



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sutradara

Sutradara memiliki peran yang paling besar dalam sebuah produksi film. Rabiger (2008) menyatakan bahwa sutradara merupakan pihak yang bertanggungjawab terhadap detail, kualitas, dan pemaknaan dari sebuah film (hlm. 4). Bordwell (2016) menyatakan bahwa sutradara adalah sosok yang membuat keputusan dan menyelesaikan segala masalah yang ada. Keputusan-keputusan inilah yang nantinya akan menjadi hasil dari film (hlm. 4). Mamet (1991) menyatakan bahwa pekerjaan sutradara adalah pembuatan *shot list* sejak tahap penulisan skenario. Jadi pada proses produksi, yang perlu dilakukan oleh sutradara hanyalah mengikuti rencana dan membantu aktor untuk tetap bekerja dengan *simple* (hlm. 5). LoBrutto (2002) menyatakan bahwa secara teknis, film dapat dibuat tanpa sutradara. Penata kamera, aktor, penata artistik, dan *editor* dapat melakukan produksi film dengan mengikuti alur cerita pada skenario. Namun, hasil rekaman videonya hanya menjadi sekedar cerita yang direkam, tidak menjadi cerita yang dikemas dengan maksud dan tujuan yang baik (hlm. 6).

Sutradara terlibat pada hampir semua tahapan pembuatan film. Dalam proses *development* hingga paska-produksi, Rabiger (2008) memaparkan beberapa tugas sutradara, antara lain:

1. Bekerjasama dengan penulis skenario untuk menyatukan visi, identitas, tujuan, dan makna film yang akan dibuat

2. Menyeleksi dan menemukan aktor yang sesuai dengan kebutuhan skenario
3. Mengembangkan aktor dan skenario seiring berjalannya proses *rehearsal*
4. Mengarahkan aktor dan kru pada saat proses produksi
5. Melakukan supervisi terhadap proses hingga hasil *editing*

Rabiger menyatakan bahwa sutradara yang ideal perlu memiliki pengetahuan yang cukup tentang seni, dapat merasakan kehidupan, suka menggali kehidupan manusia dan mencari penjelasan akan pertanyaan-pertanyaan yang muncul, dapat berpikir runtut dan terorganisir, memiliki ketegasan untuk mengubah pemikiran sebelumnya ketika pemikiran tersebut sudah tidak relevan, dan selalu haus akan pencarian ide-ide baru.

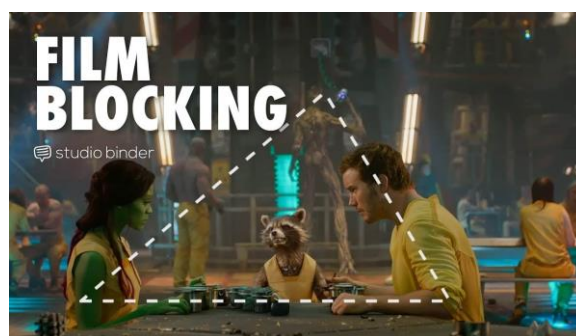
Sutradara yang baik, menurut Rabiger, adalah sutradara yang dapat mengkomunikasikan pemikirannya dengan ringkas dan penuh rasa hormat kepada pihak yang bekerjasama dengannya, melakukan penilaian dan membuat keputusan secara naluriah, memaksimalkan kinerja kru dan aktornya tanpa perlu memerintah dengan keras, dan dapat bekerjasama mengidentifikasi serta memecahkan permasalahan teknis bersama kru lain (hlm. 4-6).

Dancyger (2006) menyatakan bahwa sutradara dapat muncul dari profesi apapun, laki-laki maupun perempuan, dan asal daerah manapun. Keunikan masing-masing sutradara dipengaruhi oleh kepercayaan, pengalaman, kesukaan, dan karakternya yang membuat satu sutradara berbeda dengan sutradara yang lain (hlm. 4-5).

2.2. *Mise en Scene*

Bordwell (2016) menyatakan bahwa *mise en scene* merupakan istilah yang digunakan sutradara untuk mengontrol apa yang akan muncul pada *frame*. *Mise en scene* terdiri dari empat unsur utama dari teater yaitu *setting*, *lighting*, kostum, *make up*, *staging*, dan performa pemain (hlm. 113). Gibbs (2002) menyatakan bahwa *mise en scene* adalah istilah yang muncul dari dunia teater. Dalam kaitannya dengan dunia perfilman, *mise en scene* perlu disesuaikan dengan menambahkan hubungannya dengan kamera dan juga perspektif penonton. Jadi ada aspek-aspek lain yang perlu ditambahkan, yakni *framing*, pergerakan kamera, pemilihan lensa, dan aspek-aspek kamera lainnya (hlm. 1). Rabiger (2008) menjabarkan aspek-aspek di dalam *mise en scene* menjadi 5 poin, yaitu:

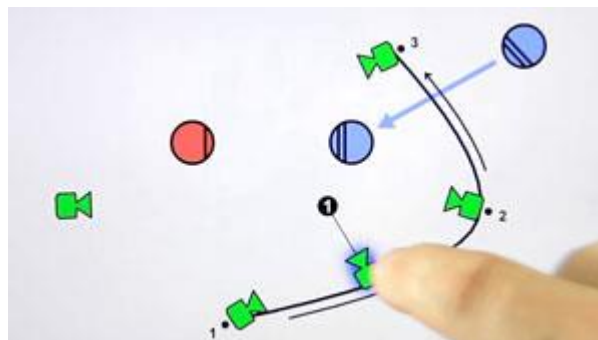
1. *Blocking*, yaitu rencana penempatan posisi:
 - a. Aktor dan hubungannya dengan aktor-aktor lain (dekat atau jauh, atas atau bawah, dll)



Gambar 2.1. *Blocking* pada film *Guardians of the Galaxy* (2014).

(sumber: studiobinder.com, 2018)

- b. Aktor dan hubungannya dengan lokasi atau *set* dalam sebuah film
 - c. Penempatan kamera dan hubungannya dengan aktor atau *set* (dekat atau jauh, atas atau bawah, dll)
2. Kamera
- a. Pemilihan lensa
 - b. Komposisi (*depth of field*, sudut pandang, keterangan spasial)
 - c. Pergerakan kamera
 - d. *Coverage shot* untuk pilihan pada proses *editing*
 - e. Perancangan visual



Gambar 2.2. *Blocking* dengan pergerakan kamera.

(sumber: nofilmschool.com, 2012)

3. Penggunaan warna
- a. *Mood* pencahayaan dan keterangan ruang dan waktu
 - b. Perancangan *frame* untuk mendukung elemen dramatik sebuah *scene*
4. Elemen dramatik
- a. Ritme (*action* dan visual)
 - b. Sudut pandang yang harus diidentifikasi oleh penonton
 - c. Motif karakter

- d. Metafora yang disampaikan secara visual atau audio
 - e. *Foreshadowing* atau ilusi untuk mengelabui penonton
5. Tata suara
- a. Menentukan suara akan dirancang *diegetic* (nyata dari situasi tersebut) atau *non-diegetic* (ditambahkan oleh pembuat film)
 - b. Peran tata suara sebagai alat naratif
 - c. Tata suara dapat menyampaikan sudut pandang subyektif atau obyektif
 - d. Sudut pandang siapa yang diwakilkan

Mise en scene harus dirancang secara praktek, bukan teoritis. Perancangan *mise en scene* disesuaikan dengan keseluruhan skenario dan kebutuhan masing-masing *scene*. Sutradara perlu melakukan diskusi dengan *director of photography* dan kru *sound* untuk mendapatkan konsep pendukung cerita (hlm. 347-348).

Bordwell (2016) menyatakan bahwa *mise en scene* memberi kesan realis dan membuat pemain bisa berakting senatural mungkin. Dalam sejarah perfilman, *mise en scene* berguna untuk mengikat penonton dengan fantasi yang diberikan film, seperti karya Georges Méliès, “A Trip to the Moon” (hlm. 113).

2.2.1. Blocking

Mamet (1991) menyatakan bahwa pertanyaan terbesar bagi seorang sutradara adalah dimana kamera ditempatkan, apa yang harus diberitahu kepada aktor, dan yang paling penting adalah apa tujuan dari *scene* tersebut. Sutradara-sutradara Amerika pada umumnya menjawab pertanyaan ini dengan mengikuti pergerakan karakter protagonis, yang mana menarik karena penonton dapat merasakan sebuah film melalui sudut pandang yang diinginkan (hlm. 1).

Rabiger (2008) menyatakan bahwa *blocking* adalah istilah yang digunakan untuk menyebut hubungan antara aktor dengan kamera saat berada di dalam *set*. Sudut pandang yang diwakilkan seorang karakter tidak selalu datang melalui *eyeline* karakter tersebut, melainkan dapat muncul pada karakter yang paling dekat untuk diidentifikasi oleh penonton. Simpati dan ketertarikan penonton dapat didapat melalui bagaimana kamera digunakan, seberapa sering perasaan karakter diungkap, perkembangan karakter yang dilalui sepanjang film, dan juga gairah akting karakter.

Seperti novel, sebuah film tidak dibatasi pada satu sudut pandang utama saja tetapi dapat memiliki banyak sudut pandang yang muncul melalui karakter-karakter pendukung lain. Salah satu contohnya adalah “Pulp Fiction” (1994) karya Quentin Tarantino yang memiliki alur cerita yang kompleks disertai dengan banyak karakter yang masing-masing memiliki sudut pandang yang berbeda.

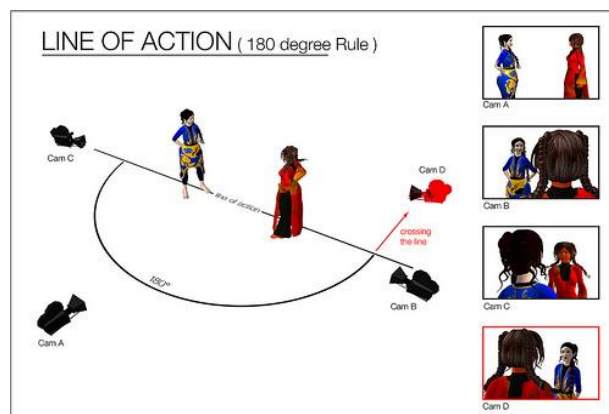


Gambar 2.3. Beberapa karakter pada film *Pulp Fiction*.

(sumber: [screenrant.com](https://www.screenrant.com), 2019)

Rabiger memaparkan beberapa cara untuk membedah sebuah *scene* dan menuntun penonton untuk bereaksi terhadap karakter.

1. Kepada siapa dialog atau narasi ditujukan?
 - a. Apakah dari karakter satu kepada karakter lain?
 - b. Apakah dari karakter kepada dirinya sendiri?
 - c. Langsung kepada penonton?
 - d. Situasi yang lain?
2. Dengan bantuan *floor plan*, berapa posisi penempatan kamera yang digunakan?
 - a. Menunjukkan penempatan dasar kamera menggunakan label A, B, C, dll.
 - b. Menunjukkan pergerakan kamera menggunakan garis bantuan dari posisi satu menuju posisi selanjutnya.
 - c. Tandai *shot* dengan sudut kamera. Pahami aturan 180° dimana kamera akan menetap pada satu sisi pada karakter dan tidak akan berpindah melintas garis imajiner antar karakter.



Gambar 2.4. Aturan 180° .

(sumber: justingrant373.wordpress.com, 2014)

Aturan ini digunakan untuk menjaga agar karakter tetap menatap pada screen direction yang konsisten dari satu shot ke shot yang lain. Ketika kamera melintasi garis imajiner ini, maka akan membingungkan penonton dalam memahami hubungan spasial pada sebuah scene.

- d. Seberapa sering kamera ditempatkan dekat dengan garis imajiner antar karakter?
- e. Seberapa sering kamera digunakan untuk mewakili *eyeline* karakter secara subyektif?
- f. Kapan dan mengapa sudut pandang obyektif diperlukan pada situasi-situasi tertentu?

Terkait dengan penempatan kamera, Rabiger menjabarkan 5 aspek yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan penentuan *blocking*, yakni:

1. Sudut pandang siapa yang hendak diwakili?
2. Siapa pemilik *scene* tersebut?
3. Mempertimbangkan penempatan dan sudut kamera untuk setiap karakternya, sudut pandang siapa yang hendak digunakan untuk membangun simpati penonton?
4. Berapa banyak sudut pandang psikologis yang digunakan? (beberapa sudut pandang bersifat sementara)
5. Apakah simpati penonton dibangun oleh penempatan kamera dan *editing* atau karena akting dan situasi pada cerita tersebut? (hlm.78-80).

2.2.2. Properti

Bordwell (2016) menyatakan bahwa properti merupakan sebuah obyek yang terdapat pada *set* yang berfungsi pada aksi karakter. Dalam kaitannya dengan narasi, properti bisa berguna sebagai motif (117-119). LoBrutto (2002) menyatakan bahwa properti merupakan barang yang digunakan oleh aktor seperti pena, senjata, korek api, kacamata, dan gelas. Kru yang bertugas untuk menyediakan, meletakkan, dan merawat barang-barang tersebut adalah *property master* (hlm. 50).

LoBrutto melanjutkan, panduan *property master* adalah skenario, dimana terdapat barang-barang spesifik yang tertulis dan harus ada di *set* karena fungsi barang tersebut adalah untuk menggerakkan cerita dan sebagai representasi karakter. Properti tentu saja tidak bisa lepas dengan *set*, oleh karena itu, *property master* perlu bekerja sama dengan *set designer*. Semua aspek visual yang ada harus koheren dan dapat mendukung bahkan mengembangkan konsep besar dan elemen sinematik dari film. Tugas pertama *property master* adalah melakukan pendataan properti yang dibutuhkan pada setiap *scene*, lalu berdiskusi dengan *production designer* untuk menentukan properti penting yang akan membuat film menjadi istimewa (hlm. 21).

2.2.3. Kamera

Proferes (2008) menyatakan bahwa film adalah bahasa untuk bercerita, sedangkan naratornya adalah kamera. Sutradara akan merancang berbagai kemungkinan untuk membentuk “kalimat” yang digunakan untuk bercerita dengan sinematik,

kemudian merangkainya menjadi sebuah “paragraf”, yaitu film itu sendiri (hlm. 36). Dancyger (2006) menyatakan bahwa hal pertama yang perlu diputuskan oleh sutradara adalah penggunaan tipe *shot*, apakah adegan akan diambil secara *close up* atau *long shot*. Berikut adalah fungsi dari setiap tipe *shot* menurut Dancyger:

1. *Extreme Long Shot*: menunjukkan aksi atau pergerakan karakter dan merupakan *shot* yang informatif karena keseluruhan spasial di sekitar karakter dapat terlihat oleh penonton.
2. *Long Shot*: memiliki fungsi yang hampir sama dengan *extreme long shot*, biasanya digunakan sebagai jembatan antar *scene*.
3. *Three-Quarter Shot*: biasa disebut sebagai *American shot*, biasanya digunakan untuk film yang diproduksi di studio untuk menyesuaikan dengan batas *set* studio.
4. *Mid Shot*: digunakan ketika karakter melakukan percakapan dengan karakter lain. Sama seperti *long shot*, *mid shot* adalah *shot* yang informatif, tetapi *mid shot* memberikan kedekatan penonton terhadap karakter sehingga penonton dapat merasakan emosi karakter.
5. *Close Up*: menegaskan kesan dramatik dan emosional

Kemudian sutradara perlu menentukan dimana kamera harus diletakkan dan kenapa harus diletakkan di tempat tersebut. Setiap pilihan memiliki pengaruh yang berbeda. Berikut adalah 3 pertanyaan besar dari Dancyger terkait peletakan kamera:

1. Seberapa dekat kamera harus diletakkan?

Apabila kamera diletakkan jauh dari aksi karakter, maka penonton diposisikan sebagai pengamat atau orang ketiga. Kamera yang diletakkan dekat dengan aksi karakter memberikan kesan intens dan akrab sehingga penonton dapat mengidentifikasi karakter.

2. Apakah kamera bersifat subjektif atau objektif?

Penempatan kamera yang bersifat objektif tidak mewakili sudut pandang siapapun dan menempatkan penonton sebagai pihak netral. Sutradara memilih penempatan kamera ini ketika tujuan adegannya bersifat informatif, tidak perlu membuat penonton memihak sudut pandang karakter manapun. Sedangkan penempatan kamera subjektif, menurut Proferes (2008), dapat membuat penonton lebih terlibat dalam kehidupan karakter dan mengalami kejadian bersama karakter. Penempatan kamera subjektif tidak harus menggunakan *POV (point of view) shot* yang benar-benar menunjukkan apa yang karakter lihat (hlm. 37).

3. Seberapa tinggi atau rendah kamera harus diletakkan?

Terdapat 3 penempatan kamera berdasarkan tinggi dan rendahnya, yaitu *low angle*, *eye level*, dan *high angle*. *Low angle* digunakan untuk memberi kesan heroik kepada karakter karena penonton seolah mendongak untuk melihat ke arah karakter. *Eye level*, yang paling sering digunakan bersifat netral dan kurang dramatis. Sedangkan *high angle* dapat memberi kesan intimidatif seperti seorang yang berkuasa memandangi budaknya.

Setelah menentukan penempatan dan tipe *shot*, sutradara menentukan pergerakan kamera. Kamera yang bergerak memberi energi tersendiri bagi sebuah adegan, dan adalah keputusan sutradara untuk menentukan seberapa besar energi yang akan diberikan dari pergerakan kamera. Apabila sebuah adegan tidak memerlukan adanya pergerakan kamera, maka kamera dapat diletakkan pada *tripod*. Tetapi jika adegan sedang intens dan cepat, maka pergerakan kamera *handheld* dapat digunakan untuk mendukung sensasi kecepatan dari aksi karakter.

Kamera dapat bergerak berporos dengan pergerakan *tilt*, *pan*, dan *zoom*. *Tilt* adalah pergerakan vertikal atas dan bawah yang sering digunakan untuk mengikuti aksi karakter atau menjadi transisi antar lokasi. *Tilt* tidak memberikan efek dramatis yang besar. *Pan* adalah pergerakan kamera berporos secara horizontal kanan dan kiri. *Pan* yang sangat cepat disebut *swish pan*, biasanya digunakan sebagai transisi antar lokasi dan memberi energi dan gairah tersendiri bagi adegan tersebut.

Zoom adalah pergerakan kamera dengan lensa sebagai medium bergerak, yaitu dari *wide-angle* menuju *telephoto*, atau sebaliknya. *Zoom* digunakan untuk menghindari pecahan *shot* dari *long shot* menuju *close up* dimana secara teknis akan lebih menghemat waktu. Secara konseptual, sutradara ternama seperti Kubrick menggunakan *zoom* untuk memperpanjang *shot*. Kubrick dalam filmnya berjudul *Barry Lyndon* (1975) seolah “memperlambat” waktu menggunakan pergerakan *zoom*.

Semua pergerakan kamera berporos ini dapat menjadi sudut pandang dari karakter yang melihat ke atas-bawah (*tilt*), kanan-kiri (*pan*), atau berfokus pada objek tertentu (*zoom*).

Pergerakan kamera tanpa poros dapat dilakukan dengan menaruh kamera di atas *track*. Kamera kemudian bergerak bersama *track*. Pergerakan ini dapat dibagi menjadi pergerakan subjektif dan objektif. Pergerakan subjektif memberi kesan dramatik dan intens karena menempatkan penonton di posisi karakter, sedangkan pergerakan obyektif memberi jarak antara penonton dan karakter serta bertujuan untuk memberi gambaran besar dari sebuah adegan (hlm. 87-94). Bordwell (2016) menyatakan bahwa pergerakan kamera menciptakan interaksi antara ruang *off-screen* dan *on-screen*. Karakter atau obyek yang tadinya *off-screen* dapat masuk ke dalam *frame*, begitu pula sebaliknya (hlm. 200).

2.3. Komedi

Menurut Kaplan (2013), komedi adalah seni mengatakan kebenaran mengenai bagaimana rasanya menjadi manusia. Genre drama adalah genre yang menstimulasikan imajinasi dan mimpi manusia untuk menjadi apapun, sedangkan komedi membantu kita untuk hidup dengan diri kita apa adanya. Komedi menyadarkan manusia akan ketidaksempurnaannya seperti insecurities, kecanggungan, keluputan, dan ketidakyakinan. Walaupun komedi memperlihatkan kekurangan manusia, tetapi komedi tidak menghakimi kita karena kekurangan tersebut, justru membuat kekurangan terlihat normal sebagai manusia (hlm. 9-13).

Bergson (dalam Blake, 2016) menyatakan bahwa komedi bersifat agresif karena pada dasarnya komedi berfokus pada membangun keunggulan, mengevaluasi apa yang tidak diterima di masyarakat, dan menyerang target komedi tersebut. Komedi dapat menyatukan ketika para penonton menertawakan musuh yang sama namun juga dapat memecah belah ketika komedi berfokus pada topik tertentu seperti seksisme, rasisme, atau homofobik. Komedi juga dapat menjadi barometer sosial dimana komedi menguji masyarakat tentang batas-batas pengertian tentang selera baik dan buruk (hlm. 15).

Steve Martin (dalam Helitzer, 2005) menyatakan bahwa komedi merupakan seni membuat orang tertawa tanpa membuat mereka muntah. Helitzer menyatakan bahwa komedi bukan sebuah misteri, melainkan memiliki struktur dan formula. Mempelajari komedi dapat digunakan untuk kesenangan pribadi ataupun keuntungan finansial. Sama seperti orang diberkati dengan badan yang atletis, ada orang-orang yang secara natural lebih lucu dibandingkan yang lain. Walau begitu, komedi dapat dipelajari oleh semua orang.

Tahap pertama dari penyusunan komedi adalah imajinasi dan kreativitas. Cara melatih *sense* komedi seseorang adalah dengan menggunakan “*what if?*” dengan menggunakan barang-barang di sekitar, seperti botol bir, lemari, asbak, ataupun tubuh manusia. Walaupun awalnya terasa *absurd*, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melatih imajinasi (hlm. 7-8).

Patricia Keith-Spiegel (dalam Helitzer) menyatakan bahwa ada 2 alasan utama kenapa manusia tertawa, yakni karena *surprise* dan ketika manusia merasa superior. Kemudian ia menambahkan 6 alasan selanjutnya berdasarkan 2 alasan

utama tersebut, yakni naluri, ketidaksesuaian, perasaan yang bertentangan (ambivalensi), melepaskan stres, ketika menyelesaikan sebuah masalah, dan untuk sedikit mundur atau mengambil jarak dari kegiatan utama (hlm. 21).

Alan Dundes (dalam Helitzer), seorang antropolog, menyatakan bahwa komedi adalah reaksi manusia terhadap tragedi, misalnya ketika bayi jatuh dari tempat tidur. Komedi seringkali bekerja ketika manusia menertawakan kebodohan, kekurangan fisik dan mental dari orang-orang yang kita anggap lebih rendah dari diri kita sendiri. Tetapi bukan hanya menertawakan yang lebih rendah, manusia juga suka menertawakan setiap kekurangan orang-orang yang berada di posisi lebih tinggi; lebih kaya, terkenal, cerdas, kuat secara fisik, atau dikagumi. Semakin tinggi posisi orang tersebut, semakin kita ingin menertawakannya.

Ada 2 cara untuk merasa superior. Pertama, cara yang sulit, adalah dengan melakukan kegiatan baik sehingga mendapatkan perhatian masyarakat. Yang kedua, cara yang mudah, adalah memberi kritik pada pencapaian orang lain. Kritik tersebut akan menggeser perhatian orang-orang kepada kita, yang mencela.

Harvey Mindess, (dalam Helitzer), seorang psikolog, menyatakan bahwa humor adalah senjata orang-orang inferior. Tawa bisa timbul dari kemalangan orang yang kita takuti, atau dalam konteks superioritas, superior. Kita harus menghilangkan rasa inferior kita dengan mencela kekurangan orang yang superior. Citra superioritas yang telah ternoda membuat orang yang inferior merasa unggul karena tidak berada pada situasi yang sama (hlm. 23-25).

Menurut Helitzer, terdapat 6 aspek yang wajib digunakan pada komedi, yakni target, kebencian atau permusuhan, realisme, sesuatu yang dilebih-lebihkan,

perasaan, dan *surprise*. Pemilihan target adalah aspek yang terpenting dalam komedi. Materi komedi harus sesuai dengan persona dari pemain dan minat penonton. Hal ini menunjukkan bahwa komedi selalu tidak adil karena sudut pandangnya bias.

Helitzer melanjutkan, tipsnya adalah jangan mengambil target dengan daya tarik yang terbatas, misalnya pacar seseorang. Selucu atau seaneh apapun pacar seseorang itu, tidak semua orang berbagi pengalaman yang sama dengan penulis komedi. Komedi yang baik muncul ketika penulis komedi bisa memilih target yang lebih universal, seperti Erma Bombeck yang menulis tentang betapa sulitnya menjadi seorang ibu, tapi ia berfokus pada ibu secara universal, tidak berfokus pada keluarganya saja.

Walaupun begitu, pemilihan target juga sebaiknya dipilih berdasarkan subyek yang tidak terlalu universal tetapi lebih spesifik. Daripada menggunakan “cara orang berkendara” sebagai target, sebaiknya gunakan “bagaimana perempuan dapat melakukan *multitasking* saat berkendara”. Pemilihan target yang lebih spesifik membuat penonton semakin tertarik dengan *punchline* yang akan datang (hlm. 36-38).

Dean (2000) menyatakan bahwa komedi tidak bisa didefinisikan sebagai sesuatu yang dikatakan atau diucapkan orang sehingga membuat orang lain tertawa. Orang lain menyadari sebuah lelucon ketika itu membuat mereka tertawa karena ada struktur yang konsisten yang diidentifikasi sebagai lelucon. Pada dasarnya, sebuah lelucon terdiri dari dua bagian, *set up* dan *punchline* (hlm. 1).

2.3.1. Struktur Komedi: *Set Up* dan *Punchline*

Dean (2000) menyatakan bahwa *set up* dan *punchline* biasanya didefinisikan demikian: *set up* adalah bagian pertama lelucon yang memulai atau menyiapkan bagian yang lucu, sedangkan *punchline* adalah bagian kedua, bagian yang membuat penonton tertawa. Namun definisi tersebut kurang tepat. Dean mendefinisikan *set up* sebagai bagian yang membentuk ekspektasi dan *punchline* adalah bagian yang memberikan *surprise*. Supaya *punchline* dapat berhasil, *punchline* harus mengejutkan bagi penonton. Apabila penonton sudah berekspektasi terhadap *punchline*, maka lelucon tidak akan mengundang tawa (hlm. 2).

Helitzer (2005) menyatakan bahwa *surprise* merupakan formula paling diterima dalam komedi. Sebuah lelucon didefinisikan sebagai cerita secara utuh, dan mengandung *surprise* di bagian akhir sebagai titik komedinya. Teknik yang sering digunakan adalah *misdirection*, yaitu mengarahkan penonton menuju kepada suatu *ending*, tapi kemudian dipatahkan dengan *surprise*. Teknik kedua adalah ketidaksesuaian, dimana penonton betul-betul menyadari keseluruhan fakta dari cerita, tetapi karakter yang mereka amati tidak. Untuk mencapai *surprise* yang tidak terduga, terkadang perlu adanya diksi tertentu atau bahkan mematahkan logika (hlm. 22-23).

Dalam film komedi, Charlie Chaplin (dalam Blake, 2016) menjelaskan bagaimana caranya mengambil adegan komedi tentang wanita dan kulit pisang. Pertama ia mengambil *shot* sang wanita, lalu *shot* pisang, kemudian *shot* keduanya. Kemudian tunjukkan wanita itu menginjak pisang dan jatuh ke lubang

got yang terbuka. *Surprise* adalah esensi komedi. Pengulangan ide besar dari suatu *surprise* dapat dilakukan, atau biasa disebut *callback*, tetapi lelucon yang sama tidak bisa diulang. Letak seni dari komedi muncul pada saat membuat lelucon yang sama terlihat baru dan menemukan dua hal yang sudah ada namun belum pernah disatukan sebelumnya sehingga dapat mengungkap koneksi antara keduanya (hlm. 17).

Steve Martin (dalam Dean, 2000) memberi contoh sebuah lelucon. “*Sex* adalah sesuatu yang cantik, bermanfaat, dan natural... yang dapat dibeli oleh uang.”. Whitney Brown (dalam Dean) memberi contoh lain. “Aku melihat nenekku hari itu. Mungkin untuk yang terakhir kali. Oh, bukan karena sakit, dia cuma bosan denganku.” (hlm. 1-2). Terry Bechtol (dalam Helitzer, 2005) juga memiliki contoh lain. “Istriku dan aku sering berdebat, tetapi ia hanya menang beberapa kali. Sisanya dimenangkan mertuaku.” (hlm. 23). Berikut adalah tabel untuk memetakan *set up* dan *punchline*.

Tabel 2.1. Tabel pembedahan *set up* dan *punchline* pada *joke*.

<i>Set Up</i>	<i>Punchline</i>
<i>Sex</i> adalah sesuatu yang cantik, bermanfaat, dan natural...	...yang dapat dibeli oleh uang.
Aku melihat nenekku hari itu. Mungkin untuk yang terakhir kali.	Oh, bukan karena sakit, dia cuma bosan denganku.
Istriku dan aku sering berdebat, tetapi ia hanya menang beberapa kali.	Sisanya dimenangkan mertuaku.