

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Sebagian besar kota besar yang ada di Indonesia saat ini semakin berkembang seiring dengan pertumbuhan penduduk. Salah satu kota yang berkembang saat ini adalah kota Bandung. Kota Bandung merupakan salah satu kota terpadat di Indonesia. Dengan jumlah penduduk berkisar dua juta orang membuat kota Bandung sebagai kota yang mempunyai banyak permasalahan di dalamnya. Kepadatan penduduk menjadi salah satu problematika bagi setiap negara dan wilayah didadalamnya. Timbulnya masalah yang muncul akibat padatnya suatu wilayah akan sangat rentan terjadi dan berdampak pada tingkat stress suatu penduduk kota. Manusia merasakan dan bereaksi terhadap kepadatan yang terjadi; bagaimana dampaknya terhadap tingkah laku sosial (dalam Setiadi, 1991).

Terkadang sesuatu masalah yang terjadi akibat dari masyarakat yang tidak mengindahkan aturan atau melanggarnya yang sebenarnya dapat menolong masyarakat itu sendiri dalam hidup bermasyarakat. Sehingga jika terjadi pelanggaran dan terus dibiarkan maka menimbulkan suatu perilaku menyimpang. Perilaku menyimpang yang terjadi membuat keresahan dalam suatu lingkungan. Keresahan tersebut dapat diluapkan melalui verbal dan non verbal. Melalui verbal seseorang dapat secara langsung berbicara tentang keresahannya dengan orang yang bersangkutan atau dengan orang lain secara langsung. Namun dengan cara non verbal seseorang dapat mengkritik keresahannya melalui media sosial salah satunya Seperti salah satu yang diberitakan, bagaimana masyarakat mengkritik kebijakan pemerintah melalui media sosial yang ramai diikuti berbagai latar belakang masyarakat, bahkan ada juga yang mengkritik

sekaligus lelucon untuk sebuah daerah tertentu¹. Kritik sosial dapat menjadi salah satu cara dalam mengungkapkan apa yang membuat keresahan didalam masyarakat. Kritik sosial juga dapat diutarakan dalam berbagai bentuk, salah satunya dengan melalui komedi.

Menurut John Morreall pada bukunya *comic relief* (2009:88), komedi merupakan penguatan hubungan antara humor dan pengalaman estetis adalah seni tulis dan pentas yang dirancang untuk membangkitkan keceriaan. Bentuk komunikasi dari komedi ini dapat mudah diterima karena bentuk penyampaian yang dibalut dengan kelucuan didalamnya. Dengan komedi seseorang dapat mengkritik lingkungan disekitarnya dengan bahasa yang lebih ringan dan bersifat menghibur. Berbagai bentuk didalam komedi bermacam-macam sesuai dengan tujuan. Terdapat tiga jenis komedi *live comedy (Stand Up Comedy)*, *recorded comedy (Sitcom and Sketch)*, dan *published comedy (Novel and joke book)* (Black, 2005:30). Ada yang bertujuan untuk menghibur, menyindir, dan mengkritik suatu masalah. Salah satu bentuk komedi yang dapat digunakan sebagai sarana dalam mengkritik sosial adalah melalui *stand up comedy*.

Pada dasarnya *Stand Up Comedy* adalah sebuah bentuk dari seni komedi atau melawak yang diceritakan atau disampaikan kepada penonton secara monolog yang lucu dan memberikan pengamatan, pendapat, atau pengalaman pribadinya (Pragiwaksono, 2012:22). Menurut Isman H.Suryaman sebagai salah satu pendiri *stand up comedy* di Indonesia, arti kata “Stand” pada *stand up comedy* sendiri mempunyai arti sebuah perjuangan. Perjuangan untuk menyuarakan sesuatu. Dalam mengkritik suatu masalah sosial, materi pada *stand up comedy* harus matang dan realistis. Hal tersebut dapat dicapai melalui observasi para comic sesuai dengan situasi dan pendekatan yang dilakukan oleh *comic*. Keberhasilan suatu kritik dapat diterima oleh audiens dapat diukur melalui antusias penonton merespon premis yang dilontarkan, dapat berupa banyaknya tepuk tangan atau tawa dari penonton. Tetapi, tidak semua

¹ Irvan Sebastian, “Ramai-Ramai Mengkritik di Media Sosial”, Okezone.com, diakses dari <http://news.okezone.com/read/2014/12/31/65/1086393/ramai-ramai-mengkritik-di-media-sosial>, pada tanggal 08 Oktober 2015 pukul 10.25

audiens akan merespon dan sepemahaman dengan premis yang diajukan, tapi setidaknya kritik sosial telah disampaikan, terlepas diterima atau tidaknya kritik sosial tersebut.

Perkembangan komedi saat ini membuat banyak media yang mencoba mengangkat dunia komedi dalam berbagai media, salah satunya melalui acara program televisi. Salah satu jenis program televisi yang mengusung komedi yaitu *Sitcom*. Blake (2005:102) menjelaskan bahwa *Sitcom* adalah sebuah situasi dimana didalamnya terdapat beberapa karakter dengan permasalahan-permasalahan yang ada dibalut komedi. Seperti halnya *stand up comedy*, narasi dalam *Sitcom* juga berangkat dari sebuah premis. Komik premis merupakan esensi humor dalam serial *sitcom* (Aronson, 2000:16). Premis dapat dikembangkan menjadi sebuah alur dari *Sitcom* yang akan dibuat. Ada baiknya untuk dapat memahami *sitcom* dengan istilah *charracter comic*, istilah ini tepat untuk medeskripsikannya karena dalam *sitcom* tidak selalu mengacu pada situasi tertentu melainkan pada reaksi karakter melalui keunikan mereka menghadapi sebuah situasi yang dirancang untuk mengeluarkan sudut pandangnya (Aronson 2000:13).

Dengan keunikan karakter maka esensi sebuah lelucon dapat disampaikan dalam berbagai cara. *Sitcom* dapat dimanfaatkan sebagai media yang dapat menjadi salah satu cara dalam mengungkapkan keresahan masyarakat sebagaimana yang dilakukan oleh Raditya Dika dalam *Sitcom* berjudul Malam Minggu Miko (2014) yang melalui komedi dapat mengangkat topik percintaan dikalangan remaja. Raditya Dika menyinggung berbagai permasalahan cinta yang dialami pada kebanyakan remaja. Pengayaan program televisi *sitcom* Raditya Dika tersebut menitikberatkan pada kehidupan karakter di dalamnya. Penonton menjadi diajak untuk mengikuti peristiwa-peristiwa dalam cerita melalui sudut pandang tokoh-tokoh di dalamnya dengan menggunakan sisi humor untuk menunjukkan bagaimana karakter bertindak menanggapi sebuah situasi.

Dari penjelasan diatas, dapat dipahami bahwa dengan adanya kritik sosial saat ini, pesan dapat disampaikan melalui bentuk komedi dimana salah satu adalah *Sitcom*.

Hal ini dikarenakan pesan kritik sosial yang disampaikan melalui komedi dalam bentuk *Sitcom* dapat lebih mudah diterima oleh audiens. *Sitcom* dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk hiburan yang dapat memberikan pesan kepada penonton dan mampu mengurangi tingkat stress penonton di kota besar. Sebuah *sitcom* terbentuk dari arahan seorang sutradara sebagai perancang konsep secara keseluruhan. Kemudian sutradara memilih seorang D.O.P untuk mengambil visualisasi gambar yang diinginkan. Seorang D.O.P kemudian menginterpretasikan konsep sutradara kedalam gambar. Menurut Amelia (2015), “D.O.P itu pemimpin kameraman, bertanggung jawab urusan visual dari film, Mengubah naskah menjadi visual, itulah tugasnya. Diurusan visual ini, D.O.P dibantu oleh asisten D.O.P, *camera reporter* (yang mencatat data teknis kamera), operator kamera, dan *lighting man*. Tentu D.O.P ikut mengoperasikan kamera”. D.O.P dalam *sitcom* Sama halnya dengan film, Sebuah *sitcom* terbentuk dari berbagai *shot* dan *angle* yang mempengaruhi jalan cerita sebuah *sitcom*. Berbagai *angle* yang diambil harus dipikirkan karena itu akan mempengaruhi sudut pandang dari penonton.

Disini seorang D.O.P sangat berperan dalam merekam gambar agar dapat menarik bagi penonton. Peran seorang D.O.P dalam menentukan pemilihan kamera, penggunaan lensa yang ingin digunakan, menentukan *angle* kamera sangat menentukan terhadap visualisasi gambar agar sesuai dengan arahan sutradara. Setelah itu seorang D.O.P kemudian membuat *breakdown shoot* sebagai landasan produksi *sitcom* kepada sutradara Berdasarkan uraian diatas maka diperlukan penataan kamera untuk program televisi *sitcom*. Perancang akan menjadi seorang D.O.P yang bertanggung jawab terhadap pandangan sinematik sebuah *sitcom*. Belum adanya kritik sosial melalui *sitcom* maka penulis membuat perancangan tugas akhir yang berjudul “ Perancangan D.O.P program televisi *Sitcom* Sebagai Bentuk Kritik Sosial Melalui Komedi ”

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penulis menuliskan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Timbulnya masalah yang terjadi akibat padatnya suatu wilayah menjadi sangat rentan terjadi.
2. Masyarakat melakukan kritik melalui media sosial.
3. Kritik sosial dapat disampaikan dalam berbagai bentuk, salah satunya melalui komedi.
4. Komedi Dapat mudah diterima karena bentuk penyampaian yang dibalut kelucuan didalamnya.
5. Bentuk komedi yang dapat digunakan sebagai sarana dalam mengkritik sosial adalah melalui *stand up comedy*.
6. Seperti halnya *stand up comedy*, *sitcom* mempunyai premis yang sama dengan *stand up comedy*.
7. Menginterpretasikan naskah ke gambar adalah tugas seorang D.O.P.
8. Perlunya penataan gambar yang baik dalam proses pembuatan *sitcom*.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimana menginterpretasikan naskah kedalam gambar agar kritik sosial tentang kepadatan penduduk dalam bentuk Program televisi *sitcom* bisa tersampaikan?
2. Bagaimana melakukan pergerakan kamera yang sesuai dengan proses pembuatan *sitcom* ?

1.3 Ruang Lingkup

Agar permasalahan dalam perancangan ini lebih fokus, maka penulis membatasi ruang lingkup masalah :

- a. Media utama yang digunakan dalam perancangan berupa *sitcom*.
- b. Penayangan *sitcom* ini direncanakan pada tahun 2016.
- c. *Sitcom* ini akan dipublikasikan melalui stasiun televisi lokal yang ada di Bandung.

- d. *Sitcom* ini ditunjukkan untuk kalangan umur 20-25 tahun.
- e. dalam perancangan *sitcom* ini perancang akan berperan sebagai seorang D.O.P.

1.4 Tujuan Perancangan

Setelah meninjau dari keseluruhan rumusan masalah diatas, maka penulis memiliki tujuan dari perancangan ini, sebagai berikut :

1. Untuk menginterpretasikan naskah sutradara kedalam gambar agar kritik sosial tentang kepadatan penduduk yang disampaikan dalam bentuk komedi *sitcom* bisa tersampaikan.
2. Untuk melakukan penataan gambar yang baik dalam proses pembuatan *sitcom*,supaya masyarakat dapat memahami tentang masalah kepadatan penduduk.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Bagi Perancang

1. Diharapkan perancang dapat mengembangkan kemampuan dalam bidang perancangan film, khususnya *Sitcom*.
2. Diharapkan dapat menjadi bentuk hiburan yang mampu menghibur masyarakat
3. Sebagai tinjauan bagi peneliti atau perancangan selanjutnya.

1.5.2 Bagi Umum

1. Memberikan sudut pandang baru melalui komedi dalam menyikapi permasalahan sosial.
2. Masyarakat mengetahui pentingnya peran komedi di kehidupan kita sehari-hari.

1.6 Metode Perancangan

Sebelum melakukan perancangan, penulis menggunakan beberapa metode dalam mengumpulkan data yang ada dan analisis data. Menurut Creswell (2013: 19) peneliti mengumpulkan berbagai informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data kemudian menyelidiki secara cermat. Setelah itu penulis akan merancang karya menggunakan teknik perancangan yang sesuai, proses keseluruhan yaitu sebagai berikut :

1.6.1 Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data ini penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Studi literatur yang digunakan dalam pengumpulan data pada perancangan dokumenter ini diperoleh melalui data dan informasi buku , jurnal, dan media massa yang berkaitan dengan penyimpangan sosial, topik *stand up comedy* serta dalam proses perancangan D.O.P. Selain itu penulis juga mengambil beberapa *sitcom* mengenai komedi untuk dibuat analisis bagaimana gambar yang mereka ambil dalam *sitcom* untuk menjadi perbandingan terhadap perancangan gambar yang akan dibuat.

2. Observasi

Perancangan ini dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap keadaan masyarakat yang ada dikota Bandung. Kemudian Pengamat juga melakukan pengamatan kepada komika dan penonton *stand up comedy*, agar dapat memahami keadaan yang terjadi didalam *stand up comedy* dan mendapatkan gambaran tentang perancangan D.O.P yang akan diambil.

3. Wawancara

Untuk memperkuat hasil penelitian, data juga diperoleh dengan mewawancarai yaitu para pelaku *stand up comedy* yaitu Isman H. Suryaman dan Gilang Bhaskara.

1.6.2 Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam perancangan ini bertujuan untuk menentukan konsep perancangan *sitcom* yang akan digunakan nanti. Perancang akan menggunakan pendekatan studi kasus. Menurut Crewell (2014: 20), studi kasus merupakan strategi penelitian di mana didalamnya peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu. Analisis kemudian dikumpulkan secara deskriptif. Pada proses ini perancang mendeskripsikan kasus yang sesuai dengan konteks perancangan. Dalam proses deskriptif yang dilakukan, data yang didapatkan melalui studi literatur, observasi, dan wawancara akan dideskripsikan kedalam proses perancangan *sitcom*. Perancang akan menggambarkan atau menguraikan hasil penelitian yang berupa gambar kedalam perancangan.

1.7 Sistematika Perancangan

Berikut ini merupakan tahapan penulis dalam memulai proses perancangan, pertama hasil analisis berupa keyword yang sudah didapatkan penulis menjadi acuan penulis dalam membuat rancangan *shot* dan *angle*. Program televisi *sitcom* kemudian dibagi dalam berbagai proses yaitu :

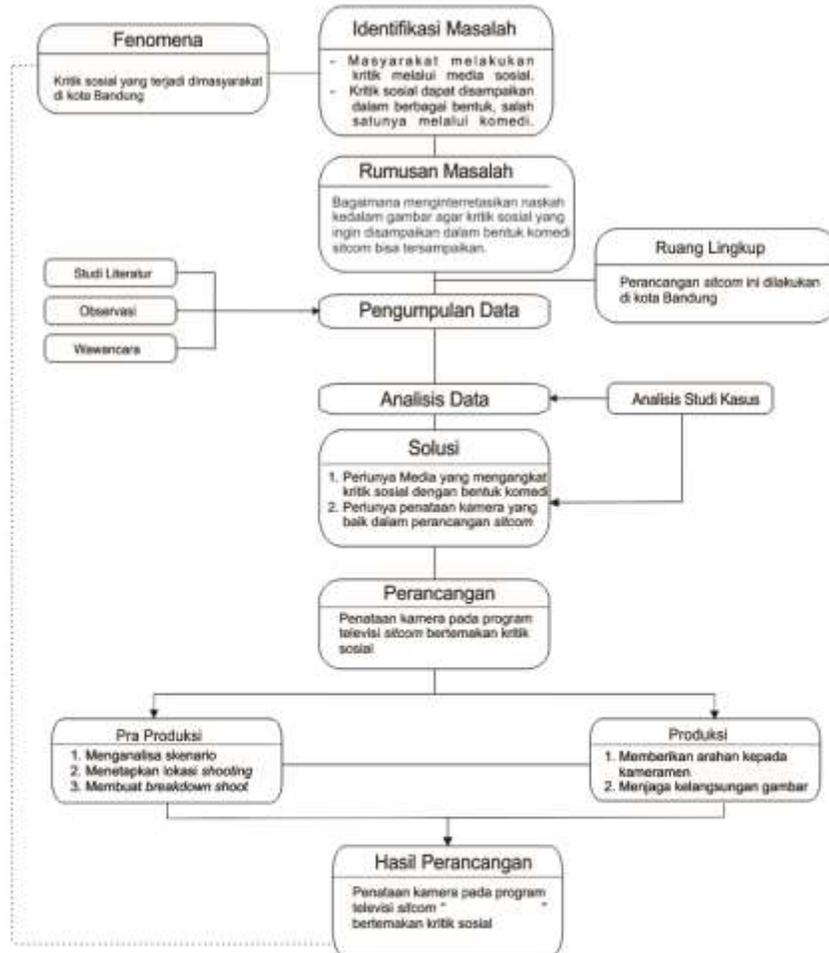
- a. Pra Produksi
 1. Menganalisa skenario.
 2. Menetapkan lokasi *shooting*.

3. Membuat *floorplan*.
 4. Menjabarkan Konsep Visual
 5. Membuat *breakdown shoot*.
- b. Produksi
1. Mempelajari *breakdown script* dan *shooting script*.
 2. Memberikan arahan kepada kameramen.
 3. Membuat komposisi *shot-shot*.
 4. Menjaga kelangsungan gambar.
- c. Pasca Produksi
1. Berkomunikasi dengan editor mengenai gambar yang sudah diambil.
 2. Berkomunikasi dengan *colorist* dalam menentukan warna gambar yang telah diambil.

1.8 Kerangka Perancangan

Skema 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber : Penulis)



1.9 Pembabakan

a. Bab I Pendahuluan

Berisikan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, cara pengumpulan data, kerangka perancangan, dan sistematika penulisan.

b. Bab II Dasar Pemikiran

Berisikan penjelasan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan dalam merancang.

c. Bab III Data dan Analisis

Berisikan data narasumber, data perancangan, data *target audience*, data hasil wawancara, dan data kajian empirik maupun teoritik.

d. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Rincian konsep *sitcom* yang terkait dengan hasil analisa, dan hasil perancangan.

e. Bab V Penutup

Berisi kesimpulan menyeluruh dari perancangan dalam ruang lingkup yang disesuaikan dengan tujuan dan analisis yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya.