

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum**

Penulis dan tim menyetujui untuk membuat sebuah bentuk video tutorial yang berbeda dari video tutorial pada umumnya. Selain merubahnya ke dalam bentuk yang lebih bercerita, kita juga memutuskan untuk memasukkan unsur komedi di dalamnya.

Video Tutorial itu sendiri adalah video tutorial yang ditujukan untuk sebuah perusahaan yang bergerak di bidang industri bangunan, terutama produksi mortar instan, bernama PT. Demix. Video tutorial ini ditujukan untuk keperluan konsumen, dimana Demix ingin memberikan sebuah penjelasan penggunaan produk, tetapi dengan pendekatan yang unik dan berbeda dari yang sudah mereka buat sebelumnya.

Video tutorial yang kemudian terpikir dan paling tepat untuk bisa dinikmati beragam kalangan orang, adalah yang dengan bentuk bercerita dan juga mengandung unsur komedi yang ringan. Penulis pun kemudian mencoba menerapkan beberapa teknik komedi ke dalam penulisan naskah video tutorial ini, dan melalui penulisan skripsi ini kemudian ingin melihat bagaimana penerapan teknik komedi bisa dilakukan bahkan pada sebuah video tutorial.

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan mengambil data dari literatur dan juga pandangan dari beberapa penulis naskah yang juga pernah menulis naskah komedi. Menurut Braun, Virginia, Victoria (2013), penelitian

kualitatif pada dasarnya adalah penelitian yang menggunakan ‘kata’ sebagai acuan penelitiannya, yang kemudian diseleksi dan dianalisa sedemikian rupa hingga membentuk suatu kesimpulan tertentu. Mereka juga mengatakan bahwa penelitian kualitatif tidak hanya mengenai data dan teknik, tetapi juga menyoal pengaplikasian paradigma kualitatif (hlm. 3-4).

Walau kebanyakan penelitian dengan metode kualitatif bergantung besar terhadap pandangan atau perspektif seseorang sebagai data utama mereka, Braun, etc (2013) mengatakan bahwa data pada penelitian kualitatif bisa datang dari mana saja, karena penelitian kualitatif sendiri bersifat organik dan fleksibel. Sebagaimana mereka menuliskan bahwa data bisa berupa *production* (sesuatu yang sengaja dipantik oleh peneliti, seperti wawancara) ataupun berupa *selection* (sesuatu yang dipilih oleh peneliti, bisa berupa berbagai macam material), tergantung bagaimana penelitian dilakukan dan kebutuhan penelitian (hlm. 33-34).

### **3.1.1. Sinopsis**

Video Tutorial yang kami kerjakan berorientasi besar pada pemanfaatan unsur komedi dan *storytelling* di dalamnya. Kita mengambil referensi dari salah satu video yang pernah dirilis Go-Jek untuk keperluan promosi yang serupa, yaitu Jo & Jek.

Pada dasarnya, video kami bercerita tentang seorang ibu rumah tangga bernama Ibu Marni yang hidup bersama suami dan satu anaknya. Mereka adalah keluarga sederhana dengan status ekonomi menengah ke bawah. Suaminya bekerja sebagai tukang bangunan dan anaknya adalah seorang murid sekolah menengah pertama (SMP). Berangkat dari karakter Ibu Marni, kami kemudian mencoba

membungkusnya ke dalam bentuk *Talk Show*, dimana Ibu Marni menceritakan pengalamannya saat menggunakan produk Demix.

Suatu hari, keluarga Ibu Marni tiba pada masalah yang sebenarnya tidak begitu pelik, tapi cukup menyusahkan Ibu Marni. Saat suaminya pulang dengan keadaan tangan yang cedera karena kecelakaan di tempat kerjanya, Ibu Marni mau tidak mau harus mengurus suaminya pula sembari mengurus rumah. Mereka sudah tahu kalau lantai kamar mandi mereka berlumut dan licin, tetapi mereka berulang kali menunda perbaikan lantai tersebut, entah itu karena suami Ibu Marni yang masih sakit, Ibu Marni yang tidak mengerti bagaimana, serta anaknya yang tidak begitu peduli.

Sampai suatu ketika, saat anaknya baru saja pulang sekolah dan masuk ke kamar mandi dengan tidak siaga, anaknya hampir saja menjadi korban dari licinnya lantai tersebut. Ibu Marni yang kemudian mulai semakin khawatir akhirnya mengambil tindakan untuk mencoba memperbaiki lantai tersebut sendiri. Dengan segala keterbatasan pengetahuannya tentang hal tersebut, ia pun kemudian secara ajaib dibantu oleh sesosok pahlawan bernama Mister Mimo, tukang serba bisa. Mister Mimo mengarahkan Ibu Marni apa yang harus dilakukan, hingga pada akhirnya Ibu Marni pun berhasil memperbaiki lantainya tersebut dengan baik.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Dalam *project* ini, penulis sendiri mengambil peran sebagai Penulis Naskah. Penulis Naskah sendiri pada dasarnya bertugas untuk menuliskan naskah yang nantinya akan difilmkan. Lebih dari itu, Penulis Naskah berperan besar dalam

pencarian ide, pengembangan cerita, dan proses-proses *development* lain. Intinya memastikan pula visi yang hendak disampaikan oleh PT. Demix lewat video yang ingin dibuat itu dapat tersampaikan dengan baik.

### **3.2. Tahapan Kerja**

Sebelum mulai melakukan penelitian ini, penulis melakukan beberapa tahapan-tahapan kerja hingga pada akhirnya memilih “Penerapan Teknik Komedie ke dalam Naaskah Video Tutorial PT. Demix” sebagai judul penelitian.

Semuanya tentunya berawal dari pertemuan dengan klien, yang mana adalah PT. Demix. Pada pembahasan awal ini, penulis dan tim diberikan *brief* untuk memilih membuat 3 jenis video. Pertama video *tvc*, lalu video tutorial, dan video *company profile*. Ketiganya sekaligus tentunya tak akan bisa disanggupi, maka dari itu kami pun memilih video tutorial sebagai pilihan. Setelah kata sepakat dicapai, *account executive* lalu melanjutkan untuk mendiskusikan rencana ke depan. Mulai dari *client brief* hingga *creative brief*.

Pihak Demix memberikan *brief* untuk membuat sebuah video tutorial yang tidak membosankan. Mereka ingin video tutorial yang jadi nanti bisa menghibur dan menyenangkan untuk ditonton. Maka setelah *brief* tersebut diturunkan oleh *account executive*, penulis dan tim pun membahas mengenai ide lanjutan yang akan digunakan. Setelah menemukan ide yang pas untuk video tutorial tersebut, kami pun langsung kembali melayangkan ide tersebut pada klien, dan hasilnya mereka sepakat. Jadi kami memilih untuk mencoba membuat sesuatu yang berbeda pada video tutorial dengan memasukkan unsur komedi dan naratif di dalamnya.

Rangkaian tahap awal *development* pun lalu kemudian dilakukan, dan setelah rangkaian tahap awal *development* tersebut selesai dikerjakan, seperti mencari ide, membuat logline dan sinopsis, serta membuat *scene treatment* dan melakukan *drafting*, penulis kemudian melakukan riset.

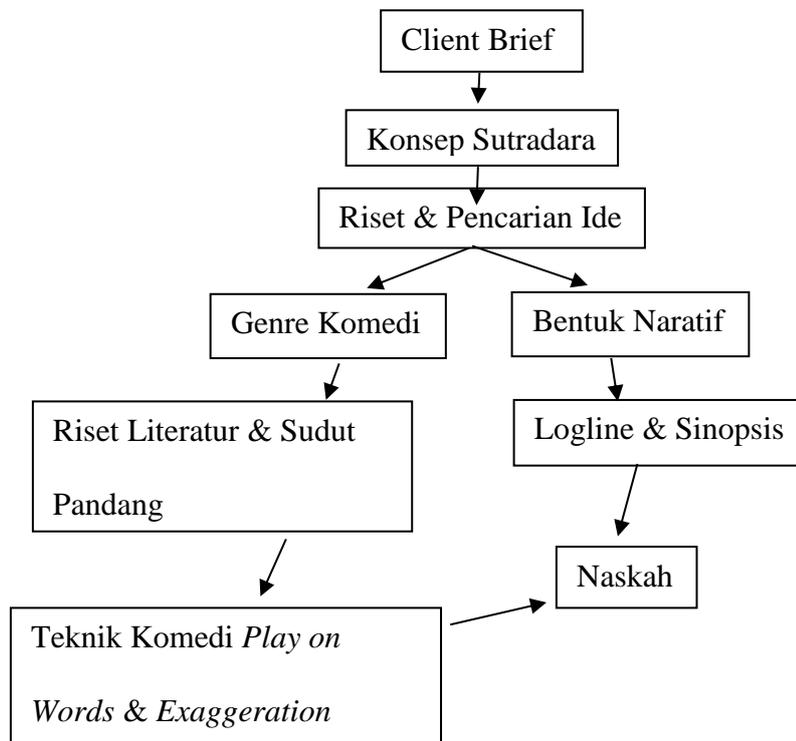
Setelah melihat-lihat ke dalam naskah, penulis merasa bahwa penerapan teknik komedi ke dalam naskah tersebut bisa menjadi pembahasan yang luas dan topik penelitian skripsi yang pas. Setelah kembali melakukan riset melalui literatur-literatur tentang komedi dan teknik-tekniknya, data pun coba dikumpulkan. Pengumpulan data-data penelitian kebanyakan didapat dari literatur-literatur, dan dengan tujuan mencoba mencari bagaimana penerapannya dilakukan di situasi-situasi komedi ataupun film komedi. Pada dasarnya ingin melihat dan meneliti apakah teknik-teknik komedi dapat diaplikasikan ke dalam sebuah naskah video tutorial berbentuk naratif atau tidak.

Setelah selesai melakukan riset melalui literatur, lalu bentuk riset kembali dilakukan untuk menciptakan perpanjangan tangan dari riset sebelumnya. Penulis pun melakukan riset kembali melalui skripsi teman-teman yang juga pernah membahas mengenai komedi ataupun penulisan komedi dan kemudian juga mengambil data dari hasil wawancara terhadap seorang teman yang juga pernah menulis sebuah naskah komedi.

Setelah data riset diolah dan riset tersebut selesai dilakukan, hasilnya penulis menemukan beberapa teknik yang dapat diaplikasikan ke dalam naskah yang telah buat. Melalui riset literature kemudian ditemukan teknik *play on words*

dan *exaggeration* merupakan teknik komedi yang dapat dengan mudah diaplikasikan ke dalam naskah. Setelah mendapatkan dua teknik tersebut, referensi-referensi kembali dilihat untuk mencoba mencocokkan apa yang dapat diterapkan dan apa yang tidak. Karena pada dasarnya teknik komedi ada untuk menciptakan komedi atau gelak tawa, kedua teknik komedi tersebut pun diambil sebagai cara untuk melihat reaksi tertentu dari teman-teman penulis naskah yang juga pernah menulis komedi.

Komedi memanglah subjektif, hampir selalu begitu, tetapi penulis ingin melihat preferensi komedi seperti apa yang terpikirkan oleh teman-teman yang juga pernah menulis komedi saat melihat atau membaca naskah tersebut. Pertanyaan pun dilempar pada beberapa teman yang juga pernah menulis komedi, menanyakan sudut pandang mereka terhadap penerapan teknik komedi ke dalam penulisan naskah komedi mereka dan juga pandangan mereka terhadap teknik komedi tersebut.



Gambar 3. 1 Skematika Kerja  
(dokumentasi pribadi)

### 3.3. Acuan

Seperti yang sempat dituliskan sebelumnya di sub-bab Tahapan Kerja, bahwa awal pencarian ide video tutorial PT. Demix ini sedikit banyak terinspirasi dari bentuk video tutorial yang memasukkan unsur *storytelling* di dalamnya, dan yang paling utama adalah video tutorial yang dirilis oleh Go-Jek 21 Januari 2019, yang berjudul “*Introducing: Jo & Jek*”. Dari video itu kemudian berangkat dengan bentuk ide yang sama, yaitu video tutorial interaktif lucu yang tetap bisa direlasikan oleh *target audience* yang dituju. Berbicara soal *target audience*, PT. Demix sedari awal

menargetkan 2 kalangan, yaitu tukang/mandor serta konsumen mandiri (rumah tangga).

Sementara dalam penelitian skripsi ini dan penerapan teknik komedi, banyak referensi diambil dari literatur-literatur yang telah ada sebelumnya. Penulis memilah-milah yang mana yang sekiranya dapat diimplementasikan ke dalam naskah. Selain dari literatur, penelitian juga dilakukan terhadap skripsi alumni yang juga membahas topik yang sama serta mengambil pandangan penulis naskah lain yang pernah menulis naskah komedi.

### **3.4. Proses Perancangan**

Penulis, yang berperan sebagai Penulis Naskah dalam proyek ini, berperan besar dalam tahap awal pembuatan video tutorial ini, terutama dalam tahap *development*. Sub bab ini akan menjelaskan perancangan naskah pada tahap tersebut sekaligus menjelaskan proses penelitian terkait penerapan teknik komedi ke dalam naskah video tutorial.

#### **3.4.1. *Client Brief***

Tahap awal pembuatan sebuah *corporate video* tentunya tidak lepas dari *client brief*. Dalam hal ini, PT. Demix sebagai klien, memberikan *client brief* tentang apa yang mereka hendak buat dan menjelaskan banyak soal itu. Walau tidak terlalu sering berurusan dengan klien, dan juga bisa dibilang tidak memiliki kuasa atas keterhubungan dengan klien, penulis sendiri ikut dalam rapat pertama bersama mereka.

Rapat pertama membahas soal rencana-rencana yang ingin dilangsungkan oleh Demix melalui medium video. Mereka menjelaskan beberapa hal, dan salah satunya keinginan berekspansi lebih lagi lewat dunia digital. Mereka juga kemudian memberikan 3 pilihan video bagi kami untuk diproduksi. Pertama, semacam *tvc*, lalu video tutorial, dan terakhir *company profile*. Setelah itu kami diberi kesempatan untuk mempresentasikan apa yang hendak kami presentasikan. Penulis pun mempresentasikan ide yang sempat dipunyai, tetapi pada akhirnya kami sepakat untuk membuat satu jenis video saja, yaitu video tutorial.

Setelah kata sepakat dicapai untuk akhirnya kami akan memproduksi video tutorial, pembahasan lanjutan kemudian diteruskan oleh *account executive*. Berdiskusi tentang video tutorial seperti apa yang mereka mau. Pihak klien lalu memberikan *brief*, bahwa mereka ingin video tutorial nantinya tidak terkesan pragmatis dan membosankan. Mereka ingin video tutorial tersebut dapat menjadi tontonan yang ringan dan menghibur. Selain ide besar tersebut, mereka juga menjelaskan tujuan mereka, yang mana adalah memberikan edukasi bagi para konsumen yang hendak dituju, yaitu tukang, kontraktor, serta konsumen domestik.

### **3.4.2. Pencarian Ide**

Setelah *client brief* diturunkan, riset kecil-kecilan pun dilakukan oleh penulis dan tim dengan melihat pola konsumen produk langsung di tempat produknya dijual, melihat perilaku-perilaku konsumen ataupun pengguna produk yang disasar di platform digital, serta mencari beberapa referensi video serupa. Setelah melakukan riset tersebut, dan melalui diskusi panjang, kami pun memutuskan untuk membuat

sebuah video tutorial yang mengandung unsur *storytelling* dan komedi. Kemudian setelah mendapatkan ide tersebut, penulis dan sutradara serta produser kembali mendiskusikan cerita yang sekiranya bisa kita angkat dan cocok untuk memenuhi kriteria yang diinginkan.

Sutradara pun kemudian menemukan *treatment* khusus yang menurutnya cocok, yaitu *talk show*. Dimana produk akan dijelaskan melalui sebuah sesi *talk show* yang dibalut dengan komedi dan narasi-narasi. Setelah kemudian memasukkan unsur cerita yang dapat diterapkan ke dalam *treatment* tersebut, dan kembali menilik sasaran dari produk serta kriteria komedi yang hendak dicapai, karakter keluarga menengah ke bawah dan lika-liku kehidupan mereka pun dipilih untuk menjadi karakter utama dalam naskah. Setelah didiskusikan lagi, pilihan yang paling tepat untuk karakter utama pun jatuh pada seorang ibu rumah tangga bernama Ibu Marni, yang memiliki suami dan anak laki-laki. Karakter Ibu Marni adalah seorang ibu rumah tangga yang hidup sehari-hari hanya untuk rumah dan keluarganya. Ia mengurus segala urusan rumah tangga serta urusan-urusan lain yang bersangkutan. Suaminya sehari-hari bekerja sebagai tukang, sementara anaknya baru saja masuk SMP. Mereka tinggal di rumah kecil di pemukiman kecil penduduk betawi.

Setelah mendapat bentuk yang pas untuk memainkan komedi melalui karakter Ibu Marni, penulis dan sutradara pun kembali mendiskusikan mengenai komedi seperti apa yang bisa dimainkan dan cocok untuk jenis *target audience* yang hendak dituju. Setelah berembuk lama dan mencari referensi-referensi, kami pun teringat sebuah film klasik yang dulu sering disiarkan melalui TV nasional sewaktu

kita kecil, yaitu *Kung Fu Hustle*. Kami pun merasa bisa membuat relasi yang kuat antara karakter Ibu Marni dengan karakter ibu kontrakan galak di *Kung Fu Hustle*. Melalui hal tersebut, kami pun tiba pada keputusan membuat bentuk komedi yang komikal dan dinamis serta penuh dengan *exaggeration*.

Setelah itu kami pun mensolidifikasi ide tersebut ke dalam sebuah *logline* yang lebih jelas, yaitu “Ibu Marni, seorang ibu rumah tangga, ingin memperbaiki lantai kamar mandinya yang retak dan meresahkan, tetapi tidak ada yang dapat membantunya.” Setelah semua tim setuju dengan *logline* tersebut, proses pun dilanjutkan ke tahap penulisan naskah.

### **3.4.3. Penulisan Naskah**

Dalam tahap penulisan naskah, kerangka-kerangka awal cerita mulai dibentuk sesuai dengan *logline* yang telah ditentukan sebelumnya. Penulis dan tim pun setuju untuk menggunakan format naskah berbentuk *screenplay* layaknya naskah-naskah film fiksi pada umumnya, karena selain lebih familiar, juga karena dapat lebih mudah diterjemahkan ke dalam bentuk visual serta lebih efektif.

Pada tahap awal penulisan naskah ini, penulis mencoba terlebih dahulu menuliskan *outline* cerita dan sinopsis singkat dari *logline* tersebut. Mencari-cari bentuk cerita yang pas dan alur cerita yang baik. Di tahap awal ini pun terjadi banyak diskusi. Mencoba mencari adegan-adegan seperti apa yang sekiranya bisa dimasukkan dan tidak bisa dimasukkan. Hingga pada akhirnya sinopsis singkat pertama telah selesai dengan cerita yang dimulai di sebuah *talk show*, yang diberi nama *Demix Show*, lalu kemudian dinarasikan dan divisualisasikan oleh suara Ibu

Marni yang menceritakan ceritanya kepada pewawancaranya. Setelah itu sinopsis cerita ditulis dengan lebih solid dan rapih lagi, dan setelah selesai kemudian lalu *scene treatment* ditulis, yang digunakan sebagai pedoman penulisan naskah.

Dalam proses penulisan *scene treatment*, kembali tercipta banyak diskusi, tidak hanya antara penulis dan sutradara saja, tetapi juga dengan anggota tim yang lain. Anggota tim pun memberikan saran-saran terkait dinamika dan logika cerita seperti apa yang lebih baik, atau adegan yang mana saja yang mungkin bisa diberikan tambahan bumbu-bumbu naratif. Selain mencoba membuat cerita senaratif mungkin, penulis pun juga mencari-cari celah dimana produk utama yang akan dimasukkan ke dalam video bisa dimunculkan dengan cara yang tidak terkesan dipaksakan, sehingga narasi video tersebut tidak terganggu. Dan disinilah genre komedi berperan besar. Setelah dilihat kembali, penulis memutuskan untuk mencoba melepas logika cerita sejenak dan justru bermain dengan logika-logika komedi. Hingga pada akhirnya alur cerita pun bertemu dengan bentuknya yang pas. *Scene treatment* tersebut berisi 3 scene utama, yaitu lokasi *Demix Show*, rumah Ibu Marni, dan teras rumah.

Setelah sinopsis dan juga *scene treatment* telah utuh, penulis pun mulai melakukan *drafting*, atau menuliskannya ke dalam bentuk naskah. Tahap *drafting* merupakan tahap terpanjang dalam tahapan-tahapan penulisan naskah ini, dimana terjadi banyak sekali perubahan-perubahan kecil, entah itu dari kemauan tim maupun dari kemauan *client*. Beberapa adegan pun harus mengalami sekian reduksi demi kebutuhan produksi yang lebih memadai dan tidak begitu sulit. Hal ini juga tidak lepas dari situasi pandemi yang melanda dan menyulitkan segala hal yang ada.

Naskah pun ditulis dengan sedemikian rupa dengan maksud membuatnya menjadi lebih mudah untuk diproduksi dan tidak memakan banyak biaya, tetapi yang tetap bisa dinikmati dan tidak kehilangan esensinya. Setelah melalui sekian proses penulisan naskah, hingga pada akhirnya, *draft* terakhir pun ditulis dan disetujui oleh semua anggota tim.

#### **3.4.4. Riset dan Penerapan Teknik Komedi**

Dalam proses penulisan naskah dan juga penulisan skripsi ini, penulis pun melakukan tahap riset mengenai komedi dan teknik-teknik komedi yang dapat diterapkan ke dalam naskah. Entah itu dari literatur maupun dari pengamatan terhadap film-film komedi.

Di tahap ini, penulis, yang membahas tentang penerapan teknik komedi ke dalam naskah, mencoba mencari tahu segala bentuk teknik komedi yang dapat dengan mudah dan efektif untuk diterapkan ke dalam naskah yang berorientasi pada sebuah produk. Dan setelah melakukan riset melalui literatur, ditemukanlah teknik komedi seperti *exaggeration* dan juga *play on words* sebagai teknik komedi yang dapat dengan mudah diaplikasikan ke dalam naskah yang telah ada. Jadi pada dasarnya, naskah naratif tanpa teknik komedi yang komprehensif terlebih dahulu ditulis, lalu setelah itu riset dilakukan untuk mencoba mencari teknik komedi yang bisa masuk dalam bentuk komedi dan naskah yang telah ada.

Setelah menemukan dan mendalami kedua teknik tersebut, penulis lalu mendesain ulang beberapa adegan sembari penulisan naskah diselesaikan. *Play on words* adalah teknik komedi yang berorientasi pada kata atau dialog, jadi tidak ada

kesulitan untuk mengadaptasi teknik tersebut ke dalam naskah. Sementara *exaggeration* adalah teknik yang digunakan untuk melakukan hiperbola tertentu dalam sebuah adegan, dan adaptasinya ke dalam naskah juga tidak mengganggu banyak hal.

Penulis sendiri menggunakan dua teknik dari teknik komedi *play on words*, yaitu *double entendre* dan *malaprop*. Keduanya digunakan dalam beberapa dialog yang ada di dalam naskah, dan karena pengaplikasiannya yang mudah, adaptasinya ke dalam naskah juga tidak mengganggu banyak rancangan naratif yang telah dibuat sebelumnya. Hal yang sama juga berlaku pada teknik *exaggeration*, dimana kemudian analisis coba dilakukan untuk melihat adegan mana yang bisa dengan sengaja dilebih-lebihkan untuk masuk ke dalam kriteria *exaggeration* dari teknik tersebut.