

ARTIKEL JURNAL
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**

Eka Arief Setyawan¹

1510123132

Program Studi Film dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

JL. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia

Telp. 0274-379133, 373659

arts@isi.ac.id

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*.

¹ **Korespondensi Penulis:**

Telp: +6282271087535

e-mail: ekaarief20@yahoo.com

Alamat: Kepuh GK III/850, Gondokusuman, Yogyakarta.

**USING THE MOCKUMENTARY AS POINT OF VIEW
IN WRITING THE SITUATIONAL COMEDY PROGRAM
SCENARIO "MAS BOS" WITH LINEAR PLOT**

Eka Arief Setyawan

1510123132

Program Studi Film dan Televisi

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

JL. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta, 55188, Indonesia

Telp. 0274-379133, 373659

arts@isi.ac.id

ABSTRACT

The storytelling in television sitcoms (siteoms) continues to develop along with issues surrounding social life that are discussed by public. The goal is to fulfill the needs of the audience who make sitcoms as media of humor and mediate their daily activities. Situation comedy contains elements of humor that can make the audience laugh, if the shows has not comedy elements, it cannot be called situation comedy.

The use of a third point of view in comedy situations aims to ensure that the storyline is not limited to one character only, thus bringing out various sources of humor from each character, even though the location tends to be fixed. Mockumentary is the process of creating an audio-video product with a fictional (fiction) approach, but packaged as documentary form, so it is often referred to as a 'fictional documentary' because it has a different style from the actual documentary.

The creation of the "Mas Bos" scenario with a duration of 60 minutes applies uniqueness in terms of both the story and the characters. The main character named Jarwo, who was previously just an office boy, is suddenly appointed as a company leader, to replace his predecessor's boss who suddenly resigned. The determination of the storyline uses a straight or linear plot, because it considers the aspect of the story that focuses on one character, so that all the scenes in the story can be related to the main character.

Keyword : Scenario, Situational Comedy, Mockumentary.

PENDAHULUAN

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).

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 si 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).

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*.

Penentuan jalan cerita lebih menggunakan alur 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 pengenalan 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.

Tinjauan karya yang digunakan dalam penciptaan skenario ini meliputi beberapa karya, seperti skenario serial *The Office*, serial *Parks and Recreation*, *Veep*, dan *Curb Your Enthusiasm*.

The Office menceritakan kehidupan di sebuah perkantoran yang dinilai “mulus” oleh sebagian orang, ternyata tak semudah realita. Tiap karakternya harus mampu beradaptasi terhadap segala kemungkinan yang terjadi di kantor tersebut.

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 “Si Menyebalkan”, “Si Jahil”, “Si Pemurung”, atau lainnya.

Program televisi komedi *Parks and Recreation* juga mengambil konsep “*mockumentary*”. 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 pada episode itu juga.

Program situasi komedi *Veep* mengusung 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. Referensi yang

diadopsi dari serial ini ialah konsep penceritaannya yang condong pada salah satu karakter utama, yakni Selina Meyer. 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” antar-karakter lebih banyak ditunjukkan melalui interaksi antara Jarwo dengan Pardiman.

Program situasi komedi *mockumentary* lainnya, *Curb Your Enthusiasm*, lebih mengusung cerita *personal* karakter utama dalam menghadapi orang-orang yang sering salah paham dengannya.

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.

Objek Penciptaan

1. Perkantoran

Menurut Mills, tujuan kantor didefinisikan sebagai pemberian

pelayanan komunikasi dan perekaman, yang dijabarkan dalam beberapa fungsi; yakni menerima informasi (*to receive information*), merekam dan menyimpan data serta informasi (*to record information*), mengatur informasi (*to arrange information*), memberi informasi (*to give information*), serta melindungi aset (*to safeguard assets*) (Mills 1984, 9).

Perkantoran juga berfungsi sebagai pusat saraf administrasi dan perencanaan kebijakan, guna memacu produktivitas produk yang dihasilkan, sebagai perantara atau pelayan yang menghubungkan antarbagian dalam organisasi, menjadi koordinator untuk mengawasi dan mengoordinasi seluruh organisasi, hingga menghubungkan dengan publik atau pihak eksternal perusahaan, berupa hubungan dengan pihak luar organisasi dan memberikan dukungan terhadap organisasi (Nuraida 2014, 3).

Penggunaan konsep kantor sebagai latar cerita dapat menjadi nilai tambah, karena mampu melibatkan banyak karakter meski hanya dalam satu tempat saja, sehingga tak kesulitan dalam proses

pengembangan maupun peng-eksplorasian segala isu dan kontennya.

2. *Office Boy*

Menurut laman Job Desk Chambers, *office boy* adalah salah satu bagian terpenting dalam berdirinya sebuah perkantoran atau usaha. Harfiahnya, *office boy* dapat diartikan sebagai pekerja yang bertugas memenuhi segala kebutuhan dalam kantor. Banyak kebutuhan yang diperlukan oleh para pegawai di dalam sebuah kantor, seperti makanan, kebersihan, dukungan dokumen, peralatan manajemen, serta bantuan lain di dalamnya, sehingga mereka bertugas memenuhi kebutuhan tersebut. Mereka juga seringkali diperbantukan pada pekerjaan yang bersifat non administratif.

Terdapat beberapa tugas yang dilakukan oleh seorang *office boy*. Mulai dari membersihkan segala sudut dan menyiapkan segala fasilitas dalam kantor, merawat dan menyirami tanaman, mengantarkan dan menduplikasi dokumen melalui mesin fotokopi atau cetak, hingga membereskan sampah atau sisa

makanan dalam kantor. Menurut tugasnya, *Office boy* tak hanya bersifat melayani pegawai, tetapi berkesempatan memperoleh promosi jabatan menuju tingkat berikutnya, apabila terbukti memiliki *skill* dan performa yang bagus selama bekerja (Job Desk Chambers).

3. *Manager* Perusahaan

Perusahaan berskala nasional yang memiliki anak cabang di banyak kota dan provinsi, biasanya memiliki posisi jabatan *Manager*, atau sering disebut *Regional Manager*, yang tugasnya adalah memimpin sekaligus bertanggung jawab atas segala hal yang dijalankan oleh perusahaan cabang yang bernaung di wilayahnya.

Manager juga memiliki tugas sebagai “penyambung lidah” atas segala kebijakan dan aturan dari perusahaan pusat, lalu berinteraksi dengan klien atau perusahaan lainnya, sekaligus menjadi penyalaras dalam mengembangkan perusahaan cabang di bawah kendalinya, agar sesuai dengan visi dan misi perusahaan secara global. Sosok

Manager Perusahaan ataupun pemimpin sebuah lembaga biasanya akan lebih banyak memahami tentang seluk beluk perusahaan dan pekerjaannya, yang juga menjadi salah satu poin kewajibannya.

4. Hubungan/Interaksi Sosial

Menurut Soerjono Soekanto, hubungan dan interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis, menyangkut hubungan antar individu, antar kelompok, maupun antara individu dengan kelompok. Suatu interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi.

Interaksi sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk, yakni antara orang-perorang, antara orang-perorang dengan suatu kelompok manusia atau sebaliknya, dan antara suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya. Interaksi sosial dapat pula bersifat primer atau sekunder. Kontak primer terjadi apabila yang mengadakan hubungan langsung bertemu dan berhadapan muka, misalnya orang yang berjabat

tangan, saling senyum, dan seterusnya. Sedangkan, kontak sekunder memerlukan suatu perantara pihak ketiga, seperti alat komunikasi, atau lainnya.

Hubungan dan interaksi sosial dapat terjadi di manapun, termasuk di perkantoran. Suatu pertemuan antar individu atau kelompok dengan intensitas yang cukup sering, berlangsung cukup lama, serta terdapat timbal balik antar mereka, mampu menciptakan sebuah pola komunikasi yang menjadi dasar interaksi sosial itu, seperti kerja sama (*cooperation*), persaingan (*com-petition*), pertentangan/pertikaian (*conflict*), dan akomodasi (*accommodation*) (Soekanto 2014, 80).

KONSEP KARYA

Skenario situasi komedi “Mas Bos” terdiri atas total 6 episode berseri. Episode pertamanya berjudul “Bos Baru” dengan total 26 *scene*, menggunakan plot linear, dan tiap *scene*-nya terdapat penggunaan sudut pandang *mockumentary*. Cerita pada episode pertama ini akan berfokus pada proses karakter

utama *office boy* bernama Jarwo, saat mendapatkan tampuk kekuasaan sebagai *Regional Manager* secara tiba-tiba di sebuah perusahaan sabun bernama PT. Clink Sejahtera cabang Yogyakarta.

Periode kepemimpinan Jarwo yang kemudian dijuluki “Mas Bos” itu, terus berlanjut pada episode kedua, hingga berakhir di episode keenam, dengan tetap menggunakan plot linear, meski waktu dalam setiap adegan ceritanya tak terjadi secara beruntun. Tujuan dari penggunaan plot linear dalam tiap episodenya agar dapat memunculkan beberapa fakta atau informasi seputar penyebab diangkatnya Jarwo sebagai “bos” secara tiba-tiba, yang menjadi sumber konflik dalam cerita ini, kemudian cerita terus berjalan hingga akhir karirnya sebagai *Regional Manager* pada episode terakhir (keenam).

Penciptaan skenario situasi komedi ini memiliki judul “Mas Bos”, yang didasarkan pada nama panggilan baru dari sang karakter utama, yakni Jarwo atau Andi Batavia, setelah diangkat sebagai *Regional Manager* baru di PT.

Clink Sejahtera cabang Yogyakarta. Pendahulunya, Tjakra Lesmana, sebelumnya telah dipanggil Pak Bos, maka Jarwo yang usianya lebih muda, dipanggil “Mas Bos”.

Ide cerita yang diangkat berdasarkan munculnya sebuah gagasan bagaimana jadinya jika seorang *office boy* yang sebetulnya menempati hierarki karyawan bagian bawah, mendadak ditunjuk sebagai pemimpin perusahaan. Cerita ini juga mengeksplor bagaimana realitas di dalam sebuah lingkungan kantor dengan balutan komedi.

Skenario situasi komedi “Mas Bos” diceritakan berlokasi di sebuah perkantoran, yang nantinya pembagian *scene* cerita akan dibagi berdasarkan wilayah ruangnya, serta pemandangan depan kantor hanya sebagai *establishing/transisi* antar *scene*.

Setting perkantoran dipilih agar lebih mudah dalam mengeksplorasi isu dan ide ceritanya, dengan memanfaatkan interaksi beberapa karakter dalam lokasi yang cenderung tetap. Interaksi antar karakter juga lebih mudah dibangun dalam *setting*

perkantoran sebab kemajemukan tiap karakternya, mulai dari hierarki jabatan yang berbeda, latar belakang kehidupan, suku, watak, hingga tugas sesuai deskripsi pekerjaan masing-masing, sehingga perkantoran dinilai tepat sebagai *setting* skenario “Mas Bos”.

Penggunaan *setting* perkantoran juga bertujuan agar lebih memudahkan tahap produksi seandainya dilakukan, karena lebih banyak memanfaatkan set *indoor* daripada *outdoor*, kecuali jika terdapat adegan yang mengharuskan berada di luar ruangan, maka penggunaan set *outdoor* dapat dilakukan.

Pengaplikasian *mockumentary* dalam *setting* perkantoran juga dinilai mudah, sebab tak memerlukan banyak sekat/dinding dalam kantor, sehingga mempermudah peletakan dan pergerakan kamera dalam menyorot tiap adegan, bahkan di ruang lain sekalipun.

Cerita dalam skenario “Mas Bos” ini memiliki semesta waktu dalam rentang 2021, atau waktu sesuai realitas pada saat skenario karya diciptakan, bertujuan agar

lebih mempermudah dalam proses menyamakan frekuensi, baik secara humor maupun isunya.

Cerita dalam skenario ini juga tidak berjalan secara beruntun, sehingga selisih waktu dalam adegan antar *scene* bisa saja berbeda jauh. Perbedaan waktu itu hanya ditandai dengan perbedaan kostum serta munculnya peristiwa-peristiwa tak terduga dalam tiap *scene*.

Plot maju/linear dipilih karena dianggap memiliki “keselarasan” terhadap konsep teknik yang diusung, yakni cerita yang berjalan maju sembari terus “mengupas” identitas Jarwo atau Mas Bos sebagai karakter utama, serta ikut “menjawab” berbagai pertanyaan melalui informasi adegan yang timbul sepanjang cerita berjalan, ataupun berkaitan dengan episode selanjutnya.

Konsep teknik dalam skenario “Mas Bos” meliputi penerapan plot linear dengan penerapan A—B—C—D—E dan seterusnya.

Tanda-tanda *mockumentary* dalam skenario “Mas Bos” dimunculkan melalui beberapa hal,

yang merujuk pada penjelasan secara tekstual, agar nantinya dapat dialihkan secara visual dengan lebih mudah.

Mockumentary memiliki prinsip “spontanitas” yang mengacu pada keingintahuan dari kedua belah pihak (karakter/narasumber dan dokumentator/operator kamera) dalam menggambarkan suatu hal/cerita. Wujud pengaplikasiannya digambarkan melalui operator kamera/dokumentator yang menemukan atau menyorot pada suatu hal/objek baru, sehingga penonton dapat mengetahuinya, meski sang karakter justru tidak tahu. Hal itu biasanya berpengaruh terhadap kelanjutan cerita, atau sesuatu yang akan terjadi pada karakter setelahnya.

Mockumentary dikenal memiliki prinsip “*responsiveness*” atau “kepekaan”, yang bertujuan untuk memberi serangkaian informasi tambahan kepada penonton melalui gambar atau pergerakan kameranya, baik yang berhubungan dengan kelanjutan cerita, atau menunjukkan kelucuan, atau juga lebih “memperjelas” pada

adegan yang telah terjadi sebelumnya. Operator kamera atau dokumentator bersama penonton juga dapat saling berbagi “pengetahuan cerita” melalui *shot*nya, yang hal itu justru jarang terjadi di dalam dokumenter. Pembagian informasi tambahan tersebut dapat terjadi berkat “kepura-puraan” yang dianut oleh *mockumentary*.

Mockumentary memiliki teknik pengambilan *shot* yang cenderung konstan, serta pergerakan kamera yang tidak terstruktur/terencana. Hal ini karena “kamera” tidak memiliki kuasa untuk mengetahui segalanya yang terjadi selama cerita berlangsung. Kamera hanya bertugas sebagai dokumentator, yang seolah hanya mengikuti dan “merekam” segala hal yang terjadi di depannya.

Akibat dari peristiwa yang terjadi secara “tak menentu” itu, *mockumentary* maupun dokumenter lebih sering menggunakan pengambilan gambar dengan teknik *hand-held* atau *shaky-cam*, serta memanfaatkan pergerakan kamera berjenis *pan* (menoleh ke kiri dan kanan) atau *zoom* (jarak pandang

mendekat atau menjauh dari objek). Penggunaan teknik *pan* dan *zoom* lebih banyak dimanfaatkan untuk lebih memperjelas ekspresi karakter, seperti ketika marah, sedih, atau bahkan ketika sebuah *punchline* komedi terjadi. Hal itu bertujuan untuk menyamai respon penonton yang sama-sama menerima pesan komedi tersebut, meski melalui medium yang berbeda.

Intervensi penulis/kreator dalam cerita juga diperlukan dalam menciptakan kelucuan atau respon atas komedi yang terjadi dalam *mockumentary*, yang bertujuan untuk memancing penonton agar selalu sejalan dengan cerita, termasuk ketika komedi atau *punchline* disampaikan, sehingga membuat mereka tertawa, yakni melalui *shot* yang beberapa kali menyorot wajah karakter, sedangkan karakter juga ikut memandang pada kamera.

Mockumentary sering dianggap sebagai perwujudan atas karya dokumenter dengan gaya *cinéma vérité* atau *direct cinema*, yakni sutradara/kreator yang ikut serta dalam cerita atau bahkan

mengintervensi cerita. Gaya *cinéma vérité* atau *direct cinema* dalam *mockumentary* ditandai dengan kemunculan operator kamera/dokumentator ke dalam gambar, atau sesekali berkomunikasi dengan karakter.

Dokumentator yang dimaksud dalam skenario ini ialah karakter yang menggerakkan kamera pada keseluruhan adegan. Kesesuaian antara posisi dokumentator dengan cerita juga ditentukan, yang diperankan oleh beberapa karakter sebagai dokumentator secara bergiliran, yakni Sigit, Mawarni, Pardiman, Helena, dan Yani. Keberadaan mereka ditandai dengan komunikasi yang terjadi antara karakter dalam *scene* dengan dokumentator tersebut, yang direspon dengan kalimat pendek.

Tak hanya *mockumentary*, terdapat pula beberapa jenis komedi yang diaplikasikan pada skenario “Mas Bos”, dan dibagi berdasarkan jenis-jenis komedinya, seperti komedi *slapstick*, *farce*, komedi satir, komedi *deadpan*/kering, komedi *cringe*.

Komedi *slapstick* merupakan sebuah komedi dengan mengandalkan “fisik”, yang diciptakan melalui adegan menyakiti atau membuat kerugian secara fisik pada beberapa karakter. Komedi *slapstick* lebih banyak memanfaatkan adegan daripada dialog, sehingga mampu membuat audiens tertawa karena melebih-lebihkan sesuatu yang tak biasa terjadi.

Contoh penggunaan komedi *slapstick* ialah seperti menggunakan adegan tersetrum, salah duduk, terjungkir dari jungkat-jungkit, tertabrak, terlempar ke atas pohon, tercebur ke dalam sungai, keracunan makanan, hingga terpentil oleh fisik orang lain.

Komedi *farce* adalah sebuah komedi yang sengaja menciptakan gerakan-gerakan atau dialog yang lucu, sehingga terkesan melebih-lebihkan sesuatu yang sebelumnya tak diperkirakan oleh audiens. Gerakan atau dialog lucu tersebut biasanya dibuat seolah-olah spontan atau tak ada penanda apa pun sebelumnya dari karakter yang melakukannya tersebut.

Contoh penggunaan komedi *farce* ialah seperti pada adegan

“kaki menghilang” yang ternyata sengaja dilipat, lalu perubahan ekspresi wajah yang lucu dari balik serbet/papan, hingga salah menghadap saat berbicara dengan karakter/lawan main lainnya.

Komedi satir adalah sebuah komedi yang berisi sindiran pada satu hal atau isu, dan tak terbatas pada berbagai elemen yang menjadi bahan leluconnya, bisa salah satu tokoh tertentu, orang lain, kumpulan masyarakat, merek barang, hingga lingkaran pemerintah, yang biasanya adegan tersebut telah dimodifikasi sehingga tak terlalu “menyerang” elemen terkait secara eksplisit.

Penerapan komedi satir biasanya mudah diketahui karena menyangkut sebuah isu/topik yang belum lama terjadi, sehingga isu tersebut dikembangkan ke dalam bentuk komedi, kemudian “dipatahkan” dalam bentuk lain, sehingga audiens yang menyaksikannya seolah mengetahui ke mana tujuan adegan tersebut.

Komedi *deadpan* atau komedi kering adalah sebuah komedi yang dilakukan dengan tanpa emosi atau dengan cara berekspresi datar,

sehingga si karakter terlihat polos atau tanpa mimik wajah ketika menyam-paikan suatu dialog, yang justru seringkali membuat audiens tertawa sebab anomalnya adegan tersebut. Contoh penggunaan komedi *deadpan* atau komedi kering adalah seperti berkomunikasi atau melakukan suatu adegan dengan ekspresi datar, bahkan ketika sedang dalam bahaya sekalipun.

Komedi *cringe* adalah sebuah komedi yang dilakukan dengan cara menempatkan salah satu karakter sebagai korban untuk dipermalukan atau membuatnya salah tingkah terhadap suatu peristiwa, baik yang ditimbulkan oleh dirinya sendiri maupun oleh karakter lainnya. Jenis komedi ini memungkinkan karakter tersebut memainkan suatu adegan/dialog yang berada di luar kebiasaan/norma masyarakat, sehingga kecanggungan yang terjadi dapat menimbulkan tawa bagi audiens selaku bagian dari masyarakat.

Penerapannya seperti pada adegan ketika salah satu karakter tiba-tiba berteriak di tengah situasi rapat, sehingga para karyawan

lantas menegurnya, atau ketika sedang bergurau dengan karakter lain.

Pembagian cerita dalam skenario situasi komedi terbagi menjadi lima bagian, yakni *teaser/cold open, act 1, act 2, act 3*, serta *tag* atau penutup. Hal ini mengacu pada standar penciptaan sitkom, khususnya di Amerika Serikat dan Inggris (*No Film School*).

Skenario ini disusun sesuai dengan format baku dan desain spesifiknya, seperti penggunaan kertas, penggunaan aplikasi *celtx*, pengaturan garis tepi, penomoran halaman, penulisan deskripsi, dan penyertaan *cover*.

PEMBAHASAN

Ide dari skenario situasi komedi “Mas Bos” berawal dari keinginan untuk menciptakan sebuah cerita dengan sudut pandang *mockumentary*. Keinginan dalam mengolah satu karakter utama bersama karakter lainnya itu muncul ketika menyaksikan program situasi komedi *The Office*. Serial tersebut juga mendasari pemilihan *setting* perkantoran

sebagai latar cerita, tujuannya agar mampu mengeksplorasi cerita secara lebih luas, didasarkan pada lokasi perkantoran yang terbagi ke dalam beberapa wilayah serta fungsinya.

Tema atau pokok cerita dalam penciptaan skenario “Mas Bos” adalah “Petualangan Mas Bos dalam Suka Duka Perkantoran”, yang jika dijabarkan mengenai seorang *office boy* yang tiba-tiba ditunjuk sebagai seorang pemimpin di suatu perusahaan. Kisah *office boy* yang menjadi seorang bos, beserta isi perkantoran yang menaunginya menjadi sumber konflik dan jalan cerita tersendiri.

Ide cerita dalam skenario “Mas Bos” didasarkan atas sebuah *statement* yang secara realita jarang terjadi, yakni bagaimana ketika seorang yang dalam hierarki perusahaan menempati posisi paling rendah (dalam hal ini yang dicontohkan adalah *office boy*), tiba-tiba mendapatkan posisi jabatan dengan tanpa sebab yang ia tak pernah membayangkan sebelumnya, yakni sebagai petinggi atau bos di perusahaan tempat ia bekerja. *Statement* inilah

yang kemudian diolah dan dikembangkan ke dalam sebuah cerita situasi komedi, sehingga ketika hal itu benar-benar terjadi, maka dapat menjadi sebuah “pengandaian” sekaligus sumber komedi yang cenderung “mematahkan” realita tersebut.

Skenario yang diciptakan terdiri atas pondasi-pondasi yang melengkapinya, salah satunya melalui pembentukan beberapa karakter, termasuk karakter utama dan pendukung. Karakter tak hanya diciptakan saja, tetapi juga menetapkan bagaimana bentuk fisiologis, sosiologis, dan psikologisnya, termasuk watak/sifat dan kelemahan pada tiap karakter, serta menentukan “pelengkap” dari masing-masing karakter tersebut, seperti jenis jabatannya di perusahaan, serta kelebihan atau keahliannya.

1. Penerapan Tanda-tanda

Mockumentary

Tanda-tanda *mockumentary* diadopsi dan dikembangkan bersama adegan ke dalam beberapa *scene*, sehingga antara tanda-tanda *mockumentary* dengan adegan

ceritanya dapat berjalan beriringan menjadi wujud kesatuan utuh.

Tanda-tanda *mockumentary* dibagi menjadi lima, yakni berpura-pura spontanitas, pergerakan kamera yang responsif, *shot* yang konstan dan pergerakan kamera yang tidak terstruktur, karakter yang memberi respon ke arah kamera, dan kemunculan/keikutsertaan dokumentator ke dalam cerita.

Pengaplikasian tanda-tanda *mockumentary* merujuk pada penjelasan adegan/pergerakan kamera secara tekstual (*action*) ke dalam skenario, agar ketika skenario “Mas Bos” diwujudkan ke dalam bentuk karya audio visual, eksekusinya dapat berjalan dengan lebih mudah, sebab rancangannya telah lebih dulu dituliskan ke dalam skenario.

2. Pengaplikasian Komedi

Situasi komedi tak hanya dibangun oleh sebuah cerita, melainkan oleh beberapa sumber komedi atau humor, sebagai pembeda antara situasi komedi (sitkom) dengan serial bergenre lain pada umumnya. Unsur komedi dalam sitkom tak terlepas dari

adegan atau ucapan lucu, yang berfungsi sebagai “eksekutor” dalam menyam-paikan sumber komedi kepada pembaca/penonton. Beberapa adegan komedi dalam skenario “Mas Bos” dibangun oleh beberapa aspek komedi secara adegan maupun verbal, yang diaplikasikan bersama cerita berlatar perkantoran.

Pengaplikasian adegan komedi dalam skenario *Mas Bos* seperti komedi *slapstick*, komedi *farce*, komedi satir, komedi *deadpan*/kering, komedi *cringe*.

3. Penerapan Plot Linear

Penerapan plot linear bertujuan untuk memberikan struktur yang berurutan dalam keseluruhan cerita, meski semesta waktu yang ditetapkan dalam tiap episodenya cenderung tak berurutan, tetapi alurnya cenderung berjalan maju dan progresif. Penggunaan plot linear dalam situasi komedi juga terfokus hanya pada konflik seputar tokoh sentral, sehingga semua konflik selalu berkaitan dengan tokoh sentralnya, tidak bisa lari ke tokoh yang lain yang tidak ada hubungannya dengan tokoh sentral.

Plot linear dalam skenario “Mas Bos” memiliki dua fungsi, yakni untuk mengawal cerita yang terus berjalan maju, serta “mengupas” identitas Jarwo atau Mas Bos sebagai karakter utama, yang dikemas sebagai *clue* melalui informasi adegan yang timbul sepanjang cerita berjalan, ataupun berkaitan dengan episode selanjutnya. Penggunaan plot linear membantu dalam menguak sisi tersembunyi karakter utama yang sengaja dimunculkan pada akhir cerita.

Cerita dalam skenario ini tidak berjalan secara beruntun, sehingga selisih waktu dalam adegan antar *scene* bisa saja berbeda jauh. Perbedaan waktu itu hanya ditandai dengan perbedaan kostum serta munculnya peristiwa-peristiwa tak terduga sepanjang plot berjalan. Alur linear dalam skenario “Mas Bos” diwujudkan dalam keseluruhan *scene*, dari *scene* 1 hingga *scene* 26, dengan urutan pola A—B—C—D—E.

4. Pembagian Segmen Iklan

Pembagian segmen iklan dalam skenario “Mas Bos” bertujuan untuk memberi jeda pada

cerita, yang di dalam naskahnya ditandai dengan tulisan *commercial break*. Tujuannya agar memberi waktu istirahat kepada pembaca atau penonton dalam menikmati cerita, serta memudahkan penulis dalam membagi babak sesuai struktur plotnya.

Pembagiannya meliputi 4 segmen, yang tiap peralihan segmennya terdapat durasi untuk iklan/*commercial break* selama 3 menit, sehingga total iklan yang terisi ialah 12 menit. Hal ini sesuai dengan aturan penulisan skenario berdurasi 60 menit, yang terbagi atas durasi cerita selama 48 menit, serta iklan selama 12 menit.

KESIMPULAN

Proses menciptakan sebuah skenario situasi komedi terbagi ke dalam beberapa teknik dan sudut pandang, yang kesemuanya bergantung dari motivasi serta penyampaian cerita seperti apa yang dikehendaki oleh penulisnya. Sudut pandang *mockumentary* menjadi salah satu “alat” yang berfungsi untuk mengantarkan cerita sekaligus “*clue*” kepada pembaca, meski tetap menitik-beratkan pada fungsi situasi komedi

sebagai sumber kelucuan dan sarana humor, sehingga pembaca tak hanya mendapatkan sebuah garis besar cerita, tetapi juga tanda-tanda atau “*clue*” yang menjadi petunjuk pada adegan, *scene*, atau bahkan episode selanjutnya.

Penciptaan skenario “Mas Bos” diawali dengan proses riset seputar skenario atau tayangan terkait, yang sama-sama bersu-dut pandang *mockumentary*, kemudian menentukan ide cerita, sumber komedi, dan *setting*, lalu menentukan karakter beserta watak dan pembawaannya, menciptakan sinopsis, *treatment*, hingga mewujudkannya ke dalam sebuah skenario utuh.

Pembuatan skenario “Mas Bos” tak hanya berfokus dalam merangkai cerita komedi berlatar perkantoran saja, tetapi juga mengolah ide cerita dan adegan agar saling berkaitan meski berbeda *scene*, lalu menentukan karakter utama agar saling “kontak” dengan seluruh karakter pendukungnya, hingga memasukkan tanda-tanda *mockumentary* ke dalam adegan sebagai sebuah sudut pandang yang ikut memengaruhi alur cerita.

Penggunaan bentuk *mockumentary* dalam skenario “Mas Bos” diwakili oleh beberapa tanda, seperti karakter yang seringkali memandang ke arah kamera secara spontan, pergerakan kamera yang tidak dinamis, kemunculan sutradara/dokumentator ke dalam adegan, serta pergerakan kamera yang responsif, sehingga dapat memberi petunjuk lebih dulu kepada pembaca sebelum karakter yang berkaitan mengetahui hal itu.

Skenario “Mas Bos” menggunakan plot maju/linear, karena dianggap memiliki “keselarasan” terhadap cerita yang terus berjalan maju, meski tidak berjalan secara beruntun, sembari terus “mengupas” identitas Jarwo atau Mas Bos sebagai karakter utama. Plot linear akan berjalan beriringan bersama tanda-tanda *mockumentary* dalam memberikan “*clue*”, berupa informasi adegan yang timbul sepanjang cerita berjalan, serta yang memiliki keterkaitan dengan *scene* atau episode selanjutnya.

SARAN

Proses penciptaan skenario “Mas Bos” telah melewati beberapa tahapan, sehingga terdapat beberapa saran sebagai bahan evaluasi penulis, maupun pertimbangan kepada pembaca dalam menciptakan sebuah skenario situasi komedi bersudut pandang *mockumentary*. Penggunaan sudut pandang *mockumentary* sebagai konsep karya harus benar-benar mendukung penceritaan dan dapat dipertanggungjawabkan, sehingga keberadaannya memiliki fungsi penting dan tak hanya terkesan sebagai sebuah “bahan tempelan” atau “gaya baru” saja.

Pengembangan karakter dalam cerita sangatlah penting, sehingga penentuannya tak hanya berlandaskan oleh rasa keinginan atau idealisme penulis semata, melainkan diukur dari sisi fisiologis, sosiologis, serta psikologisnya, sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap jalannya cerita, serta menciptakan hubungan yang beragam antar karakternya.

DAFTAR PUSTAKA

- Biran, Misbach Yusa. 2006. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Blake, Marc. 2005. *How to be A Sitcom Writer*. Chichester: Summersdale Publishers Ltd.
- Carter, Judy. 2001. *The Comedy Bible*. Sydney: Currency Press.
- Juhasz, Alexander dan Jesse Lerner. 2006. *F Is For Phony: Fake Documentary and Truth's Undoing (Visible Evidence)*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Lutters, Elizabeth. 2010. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Mabruri, Anton. 2013. *Panduan Penulisan Naskah TV; Format Acara Non-Drama, News, & Sport*. Jakarta: Grasindo.
- Mascelli, Joseph. 1886. *Angle—Kontinuiti—Editing—Close Up—Komposisi dalam Sinematografi*, terj. Biran, Misbach Yusa. Jakarta: Yayasan Citra
- Miller, Cynthia J. 2012. *Too Bold for the Box Office: The Mockumentary from Big Screen to Small*. Lanham: Scarecrow Press, Inc.
- Mills, Brett. 2009. *The Sitcom*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Mills, Geofrey, et.al. 1984. *Manajemen Perkantoran Modern; Edisi Ketujuh*. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Mintzberg, Henry. 1973. *The Nature of Managerial Work*. New York: Harper and Row.
- Nuraida, Ida. 2014. *Manajemen Administrasi Perkantoran (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Savorelli, Antonio. 2010. *Beyond Sitcom: New Directing in American Television Comedy*. Jefferson: McFarland and Company, Inc.
- Soekanto, Soerjono. 2014. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Staiger, Janet. 2000. *Blockbuster TV: Must-See Sitcoms in the Network Era*. New York: New York University Press.
- Terry, George R. 1962. *Office Management and Control, Fourth Edition*. Homewood, Illinois: Richard D. Irwin, Inc.
- Wallace, Richard. 2018. *Mockumentary Comedy: Performing Authenticity*. Coventry: Palgrave Macmillan.