

Optimalisasi Adegan dalam Penciptaan Skenario

Komedi Situasi *One Angle Shot*

“Kamar Kecil”

KARYA SENI

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



Disusun oleh

Sazkia Noor Anggraini

NIM. 0510224032

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

2012

Optimalisasi Adegan dalam Penciptaan Skenario

Komedi Situasi *One Angle Shot*

“Kamar Kecil”

KARYA SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi



UPT	YOGYAKARTA	
INV.	3995 a/H/S/2012	
KLAS		
TERIMA	28-8-2012	ITD. SG



Disusun oleh

Sazkia Noor Anggraini

NIM. 0510224032



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

2012

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini telah dipertahankan di dalam ujian tugas akhir pada tanggal 26 Juni 2012 pukul 12.00 WIB dan telah diterima serta disahkan oleh tim penguji Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang terdiri dari :

Penguji I / Dosen Pembimbing I

Lucia Ratnaningdyah S.SIP, M.A

NIP: 19700618 199802 2 001

Penguji II / Dosen Pembimbing II

Endang Mulyaningsih S.SIP, M.Hum

NIP: 19690209 199802 2 001

Cognate / Penguji Ahli

Drs. M. Suparwoto M.Sn.

NIP: 195511198103 1 006

Ketua Penguji / Ketua Jurusan Televisi

Deddy Setyawan, M.Sn.

NIP: 19760729200112 1 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Drs. Alexandri Luthfi R., M.S.

NIP: 19580912 198601 1 001

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : SAZKIA NOOR ANGGRAINI

NIM : 0510224032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul “Optimalisasi Adegan dalam Penciptaan Skenario Komedi Situasi *One Angle Shot* KAMAR KECIL” untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 10 Juni 2012

Yang menyatakan,

W

METERAL
PEMPEL
117B6AAF976714069
ENAM RIBU RUPIAH
6000 DJP

Sazkia Noor Anggraini

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga karya tugas akhir yang berjudul “Optimalisasi Adegan dalam Komedi Situasi *One Angle Shot* Kamar Kecil” dapat diselesaikan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana seni.

Tugas Akhir ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Untuk itu, perkenankan penulis memberikan penghormatan setinggi-tingginya dan ucapan terimakasih yang tak terhingga atas bantuan moril maupun materiil kepada orang-orang spesial di bawah ini :

1. Ibu Lucia Ratnaningdyah, S.SIP., M.A., selaku dosen pembimbing I dengan kesabaran, ketelitian dan pengertiannya yang begitu besar bagi penulis.
2. Ibu Endang Mulyaningsih, S.SIP., M.Hum., selaku dosen pembimbing II dengan kasih sayang, pengetahuan baru, masukan, pertimbangan dan pilihannya yang begitu toleran sehingga mengantarkan penulis hingga ujung jalan.
3. Bapak Deddy Setyawan, S.Sn., M.Sn., selaku ketua jurusan/prodi Televisi yang memberikan banyak informasi juga dispensasi bagi penulis di tengah kesulitan administratif menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Mbak Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.Sn., selaku sekretaris jurusan Televisi yang setia mendengarkan keluhan dan kesabaran membimbing mahasiswa yang paling banyak ulah ini.
5. Bapak Drs. Alexandri Luthfi R., M.S., selaku Dekan FSMR berikut Pembantu Dekan I Bapak Drs. Anusapati, M.F.A., yang memberikan jalan bagi penulis untuk tetap lulus.
6. Bapak Nanang Rakhmat Hidayat, M.Sn., selaku dosen pembimbing akademik yang akhirnya sadar anak didiknya sering ‘menghilang’. Terimakasih atas diskusi-diskusi, buku bacaan, dan waktu bersama yang telah dihabiskan tujuh tahun ini.
7. Seluruh staf pengajar yang memberikan kontribusi begitu besar dalam proses internalisasi pengetahuan seni penulis. Mas Arif Go, Mas Atip, Mas Lilik, terimakasih telah bekerja sama dengan baik dan terus menstimulus hal baru selama ini. Mbak Retno dan Mas Inong, kalian adalah inspirasi dan pemicu bagi penulis. Mas Chris (Alm.), Bu Dyah, Mas Andri, Mas Greg, Mbak Prita, Pak Darwanto, Pak Parwoto dan seluruh dosen yang tidak dapat penulis sebutkan, terimakasih atas bimbingannya selama ini.

8. Segenap Staf Akademik, Administrasi, dan Jurusan yang dengan sabar dan setia selalu direpoti oleh penulis. Waktu tujuh tahun bukanlah sebentar untuk mengurus seorang mahasiswa.
9. Orangtua terhebat di dunia yang berperan di balik layar, Ibuku, Ir. Juriah Mulyanti, M.Sc. Akhir-akhir ini beliau bisa saja maju pendadaran saking *concern*-nya dengan tugas akhirku. *All the best to you Mum! Thanks for being soo tollerant so far.*
10. Teman-teman terhebat di dunia, Puji Astari dan Niken Perwita Sari yang dengan rela dan sadar mau direpoti lebih dari beban yang bisa mereka tanggung. Kalian akan jadi orang-orang hebat suatu saat nanti. Mita, Liu, dan Pesut, teman-teman bulatku yang membuat semangat dan tekad penulis terus bulat. Teman-teman TV'2006 yang jadi teman sepermainan dan seperjuangan, terimakasih untuk segalanya. Teman-teman TV'2005 meski kebersamaan kita hanya sebatas ospek, penulis belajar banyak dari kalian.
11. Shita Tristani yang mau *mblasak-mblusuk* toilet di terminal, terimakasih telah menjadi sahabat terbaik. Atinna Rizqiana, peranmu lebih dari sekedar penyedia rumah singgah, tetapi juga ketika hati ini begitu lelah. Ika Lusianani, bukan cuma *printer* yang kamu pinjamkan, tetapi juga waktu dan semangat.
12. Yuri Alfa Centauri yang datang di ujung, kehadiranmu menjadi penting karena menciptakan *ending* terbaik dari 'episode' ini. Terimakasih untuk cangkir-cangkir kopi, buku-buku, dan obrolan yang tiada habisnya lengkap dengan karyamu di tengah gulita malam dan segala keterbatasan.

Tugas akhir ini mustahil adanya tanpa bantuan dan sumbangan mereka di atas. Maka kiranya Tuhan dapat menempatkan mereka di tempat tertinggi terutama untuk peran mereka atas selesainya tugas akhir ini.

Akhirnya, karya ini tentu tidak lepas dari berbagai kekurangan. Maka demikian, dibutuhkan saran dan kritik sebagai tindak lanjut serta respon pembaca maupun akademisi demi karya ilmiah di bidang seni media rekam khususnya media televisi yang lebih baik di masa depan.

Yogyakarta, 10 Juli 2012

Sazkia Noor Anggraini

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR ISTILAH	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan Karya	6
C. Tujuan dan Manfaat	8
D. Tinjauan Karya	9
D. 1. Tayangan <i>Sitcom</i> “ <i>Camera Café</i> ”	9
D. 2. Tayangan <i>Siteom</i> “ <i>Seinfeld</i> ”	11
D. 3. Film “Arisan”	12
D.4. Skenario <i>Sitcom</i> “ <i>OB</i> ” (<i>Office Boy</i>)	13
BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	15
A. Objek Penciptaan	15
A. 1. Terminal Kampung Rambutan : Miniatur Indonesia	15
A. 2. Wajah Toilet Umum di Indonesia	21
A. 2. 1. Kamar Kecil di Terminal : Privasi di Ruang Publik	27
A. 2. 2. Karakteristik Pengguna Toilet Umum	30
B. Analisis	32
BAB III. LANDASAN TEORI	34
A. Tayangan Komedi di Televisi	34
B. Konsep <i>TV Play</i> dan Variasi Pengambilan Gambar	39
C. Perkembangan Cara Pengambilan Gambar dalam Film dan Televisi	41

D. Penggunaan Teknik <i>One Angle Shot</i> dalam Komedi Situasi	42
E. Kaidah Penulisan Skenario	44
F. Penulisan Skenario Serial Lepas (Komedi Situasi)	46
G. Optimalisasi Adegan sebagai Konsekuensi <i>One Angle Shot</i>	49
BAB IV. KONSEP KARYA	52
A. Konsep Estetik	52
A. 1. Pemilihan Judul : “Kamar Kecil”	54
A. 2. Teknis Kamera : <i>One Angle Shot</i>	55
A. 3. Penyusunan Skenario : Optimalisasi Adegan	57
A. 4. Setting Lokasi : Kamar Kecil di Terminal Kampung Rambutan	58
B. Desain Program	62
C. Desain Produksi	64
C. 1. Episode “With Lawyer We Trust”	64
C. 2. Episode “Maling Amal”	67
D. Konsep Teknis	69
BAB V. PEMBAHASAN	74
A. “Kamar Kecil” sebagai Tayangan Komedi Situasi	74
B. “Kamar Kecil” dengan Teknik <i>One Angle Shot</i>	77
C. “Kamar Kecil” dengan Optimalisasi Adegan	83
BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	91
DAFTAR SUMBER RUJUKAN	92
LAMPIRAN	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Suasana Pintu Masuk Terminal Kampung Rambutan	17
Gambar 2. Situasi turun dan naiknya penumpang di terminal	19
Gambar 3. Salah satu aktivitas di terminal	20
Gambar 4. Salah satu teras toilet di terminal	26
Gambar 5. Pembangunan Plot dalam <i>Sitcom</i> menurut Madeline Di Maggio	50
Gambar 6. Grafik Elizabeth Lutters (1) untuk Film Televisi dan Serial Lepas	52
Gambar 7. Suasana Lorong Toilet (setting cerita)	62
Gambar 8. Suasana di dalam Jamban	62
Gambar 9. Kotak Retribusi	63
Gambar 10. Suasana Sebuah Toilet di Terminal	63
Gambar 11. <i>Eshtablish Shot</i> Terminal	63
Gambar 12. Papan Petunjuk Toilet Umum	63
Gambar 13. Floor Plan Setting “Kamar Kecil”	65
Gambar 14. Perspektif Setting “Kamar Kecil”	66



DAFTAR ISTILAH

- Cliffhanger* : Akhir atau tengah pada sebuah plot cerita dalam satu episode yang dibuat sengaja menggantung untuk menimbulkan rasa penasaran penonton di episode atau segmen berikutnya.
- Dissolve* : Teknik pemotongan gambar (*cutting*) dengan menghilangkan gambar sebelumnya dan menampilkan gambar selanjutnya secara perlahan-lahan. Teknik ini digunakan untuk menandakan perbedaan atau perpindahan waktu.
- Establish Shot* : Gambar statis yang diambil untuk menunjukkan lokasi besar di mana suatu kejadian dalam cerita terjadi.
- One Angle Shot* : Salah satu teknik pengambilan gambar yang hanya menggunakan satu kamera dengan satu jenis *shot* dari satu sudut pandang tertentu.
- Scene* : Kumpulan dari *shot* dengan perpindahan waktu dan atau tempat
- Setting* : Lokasi pengambilan gambar pada sebuah karya audio visual.
- Shot* : Ambilan gambar
- Sitcom* : Akronim dari Bahasa Inggris, *Situation Comedy*. Komedi situasi adalah salah satu genre komedi yang mengutamakan karakter pemain di dalam lingkungan sehari-hari seperti rumah dan tempat kerja yang selalu mengutamakan lelucon sebagai bagian dari dialognya.
- Slapstick* : Cerita lucu yang diciptakan dengan adegan menyakiti para pemainnya, atau dengan gerak vulgar dan kasar.
- Stage Comedy* : Komedi Panggung
- TV Play* : Pertunjukan Televisi
- WC* : Akronim dari Bahasa Asing, *water closet* artinya bilik yang di dalamnya terdapat kloset, merupakan tempat membuang air besar dan kecil. *WC* merupakan bagian dari toilet.

DAFTAR LAMPIRAN

Form I. Surat Keterangan memenuhi syarat TA dari dosen wali	a
Form II. Penunjukan Pembimbing	b
Form III. Kesiediaan dosen pembimbing I	c
Form III. Kesiediaan dosen pembimbing II	d
Form IV. Kartu Konsultasi Pembimbing I	e
Form IV. Kartu Konsultasi Pembimbing II	f
Form V. Permohonan Ijin Penelitian/Produksi	g
Form VI. Surat Keterangan Keterangan Mengikuti Ujian Akhir	h
Form VII. Pernyataan Mahasiswa	i
Poster Karya	j
Surat Keterangan Pameran	k
Katalog Pameran	l
Daftar Hadir Pameran	m
Foto-Foto Pameran	n
Buku Panduan	
Skenario	

ABSTRAK

Tayangan komedi situasi (*sitcom*) di Indonesia kini terus berkembang. Maka, dibutuhkan banyak inovasi baru untuk membuat tayangan jenis ini lebih berkualitas dan memberikan pengaruh positif di dalam kehidupan yang semakin kompetitif. Kebutuhan akan pencipta karya yang kreatif dan keluar dari kebiasaan tentunya mutlak. Terlebih, penulis skenario komedi jumlahnya tidak banyak di industri TV Indonesia. Dengan demikian, salah satu tujuan penciptaan karya skenario komedi situasi dengan teknik *one angle shot* berjudul “Kamar Kecil” ini adalah untuk memenuhi tantangan dan kebutuhan tersebut.

Tayangan ini dibuat dengan teknik *one angle shot*, sebuah teknik yang dianggap tidak lazim di tengah konsep filmis yang artistik dan dinamis. Pilihan kreatif *one angle shot* ini tentunya melahirkan banyak konsekuensi, salah satunya adalah pilihan gambar yang sangat terbatas. Maka, untuk menyiasatinya diperlukan eksplorasi dalam membangun adegan yaitu dengan *action*, dialog, *mood* (suasana), dan suara.

Selain teknik pengambilan yang menghasilkan konsekuensi tertentu, tayangan komedi ini juga dibangun dalam konsep satire. Komedi yang slapstick dan mengandalkan gerak ekstrim dan kebodohan pemainnya tentu wajar. Namun, tidak dalam komedi ini. Karena kritikan dan protes akan ketimpangan dan kekuasaan menjadi latar dari kelucuannya. Penonton tidak hanya disajikan tayangan yang membuat mereka tertawa terpingkal-pingkal, tetapi juga mengetahui untuk apa dan mengapa mereka tertawa.

Kata Kunci : *Sitcom, One Angle Shot, Optimalisasi Adegan*

BAB I PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan

Mungkin tidak banyak tayangan komedi berkualitas yang tayang di televisi Indonesia (nasional) akhir-akhir ini. Sejak era kejayaan komedi situasi¹ di tahun 90-an, tidak ada lagi program humor yang menjadi topik bahasan di media massa, di sela perbincangan ibu-ibu, obrolan ringan di kantor, bahkan diskusi ringan para mahasiswa. Dulu, kita ingat betapa tayangan komedi “Lupus”, “Bagito Show”, atau bahkan “Lenong Rumpi” merupakan tayangan yang selalu ditunggu-tunggu pemirsanya.

Obrolan ringan semacam teka-teki siapa yang kena petaka di episode selanjutnya menjadi lazim diperbincangkan. Bahasan tentang kekonyolan sang pemain dan kejadian yang di luar dugaan seringkali membangkitkan tawa saat adegan-adegan tersebut direproduksi dalam obrolan. Bahkan ada kalanya, siswa-siswi di sekolah ‘mencuri waktu’ pelajaran di kelas hanya untuk membicarakan bagaimana tingkah polah Lupus yang tidak suka dengan pacar baru Lulu.

Mulai tahun 2004, bermunculan *sitcom* seperti “Bajaj Bajuri”, “OB”, dan tayangan *stage comedy* (komedi panggung) yang populer “Extravaganza”. Setelah sebelumnya tentu kita masih ingat dengan “Srimulat”, komedi panggung yang mengedepankan spontanitas pemainnya dan interaksi langsung dengan penonton. Kini tayangan komedi tersebut tidak lah mati. Tayangan komedi seperti “Suami-suami Takut Istri”, “Kejar Tayang”, “Abdel dan Temon”, “Prime Time”, “*The Legend of Superman*”, “Sketsa”, “*Opera van Java*” dan “Sinden Gosip” merupakan sebagian dari banyaknya judul yang masih ditayangkan televisi swasta nasional kini.

Meski banyak, tayangan komedi tersebut tidak serta merta mengembalikan ‘tradisi’ di sekolah seperti dulu saat membicarakan serial “Lupus”. Banyaknya tayangan komedi di televisi kini hanya menyajikan kelucuan temporer. Temporer

¹ Komedi Situasi yang kemudian dalam tulisan ini disebut ‘*sitcom*’ adalah akronim dari Bahasa Inggris, *Situation Comedy*. Komedi situasi adalah salah satu genre komedi yang mengutamakan karakter pemain di dalam lingkungan sehari-hari seperti rumah dan tempat kerja yang selalu mengutamakan lelucon sebagai bagian dari dialognya.

karena banyak unsur lucu yang dibangun berdasarkan peristiwa yang sedang marak dibicarakan kini, seperti gosip artis atau pemberitaan berlebihan di media tentang suatu kasus. Hal ini tidaklah buruk, tetapi tidaklah cukup untuk membuat sebuah hiburan yang membekas bagi penontonnya. Contoh ini kerap kali disajikan dalam “*Opera van Java*” dan “*Sinden Gosip*”. Bandingkan dengan bangunan humor ala Hilman dalam “*Lupus*” yang mengangkat kejadian sehari-hari menjadi sumber segala kelucuan. Penonton dibawa tidak terlalu jauh dari apa yang dialaminya. Sedangkan dua judul sebelumnya masih mengandalkan komedi *slapstick*² yang jauh dari kehidupan keseharian masyarakat. Seringkali kita menertawai kebodohan orang lain hingga terpingkal-pingkal tanpa memperoleh gambaran apa yang seringkali kita lakukan dalam keseharian.

Oleh karena itu tak heran bila Garin Nugroho pernah mengatakan bahwa tayangan komedi hanya mengajak penonton *ngerumpi* dan tertawa bersama bintang, sementara keseimbangan psikologis, sosiologis, estetika dan ekologis penonton terabaikan. Dengan kata lain, masih menurut Garin, “Kita bahkan tidak tahu ‘untuk apa dan kenapa kita tertawa’”³.

Menurut Hikmat Budiman dalam esai-nya untuk lembaga independen, Interseksi, konotasi konseptual atas komedi adalah hiburan yang lucu, tidak peduli apakah di dalamnya ada pesan-pesan tertentu atau tidak. Komedi bagi sebagian dari masyarakat adalah hiburan yang harus mudah dinikmati dan yang pasti harus bisa memancing tawa penonton. Tetapi sebenarnya komedi juga bisa dilihat lebih dari sekedar ajakan untuk tertawa.

Masih menurut Budiman, Hegel –seorang filsuf Yunani- memuja karya-karya komedi yang ditulis oleh Aristophanes sebagai representasi yang sangat gemilang tentang kesenangan dan kebebasan sejati umat manusia. Karya Aristophanes dianggap penting karena tema-temanya tentang negara, filsafat, perang,

² Komedi *Slapstick* adalah cerita lucu yang diciptakan dengan adegan menyakiti para pemainnya, atau dengan gerak vulgar dan kasar.

³ Nugroho dalam Hikmat Budiman. *Komedi, Kritik!*,

(<http://www.interseksi.org/publications/essays/articles/komedi.html>) diakses pada 16 Agustus 2010, pukul 23.23 WIB.

perdamaian, gender, relasi antara dewa dan manusia yang benar-benar substansial. Sehingga komedinya bukan sekedar melampaui batas kelucuan dan hiburan belaka⁴.

Urgensi untuk mengembalikan tayangan komedi menjadi sebuah tayangan yang berkualitas sekaligus menghibur selayaknya komedi ala Aristophanes tentunya membawa banyak ide-ide baru. Salah satu dari ide yang dapat dirangkum adalah mengangkat sebuah sketsa kehidupan keseharian masyarakat kelas bawah yang penuh problematika dengan balutan humor ke dalam sebuah skenario serial *sitcom* untuk tayangan televisi swasta nasional. Sudah saatnya masyarakat Indonesia berhenti menertawai orang lain dan mulai berkaca dari tayangan televisi hingga tahu mengapa dan untuk apa tertawa. Masyarakat juga diharapkan mampu melihat dirinya sendiri lewat layar kaca lalu tergelitik dengan kejadian atau sindiran akan keseharian yang diparodikan hingga membawa mereka untuk melakukan perubahan kehidupan ke arah yang lebih baik.

Dengan tujuan di atas, televisi bukan hanya jadi media hiburan dan pendidikan, tetapi juga media yang mendorong transformasi masyarakat. Sebagai calon perancang program dan penerus generasi yang baik, para pekerja kreatif tidak bisa membiarkan banyaknya tayangan ‘sampah’ menjadi panutan anak, remaja dan orang tua dalam berperilaku, berbahasa, dan bertindak. Bagaimana tidak, kini dalam setiap hari rumah kita dipenuhi oleh rata-rata 20 jam tayangan dari 11 stasiun televisi nasional. Jika diasumsikan bahwa setiap stasiun televisi menayangkan 20 mata acara per hari maka ada 6000 mata acara per bulan⁵.

Banyaknya audiens televisi menjadikannya sebagai medium dengan efek yang besar terhadap orang dan kultur juga terhadap media lain. Sekarang, televisi adalah media massa dominan untuk hiburan dan berita. Dalam riset yang dilakukan di Amerika Serikat (AS), hampir setiap rumah tangga setidaknya punya satu televisi. Rata-rata satu televisi menyala selama tujuh jam sehari di rumah. Jelas bahwa televisi telah mengubah gaya hidup warga AS, mengalihkan perhatian orang dari hal-

⁴ Bernard Freyberg, *Philosophy & Comedy. Aristophanes, Logos, Eros*, Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 2008, hlm. 3

⁵ Sony Set. *Menjadi Perancang Program Televisi Profesional*, Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2008, hlm.v.

hal yang dahulu menjadi perhatian mereka⁶ Di Indonesia pun begitu adanya. Menurut Kris Budiman, televisi telah menjadi kotak ajaib yang mampu membuat penontonnya terkesima dan terlena dengan komodifikasi realitas. Sekarang, siapa yang bisa menghabiskan hari tanpa menonton televisi?

Tanpa maksud mengeneralisasi program pendidikan yang tayang kini, masyarakat harus mulai disadarkan bahwa televisi bukanlah media pembodohan, melainkan dapat menunjukkan pemirsanya untuk belajar dari realitas yang ada lalu mampu melakukan perubahan mulai dari elemen yang terkecil yakni dirinya sendiri. Sudah saatnya perancang program tidak melulu mencipta tayangan sebanyak-banyaknya tanpa memikirkan manfaatnya. Penonton televisi kini ditantang untuk dikembalikan kesadarannya, diasah kepekaan hatinya. Komedi menjadi salah satu cara yang paling ringan untuk mendekatkan tayangan televisi ke hati pemirsanya.

Dari uraian di atas, maka diperlukan penyusunan skenario tayangan komedi situasi (*situation comedy/sitcom*) yang lucu, cerdas, dan bermanfaat bagi penontonnya. Sebuah tayangan dapat dikatakan bermanfaat apabila penontonnya mampu menerima pesan yang disampaikan lewat media televisi, kemudian menginspirasinya untuk melakukan sesuatu ke arah yang lebih baik di dalam kehidupan nyata. Jadi penonton tidak hanya diajak tertawa, tetapi juga mengetahui mengapa dan untuk apa mereka tertawa. Saat dua hal ini telah diketahui, maka mereka pun dengan sikap reflektif tahu harus berbuat apa.

Amerika sebagai kiblat perkembangan media audio visual telah memulai tradisi *sitcom*-nya sejak tahun 1951. Saat itu *sitcom* dengan teknik multi kamera berjudul "*I Love Lucy*" pertama kali diproduksi dan ditayangkan ke pemirsa Amerika. Hingga kini, *sitcom* merupakan acara terfavorit di televisi. Maka tak heran apabila perkembangan produksi *sitcom* di Amerika semakin inovatif.

Secara sederhana, *sitcom* adalah sebuah konsep tayangan drama yang mengedepankan unsur humor/komedi. Berasal dari istilah asing *situation comedy*, lalu disingkat menjadi *sitcom* yaitu berupa sebuah drama yang menampilkan segenap

⁶ John Vivian. *Teori Komunikasi Massa*, Jakarta: Kencana Edisi Kedelapan, 2008, hlm. 224.

kelucuan dan situasi humor dengan penggarapan yang sebagian besar menggunakan set bangunan interior studio sebagai lokasi syuting⁷.

Komedi yang dibangun merupakan representasi realitas. Salah satu cara untuk menggambarkan realitas adalah membangun cerita semirip mungkin dengan kejadian nyata. Cara untuk membangun komedi yang ‘menyentil’ penontonnya adalah dengan melalui pendekatan kultural, sosial, ekonomi, bahkan bahasa. Contoh sederhananya, adegan seorang merokok di dalam bus umum yang kemudian ditegur oleh kernet bis adalah tidak lazim ditemui di Indonesia, padahal biasa di beberapa negara berkembang lain. Jadi, seorang penulis naskah harus pula mempertimbangkan bahwa kelucuan yang dibuat bukanlah mengada-ada, tetapi sesuatu yang sifatnya, ikon, simbol, bahkan bahasanya serupa dengan kebiasaan masyarakat Indonesia. Bedanya, dalam komedi kebiasaan tersebut harus dipadu dengan menciptakan ketidaklaziman dan pemutarbalikan logika.

Penggarapan *sitcom* umumnya menggunakan beberapa kamera (*multi camera*) untuk menampilkan segala bentuk *angle* humor dari beberapa posisi. Semua *scene* diset menjadi sebuah cerita lucu yang justru dibawakan dengan sangat serius oleh para pemainnya. Namun, seringkali kini, pembuat *sitcom* hanya menyajikan kelucuan temporer, misalnya dengan mengejek lawan mainnya atau aksi berlebihan yang menimbulkan kelucuan. Adegan-adegan ini diambil dengan lebih dari satu kamera dan dipecah dalam beberapa *shot*. Sehingga, penonton benar-benar merasakan betapa dinamisnya tayangan ini.

Situasi yang sebenarnya menjadi *point of interest* di dalam *sitcom* justru luput dari perhatian konseptor acara. Unsur artistik dalam visual seringkali menjadi pertimbangan untuk menarik perhatian dan membangun *mise-en-scene*. Tetapi, plot cerita yang telah dibuat kadangkala tidak tersampaikan dengan baik karena berkutat dengan unsur artistik tampilan visual.

Pengambilan gambar dengan banyak *shot* dan aksi berlebihan tokohnya memang membuat tayangan *sitcom* dinamis. Namun demikian, ceritanya seringkali melebar dari plot, adegan yang dimainkan tidak masuk akal, dan kelucuannya tidak reflektif dengan kejadian sehari-hari. Kini, tantangannya berada

⁷ Op. Cit. (2008: 121)

pada bagaimana membuat tayangan humor yang unik dengan penggambaran plot cerita melalui situasi yang benar-benar lucu. Maka, tayangan ini mencoba mendobrak tradisi *sitcom* masa kini dengan mengadopsi cara pemain pertunjukan panggung. Penonton hanya disajikan tayangan humor dari satu sudut pengambilan gambar. Itu artinya, penonton hanya melihat kejadian/situasi yang diciptakan lewat satu *setting* tanpa perpindahan *shot* yang dinamis, persis seperti menonton pertunjukan di atas panggung. Selanjutnya, teknik ini disebut *one angle shot*⁸.

Program *sitcom* biasanya berdurasi 30 menit. Maka demikian, *sitcom* ini mencoba mengadopsi durasi minimal tayangan televisi, yaitu 30 menit. Tayangan ini menuntut sutradara cermat menyiasati penonton untuk tetap bertahan menyaksikan tayangan dengan *one angle shot* statis selama 30 menit. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan optimalisasi adegan dalam penyusunan skenario.

Teknik *one angle shot* secara teknis telah membatasi pengambilan gambar untuk menjelaskan cerita. Padahal, biasanya kelucuan-kelucuan dalam komedi situasi dibangun dari rangkaian adegan super konyol aktornya dan pengambilan gambar yang variatif. Dalam hal ini, pemecahan *shot* ke dalam beberapa sudut pengambilan gambar (*dekupase*) tidak digunakan. Maka dari itu untuk tetap memunculkan kelucuan dengan keterbatasan pengambilan gambar, optimalisasi adegan dengan memperhatikan semua elemen baik akting maupun dialog perlu dilakukan. Upaya ini tentunya dilakukan untuk menyampaikan pesan secara jelas kepada penonton tanpa mengurangi kelucuan dari sebuah komedi situasi.

B. Ide Penciptaan Karya

Skenario adalah ‘pegangan suci’ para pelaku industri film dan televisi. Bagaimana tidak, dari sebuah skenario semua adegan dan dialog bermula. Tidak seperti komedi panggung yang seringkali hanya membutuhkan skenario *outline* non dialog, skenario dalam *sitcom* harus merepresentasikan sebuah humor yang ditata serius dan diucapkan untuk menimbulkan kejutan humor. *Sitcom* bukanlah sebuah

⁸ *One Angle Shot* (satu sudut pandang kamera) adalah salah satu teknik pengambilan gambar yang hanya menggunakan satu kamera dengan satu jenis shot dari satu sudut pandang tertentu.

wacana yang dibuat-buat seolah lucu, tetapi suasanalah yang membangun sebuah kelucuan.

Ide akan tayangan program komedi situasi *one angle shot* mungkin memang bukan pertama kalinya digulirkan. Sebelumnya, masyarakat sudah mengenal lebih dulu *sitcom* yang ditayangkan Metro TV berjudul “*Camera Café*”. Tayangan yang disiarkan pada medio tahun 2008 ini berdurasi sangat singkat, yaitu sekitar 6 - 9 menit per episodenya.

Objek yang akan dibuat dalam karya tugas akhir ini adalah sebuah skenario *sitcom* dengan teknik *one angle shot*. Teknik *one angle shot* yang membatasi variasi *shot* akan disiasati dengan penguatan adegan secara efektif dan optimal untuk menunjukkan kelucuan. Keunikan *sitcom* ini dibanding “*Camera Café*” terletak pada durasinya yang panjang. “*Camera Café*” hanya berdurasi 6 – 9 menit untuk satu kali tayang. Sedangkan “Kamar Kecil” tetap menggunakan standar durasi minimal tayangan serial di televisi, yaitu 30 menit. Lain daripada itu, jika “*Camera Café*” mengandalkan kelucuan lewat kekuatan dialog, maka dalam tayangan ini kelucuan dibangun tidak hanya dari dialog, tetapi juga lewat optimalisasi adegan. Dengan kata lain, penulis skenario berusaha menciptakan kelucuan dari perpaduan *action* (pengadeganan) eksternal, internal dan dialog.

Ide pembuatan skenario obrolan kamar kecil ini berawal ‘kunjungan’ ke toilet umum yang tidak pernah sepi. Saat mengantri, banyak hal-hal yang dialami seperti ketika harus menahan bau tidak enak yang berasal entah dari mana. Peristiwa lain misalnya saat melihat sang penjaga (retribusi) toilet sedang asyik makan tanpa terpengaruh di mana dia berada. Bahkan, ada yang menggunakan toilet umum sebagai tempat pertemuan rutin, arisan pedagang, berjualan, ataupun transaksi terlarang seperti narkoba dan judi. Meski kamar kecil bukanlah tempat yang intensitasnya besar didatangi orang, tetapi ada segelintir orang yang menganggapnya sebagai *meeting point*⁹.

Menarik untuk melihat sisi lain dari sebuah kamar kecil. Tempat ini mungkin paling dihindari oleh sebagian orang, tetapi paling ditunggu oleh orang lain.

⁹ Tempat bertemu, biasanya pertemuan ini telah direncanakan sebelumnya. Misalnya saat berjanji dengan seseorang.

Seperti halnya para supir dan kernet bis yang selalu menyempatkan diri datang ke sini saat singgah di terminal sebuah kota. Buang hajat dan membersihkan diri pasti selalu menjadi agendanya. Bahkan, tak jarang kamar kecil dijadikan tempat untuk bergunjing atau bergosip tentang orang lain. Lagi-lagi karena sifatnya yang privat tapi ‘dimiliki’ orang banyak.

Penonton akan disajikan adegan-adegan humor dari sebuah tempat privat yang bersifat publik. Privat karena sejatinya kamar kecil adalah tempat paling pribadi bagi manusia untuk membuang airnya atau bahkan telanjang saat mandi. Namun juga publik, karena dalam kamar kecil umum seseorang harus ‘berbagi’ dengan orang lain yang seringkali tidak kita kenal.

C. Tujuan dan Manfaat

Seorang pencipta karya yang baik harus merumuskan secara jelas apa tujuannya dalam membuat karya dan apa manfaat karya tersebut bagi khalayak luas.

Rumusan tujuan dari penciptaan karya ini adalah :

- a. Menciptakan skenario komedi situasi yang berkualitas tanpa mengandalkan humor *slapstick* dan aksi berlebihan seperti yang selama ini populer.
- b. Membangun adegan di dalam skenario secara optimal sebagai bagian dari konsekuensi teknis pengambilan gambar.
- c. Mengajak penonton untuk tertawa lebih cerdas. Tidak hanya menertawai orang lain, tetapi juga berkaca dari humor yang disajikan lalu mampu mengubah dirinya ke arah yang lebih baik.
- d. Memberikan alternatif lain dari tayangan *sitcom* yang selama ini telah ada.

Tujuan di atas tentunya dapat tepat sasaran apabila memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Skenario dapat dipakai sebagai cetak biru sebuah produksi *sitcom* yang baik dan memenuhi standar prosedur produksi program televisi.
- b. Memberikan alternatif tayangan humor yang unik, berkualitas, dan cerdas di tengah bombardir tayangan humor dalam televisi Indonesia.

- c. Skenario ini dapat menjadi referensi yang layak bagi penciptaan skenario komedi situasi di kalangan masyarakat luas, penikmat seni, dan mahasiswa jurusan televisi.

D. Tinjauan Karya

Meskipun karya yang akan diciptakan berbentuk skenario, seorang penulis haruslah mempertimbangkan konsekuensi teknis dari skenario buatannya. Maka untuk menciptakan karya skenario yang baik, referensi baik karya *sitcom*, film komedi, maupun skenario itu sendiri mutlak diperlukan.

D. 1. Tayangan *Sitcom "Camera Cafe"*

Sitcom ini ditayangkan oleh stasiun Metro TV sekitar pertengahan tahun 2008. Durasi dalam setiap penayangannya sangat singkat, yaitu sekitar 6-9 menit. Maka dari itu, tayangan ini kerap dijadikan selingan. Metro TV menayangkannya sebagai pengantar untuk mata acara selanjutnya yaitu pukul 08.55, 14.27, dan 20.55 WIB.

Jalanan cerita dalam "*Camera Cafe*" dibuat sesederhana mungkin. Tema yang diangkat berkisar hubungan bos dan anak buahnya, gosip kantor, dan cerita cinta kantor. Bagaimana pengambilan gambar dengan kamera statis tidak membuat jemu penonton? Pembuat "*Camera Cafe*" menyiasati keterbatasan itu dengan memecah cerita dalam beberapa adegan. Masing-masing adegan dipisahkan dengan *bumper*, semacam penanda peralihan dari satu adegan ke adegan lain. Dalam *sitcom* ini, *bumper* tersebut berupa gambar kucuran kopi ke dalam cangkir bertuliskan "*Camera Cafe*". Teknik ini membuat cerita tampak 'bergerak' dan tidak membosankan.

"*Camera Cafe*" menggunakan kamera statis dengan sudut pengambilan gambar hanya dari depan atau satu sudut pandang kamera (dari arah pemirsa). Seluruh pemain dalam *sitcom* ini pun menghadap lurus ke arah kamera yang diandaikan berada di dalam mesin pembuat kopi (*coffee machine*). Kamera statis ini seolah mewakili mata pemirsa yang merekam semua adegan di depannya. *Setting sitcom* ini juga minimalis. Hanya sebuah ruang istirahat di depan mesin kopi di

sebuah kantor. Semua peristiwa berpusat di sini ketika karyawan istirahat sejenak sambil menikmati kopi dan berbicara-bincang. Karena hanya menggunakan satu kamera statis dan *setting* tunggal, cerita *sitcom* ini harus kuat, aktornya harus berkarakter, dan kelucuan dibangun dari dialog.

Ada kesan bahwa *sitcom* ini dapat berhasil menimbulkan kelucuan saat aktornya bagus. Para pemain "Camera Cafe" bisa bermain dengan cukup wajar. Setidaknya, mereka tidak sekadar memelototkan mata ketika mengekspresikan kemarahan seperti yang lazim dilakukan kebanyakan pemain sinetron. Tapi lain daripada itu, sang sutradara Aris Nugraha –yang notabene penulis *sitcom* terproduktif di Indonesia- telah berhasil menciptakan kelucuan hanya dari dialog meski tidak ada variasi *shot* di dalamnya. Meski hanya obrolan ringan, penonton dibawa masuk ke dalam sebuah permasalahan 'remeh-temeh' ala kantor. Obrolan menjadi fokus paling dominan dalam *sitcom* ini.

Sayangnya, acara ini bukan orisinal buatan orang Indonesia. Tayangan ini merupakan adaptasi program komedi rancangan Bruno Solo, Yvan Le Bolloc'h, dan Alain Kappauf, yang disiarkan di Channel M6, Prancis, pada 2001-2003. Komedi situasi ini sudah dibuat dalam beragam versi di 25 negara, termasuk Thailand dan Filipina. Untuk menayangkan versi Indonesia, Metro TV membayar royalti ke Channel M6.

Menurut Andini Wijendaru (*Communications Executive AGB Nielsen*) yang dikutip oleh Nur Hidayat¹⁰. Acara ini terbukti paling sukses dari segi ketepatan terhadap sasaran pemirsa, dengan indeks 152. Analisis indeks AGB Nielsen yang sangat jarang diperhatikan ini digunakan untuk melihat efektivitas program televisi dalam meraih target pemirsa tertentu. Artinya, sejak awal "Camera Café" sengaja dirancang khusus untuk pemirsa Metro TV yang berusia 20 tahun ke atas dari golongan ekonomi atas. Jika indeksnya sama atau lebih tinggi dari 100, sebuah program dinilai telah mencapai sasaran pemirsa yang diinginkan.

Seperti telah dibahas dalam sub bab sebelumnya bahwa penciptaan skenario serial *sitcom* ini tidak terlepas dari konsep penciptaan "Camera Café". Salah satu

¹⁰ Nur Hidayat, *Komedi untuk Orang Sibuk*, <http://www.tempo-online.com>, 15 Desember 2008, diakses pada 29 Juni 2010, pukul 03.51 WIB.

alasanya adalah kesamaan format produksi yang diangkat dalam penggarapannya. Format produksi yang dimaksud adalah teknik pengambilan kamera dengan satu sudut pandang (*one angle shot*). Namun demikian, meski menggunakan teknik yang sama dengan "*Camera Café*", tayangan ini memiliki keunggulan dibanding pendahulunya, yaitu tetap memperhatikan durasi minimal format tayangan serial di televisi. Meski hanya dengan *one angle shot*, durasi tayangan ini tetap 30 menit dengan *commercial break*. Sebagai konsekuensi dari durasi yang panjang dan untuk menyiasati agar tidak membosankan, maka diperlukan optimalisasi adegan. Adegan yang dimaksud adalah rangkaian dialog dan *action*, baik *action* internal maupun *action* eksternal. Jika "*Camera Café*" mengedepankan kelucuan lewat dialog, maka tayangan ini mempertimbangkan *action* untuk membangun situasi lucu. Jadi, meski "*Camera Café*" dijadikan tayangan acuan dari "Kamar Kecil", karya ini tetap unik dan berbeda dari tayangan yang sebelumnya pernah diproduksi. Penulis skenario sengaja mengambil resiko untuk tetap mencipta *sitcom* berdurasi standar ("*Camera Café*" hanya berdurasi 6-9 menit tiap episodenya) dengan konsekuensi harus mengoptimalkan adegan untuk membuat penonton tetap "setia" di depan layar kaca.

D.2. Tayangan *Sitcom* "*Seinfeld*"

Pada tahun 80-an, di Amerika Serikat muncul sebuah *sitcom* yang unik. Diadaptasi dari *standing comedy*¹¹, komediannya Jerry Seinfeld lalu mengembangkannya menjadi tayangan *sitcom* yang dicatat sebagai *sitcom* terpopuler pada tahun 90-an. "*Seinfeld*" berkisah tentang kejadian sehari-hari yang dialami Jerry yang memerankan dirinya sendiri dan tiga orang temannya yang berbeda karakter. Wikipedia mencatat "*Seinfeld*" sebagai *sitcom* yang memfokuskan ceritanya dalam hubungan orang dewasa yang belum/tidak menikah (*single adult relationship*). Tidak seperti *sitcom* Amerika yang marak dengan tema keluarga, "*Seinfeld*" mampu

¹¹ *Standing Comedy* adalah bentuk pertunjukan panggung komedi yang populer di Amerika. Pertunjukan ini hanya mengandalkan komedian dalam mengungkap kelucuan tanpa alat bantu seperti properti dan lain sebagainya. Pertunjukan ini biasanya berlangsung di sebuah gedung atau bar. Sang komedian akan berdiri di atas panggung tanpa bantuan naskah. Jerry Seinfeld adalah salah seorang pengagas dan aktor *sitcom* yang memulai kariernya dari *standing comedy*.

membawa humor segar lewat interaksi antara Jerry dan teman-temannya di luar konteks kekeluargaan. Tema-tema menarik, mulai dari cinta, pekerjaan, pertemanan, bahkan sengketa berhasil dibawakan secara ringan namun berisi.

Menonton “*Seinfeld*” seperti melihat sebuah potret kehidupan masyarakat urban yang penuh liku-liku, tetapi menarik untuk direkonstruksi dalam kemasan humor. Mungkin seperti serial yang tak kalah populer “*Friends*”, “*Seinfeld*” mampu membangun cerita dari dialog antar pemainnya. Sesekali, adegan-adegan konyol pun diciptakan, tapi porsi kekuatan lucunya tetap berada pada dialog.

“*Seinfeld*” sebagai tayangan *sitcom* yang pembuat dan pemainnya merupakan komedian dirasa penting untuk dijadikan salah satu tinjauan karya. Seorang komedian yang handal, seperti Mr. Bean (Rowan Atkinson) biasanya tidak hanya mampu melucu, tetapi juga menciptakan hal sederhana menjadi lucu. Kekuatan dialog dalam “*Seinfeld*” menjadi acuan yang dapat digunakan untuk melihat pola penyusunan dialog yang baik dalam skenario tayangan *sitcom*.

Selain dialog, hal penting yang disajikan dalam “*Seinfeld*” adalah kreativitas penulis skenarionya dalam membangun adegan-adegan dari situasi-situasi yang sebenarnya biasa saja, tetapi disampaikan dengan sangat lucu. Penonton “*Seinfeld*” pun diajak untuk lebih cerdas tertawa dari kejadian sehari-hari yang dialami Jerry, sang tokoh utama. Setelah tertawa, penonton mencoba merefleksikan apa yang terjadi di dalam tayangan dengan kejadian yang juga dialaminya.

D.3. Film “Arisan”

Meski “Arisan” bukanlah dibuat untuk format televisi (serial), namun cara penyusunan skenario dengan pendekatan drama komedi di dalamnya patut disimak. Lagipula, kemudian setelah filmnya sukses, “Arisan” pun dibuat format serialnya untuk stasiun ANTV. Hal ini dibuktikan dengan beberapa penghargaan yang telah mampir ke film ini. Perlu juga dicatat, “Arisan” adalah salah satu film drama komedi yang skenarionya dibukukan dan diterbitkan. Sehingga, skenario yang tadinya hanya konsumsi sang empunya film (produser dan sutradara) menjadi ‘milik’ publik. Akses inilah yang menjadi salah satu alasan mengapa memilih “Arisan” sebagai sumber acuan.

Bangunan karakter yang kuat, *setting*, serta dialog menjadi keunggulan film “Arisan”. Kaum urban lagi-lagi dipilih menjadi objek yang sesuai untuk menciptakan tayangan komedi. Gambaran kota dengan kebiasaan kaum jet set menjadi benang merah segala tragedi yang dialami setiap karakter.

Sony Set dalam bukunya “Menjadi Perancang Program Televisi Profesional” mengatakan bahwa kini hampir tidak ada tayangan baik itu film maupun program televisi yang tidak menyelipkan humor ke dalamnya. Unsur komedi kerap ditampilkan sebagai sebuah selingan cerita. Menyelipkan adegan humor ke dalam sebuah tayangan drama lebih mudah dibandingkan dengan membuat sebuah tayangan utuh tentang humor¹². Hal inilah yang dilakukan dalam film “Arisan”. Cerita film dijamin akan lebih menarik tidak membosankan

Bangunan drama komedi dalam film “Arisan” dapat menjadi sumber acuan yang baik untuk memberikan konten lain di luar humor sebagai penguat cerita. Bagaimana pun, cerita yang baik dibangun dari isi pesan dan tangga dramatik yang jelas. Maka dari itu, perlu referensi tayangan drama yang dibalut komedi. Meski *sitcom* “Kamar Kecil” akan didominasi oleh humor, bangunan dramatik yang kuat tetap mutlak diperlukan.

D.4. Skenario *Sitcom* “OB” (*Office Boy*)

Tayangan *sitcom* “OB” pernah tayang di RCTI dan sempat bertahan hingga lebih dari 150 episode. Hingga beberapa waktu yang lalu pun, “OB” masih disiarkan ulang. Hal ini menunjukkan bahwa *sitcom* ini masih punya tempat di hati pemirsanya. Tidak mudah menciptakan pemirsa setia *sitcom* di Indonesia, tidak seperti Amerika yang punya penggemar fanatik *sitcom*. Penonton Indonesia masih lebih senang menonton humor temporer yang mengandalkan kekonyolan dan imajinasi berlebihan yang terlihat jelas secara visual.

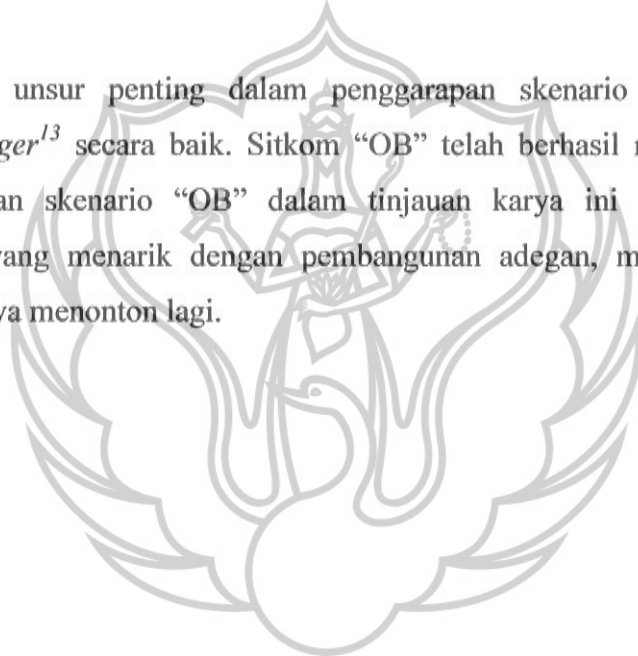
“OB” selain dinilai dapat mampu membentuk penggemarnya sendiri, juga salah satu karya yang terlihat sangat kuat di skenario. Dengan dialog yang sama persis seperti di skenario, para pemeran “OB” mampu membawakan komedi segar

¹² Sony Set, *Menjadi Perancang Program Televisi Profesional*, Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2008, hlm. 110.

yang sifatnya natural, tidak berlebihan. Skenario “OB” juga disusun dengan sangat efektif, baik dari segi pengadeganan maupun dialog.

Penulis skenario “OB” telah berhasil menyusun cerita hingga ratusan episode tanpa membuat penontonnya bosan. Sungguh sebuah kerja keras yang penuh dengan kreativitas. Beberapa literatur menyebutkan, membuat skenario program serial lebih sulit dibandingkan membuat skenario film/sinetron lepas. Bagaimana tidak, penonton harus dibuat untuk setia menonton episode demi episode. Sedangkan untuk satu judul tayangan serial berdurasi 30 menit dibutuhkan minimal 13 episode untuk bisa ditayangkan televisi. Terlebih serial humor yang harus senantiasa segar dan menghibur.

Salah satu unsur penting dalam penggarapan skenario serial adalah penempatan *cliffhanger*¹³ secara baik. Sitkom “OB” telah berhasil melakukannya. Sehingga penggunaan skenario “OB” dalam tinjauan karya ini semoga dapat membentuk cerita yang menarik dengan pembangunan adegan, menghibur, dan membuat penontonnya menonton lagi.



¹³ *Cliffhanger* adalah akhir atau tengah pada sebuah plot cerita dalam satu episode yang dibuat sengaja menggantung untuk menimbulkan rasa penasaran penonton di episode atau segmen berikutnya.