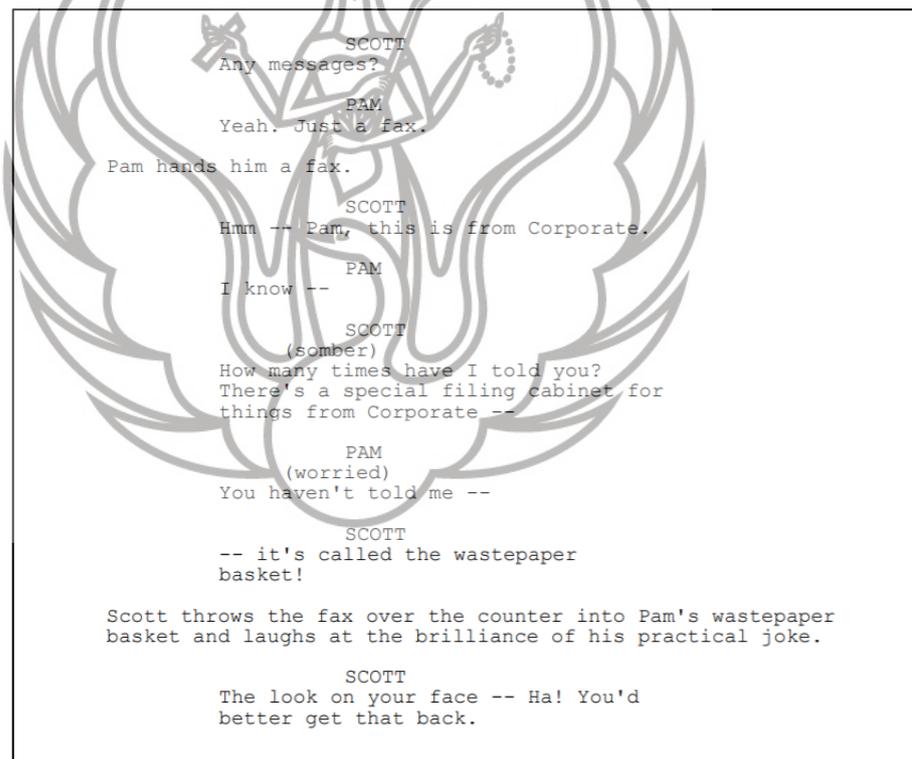
“The Office” menceritakan kehidupan di dalam sebuah perusahaan kertas “Dunder Mifflin” cabang Scranton, Amerika Serikat. Kehidupan perkantoran yang dinilai “mulus” oleh sebagian orang, ternyata tak semudah realita. Tiap karakternya harus mampu beradaptasi terhadap segala kemungkinan yang terjadi dalam kantor tersebut, seperti pemimpin perusahaan yang menyebalkan, teman kerja yang usil, aturan-aturan yang memberatkan, hingga kesemangatan antar karyawan yang pasang-surut.



Gambar 1.1 Poster Serial *The Office* (2005-2013)

(Sumber: <http://www.imdb.com> diakses pada 7 Mei 2019)

Referensi ini dipilih berdasarkan persamaan skenario dan konsepnya, yakni menggunakan pendekatan “*mockumentary*”, berkonsep *setting* perkantoran, dan masing-masing karakter dengan watak beragam, yang “menjalankan fungsi perannya” di dalam serangkaian peristiwa yang terjadi di kantor tersebut, sehingga terdapat “pelabelan secara tak langsung” yang disematkan pada seluruh karakter berdasarkan wataknya. Hal itu bertujuan agar tetap dikenali oleh penonton meski jumlah karakternya banyak, seperti misalnya “Si Menyebalkan”, “Si Jahil”, “Si Pemurung”, dan lainnya. Berikut contoh cuplikan skenario *The Office* yang menggambarkan keragaman sifat antar karakter, yakni Scott sebagai bos yang “jahil”, berbuat iseng dengan pura-pura memarahi Pam, resepsionis yang “polos”:



Gambar 1.2 Cuplikan Skenario *The Office*

Hal yang membedakan dengan skenario “Mas Bos” adalah dihilangkannya adegan *confession cam* atau *shot* pengakuan karakter yang membahas suatu adegan untuk memperkuat cerita. Keberadaan *confession*

cam menjadi salah satu pendukung konsep *mockumentary* dalam serial “The Office”. Tujuan dari dihilangkannya *confession cam* ini, agar cerita dapat lebih berfokus pada adegan yang terjadi sepanjang cerita, dan tak perlu diulas kembali oleh karakter terkait.

b. Parks and Recreation

Program televisi komedi “*mockumentary*” yang disiarkan sejak 2009 sampai 2015 ini juga mengambil konsep sama dengan menggunakan latar dan suasana di Dinas Pertamanan Indiana, Amerika Serikat. Disiarkan oleh NBC sejak tahun 2009 hingga 2015, menceritakan karakter Leslie Knope (Amy Poehler) yang mendapat amanah sebagai Kepala Dinas Pertamanan baru, dituntut agar mampu beradaptasi secara cepat dengan banyak pihak, seperti para bawahannya, masyarakat kota, pemegang proyek, hingga para pemrotes yang tak mendukung kebijakannya.



Gambar 1.3 Poster Serial *Parks and Recreation* (2009-2015)

(Sumber: <http://www.imdb.com> diakses pada 7 Mei 2019)

Referensi ini dipilih berdasarkan konsep penceritaan yang condong pada salah satu karakter utama, yakni Leslie Knope, sebagai pemimpin yang dikenal “tangguh” dan idealis. Berbeda dengan “The Office”, serial ini lebih banyak memantik kelucuan yang justru diperoleh bukan hanya dari karakter lainnya yang menyertai Knope, tetapi juga dari tingkah laku Knope sendiri, sehingga memberi kesan komedi yang unik.

Kesamaan lainnya dengan skenario “Mas Bos” ialah lebih memperlihatkan kekonyolan dan “kekacauan” selama menjalankan tugasnya sebagai karyawan atau pejabat publik, meski pada akhirnya masalah yang terjadi dapat terselesaikan di dalam episode itu juga.

c. **Veep**

Program situasi komedi yang disiarkan melalui stasiun televisi HBO, Amerika Serikat, sejak 2012 hingga 2019 ini mengungkap kisah kehidupan seorang Wakil Presiden Amerika Serikat, Selina Meyer, dalam menghadapi serangkaian permasalahan yang terjadi di kantornya, baik akibat ulahnya sendiri maupun ulah para stafnya.



Gambar 1.4 Poster Serial *Veep* (2012-2019)

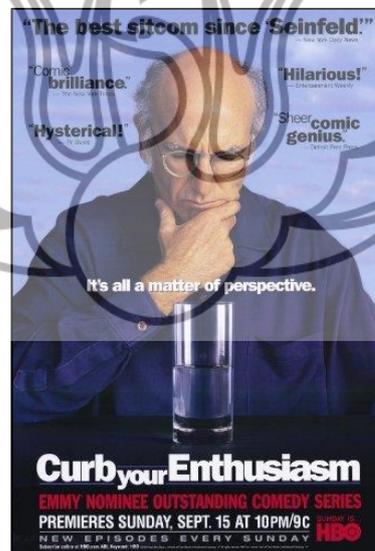
(Sumber: <http://www.amazon.com> diakses pada 16 Mei 2019)

Referensi yang diadopsi dari serial ini ialah konsep penceritaannya yang condong pada salah satu karakter utama, yakni Selina Meyer (Julia-Louis Dreyfus) sebagai Wakil Presiden Amerika Serikat, yang dikenal idealis, namun seringkali terpengaruh oleh para bawahannya. Sumber kelucuan tak hanya diperoleh dari Meyer saja, tetapi juga dari tingkah laku karakter lainnya yang memang dituntut untuk serba cepat dalam bertugas, sehingga kekeliruan seringkali menyertai kinerja mereka.

Hal yang membedakan dengan skenario “Mas Bos” adalah “pengikut” dari karakter utama yang tidak banyak. Jika dalam “Veep”, Meyer mempunyai beberapa “pengikut” yang selalu bersama tiap episodenya, seperti ajudan pribadi, staf wakil presiden, sekretaris pribadi, hingga juru bicara, maka dalam “Mas Bos”, Jarwo sebagai karakter utama hanya memiliki satu “pengikut” yang selalu mengikuti dan menjalankan perintahnya, yakni Pardiman, baik saat menjadi *office boy* maupun setelah menjadi bos, sehingga “kerjasama” antarkarakter lebih banyak ditunjukkan melalui interaksi antara Jarwo dengan Pardiman.

d. Curb Your Enthusiasm

Program situasi komedi andalan HBO, Amerika Serikat, sejak 2000 hingga 2017 ini, lebih mengusung cerita *personal* seorang Larry David dalam menghadapi orang-orang yang sering salah paham dengannya. Situasi komedi ini juga memanfaatkan konsep “*mockumentary*”.



Gambar 1.5 Poster Serial *Curb Your Enthusiasm* (2000-2017)

(Sumber: <http://www.imdb.com> diakses pada 7 Mei 2019)

Referensi yang diadopsi dari skenario ini lebih pada sumber kelucuan yang dapat dicapai melalui perilaku serta percakapan antar karakter, dengan banyak dihiasi oleh celetukan, kecanggungan, dan salah tingkah.

Hal yang membedakan dengan skenario “Mas Bos” adalah jalan ceritanya yang tidak hanya “mengikuti” aktivitas karakter utama saja. Porsi tiap karakter akan disamaratakan dalam setiap episode, meski Jarwo sebagai karakter utama tetap mendapatkan porsi lebih banyak. Posisi Jarwo/Mas Bos juga dijadikan sebagai tokoh kunci, sehingga seluruh adegan yang dimainkan oleh tiap karakter, akan saling berkaitan terhadap Jarwo pada adegan-adegan selanjutnya.

