



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

**PENERAPAN TEKNIK *SETUP, ANTICIPATION, PUNCHLINE*
(*SAP*) UNTUK MENCIPTAKAN *DARK COMEDY* DALAM
NASKAH PANJANG ‘KLUB BUNUH DIRI’**

Ditulis sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Laporan Tugas Akhir



Nama : Stephanie Pascalita Gunawan

NIM : 13120210306

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Stephanie Pascalita Gunawan

NIM : 13120210306

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PENERAPAN TEKNIK *SETUP*, *ANTICIPATION*, *PUNCHLINE* (*SAP*)
UNTUK MENCIPTAKAN *DARK COMEDY* DALAM NASKAH PANJANG
'**KLUB BUNUH DIRI**'**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam

pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 5 Januari 2017

Stephanie Pascalita Gunawan



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Penerapan Teknik *Setup, Anticipation, Punchline (SAP)* untuk
Menciptakan *Dark Comedy* Dalam Naskah Panjang 'Klub Bunuh Diri'

Oleh

Nama : Stephanie Pascalita Gunawan

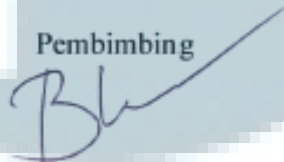
NIM : 13120210306

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 19 Januari 2017

Pembimbing



Baskoro Adi Wuryanto, S.E., M.M.

Penguji



Kemal Hasan, S.T., M.Sn.

Ketua Sidang



Annita, S.Pd., M.F.A.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa atas terlaksananya laporan Tugas Akhir. Sebagai bibit kreatif negeri, penulis melihat terbatasnya keberagaman *genre* dalam industri perfilman Indonesia. Salah satunya, jarang terlihat film dengan *genre dark comedy* berlalu-lalang di layar lebar. Keputusan penulis mengeksplorasi *genre* tak lepas dari sebuah proses pembelajaran pula. Penulis yakin sebuah pengetahuan tak memiliki tenggat waktu.

Laporan ini merupakan hasil pembelajaran penulis selama beberapa tahun mengemban edukasi tingkat sarjana di fakultan Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Topik yang penulis bahas dalam laporan ini merupakan sebuah refleksi pengalaman estetika penulis sekaligus ilmu penulisan dalam perfilman. Ada banyak lika-liku dalam menyempurnakan laporan ini. Oleh karena itu, penulis berharap hasil laporan ini dapat dibaca oleh para penulis naskah yang juga tertarik untuk mengeksplorasi *genre* berbeda.

Dalam perjalanan penulisan laporan tugas akhir ini, penulis terutama mendalami lebih detail tentang ketrampilan penulisan naskah. Sungguh suatu pengalaman yang luar biasa dan mencerahkan pengetahuan penulis tentang dunia perfilman. Selama satu tahun menulis naskah dan meresapi karakter-karakter, penulis merasa seolah mengenal pribadi-pribadi yang menarik. Penulis tidak akan berhenti mencari karakter-karakter menarik lainnya dalam kehidupan.

Atas lancarnya pelaksanaan laporan ini, maka penulis ingin sekali menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang berjasa sebagai berikut :

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang dengan sabar melancarkan sekaligus mendidik perkuliahan penulis bersama rekan mahasiswa lainnya.
2. Baskoro Adi Wuryanto, S.E., M.M. selaku dosen pembimbing yang bersedia meluangkan waktu untuk mengecek dan memberi saran pada penulis sehingga laporan ini menjadi lebih rinci.
3. Laurensia Lindi Paramastuti, M.Psi., Psi. dan Silvia Hanny Liestyani, M.Psi., Psi. selaku narasumber yang mau berbagi ilmu dan hasil pengamatan mereka terhadap remaja. Dengan informasi yang diberikan, laporan ini menjadi lebih utuh.
4. Keluarga Bimbingan Ceria yang selalu berbagi informasi dan saling menopang dengan kalimat-kalimat teguh ketika penulis berada di ambang kesulitan.
5. Teman-teman dekat penulis yaitu Alin dan Renata atas dukungan yang tak terkira, kalimat-kalimat semangat dan kehadiran yang selalu cukup di saat-saat pedih.
6. Orang tua penulis serta adik-adik yang selalu membuat penulis ingin pulang rumah, dengan demikian juga memotivasi penulis untuk menyelesaikan laporan serta karya ini sebaik-baiknya.

7. Jini, sahabat penulis, yang berada di jalur perjuangan yang berbeda namun tetap satu.

Tangerang, 5 Januari 2017

Stephanie Pascalita Gunawan

UMMN

ABSTRAKSI

Laporan ini bertujuan untuk merekam usaha penulisan naskah panjang ‘Klub Bunuh Diri’ mengenai kehidupan dan perilaku remaja dengan konvensi *genre dark comedy*. Remaja cenderung berperilaku emosional, terutama karena kontrol emosi mereka masih labil. Perilaku ini terkadang mencapai titik yang cukup ekstrem, dimana ide tentang kematian tampak memesona. Remaja-remaja dalam naskah panjang ‘Klub Bunuh Diri’ yang memuja fenomena bunuh diri merupakan hasil penokohan hiperbolik dari remaja pada umumnya. *Genre dark comedy* hadir untuk membungkus naskah panjang ‘Klub Bunuh Diri’ dan pemikiran-pemikiran gelap tersebut ke dalam gaya naratif komedi yang ironis.

Fenomena bunuh diri di Indonesia memang tak segenyar beberapa negara lain. Namun fenomena ini ada dan setidaknya ide tersebut pernah terlintas pada kebanyakan remaja, terutama mereka yang memiliki masalah psikologis dan sosiologis. Hanya saja, lingkungan gagal membawa isu ini pada titik fokus. Bagi kebanyakan remaja di Indonesia, pemikiran bunuh diri itu hanyalah sebuah rekreasi dan akan pudar seiring dengan bertambahnya usia. Bagi beberapa lainnya, pemikiran tersebut dipertimbangkan dengan serius.

Remaja dalam plot naskah ‘Klub Bunuh Diri’ menjadi penggerak naratif untuk menunjukkan ironi sebenarnya yang ada di lingkungan sosial : sistem sekolah dan keluarga sebagai dua hal yang paling berpengaruh dalam kehidupan remaja. Di Indonesia, prestasi akademik merupakan sebuah fokus utama bagi kehidupan sekolah. Namun, seringkali aspek psikologis remaja terabaikan. Sekolah dan keluarga sebagai dua pihak yang paling berpengaruh dan bertanggungjawab justru menjadi dua pihak yang paling sering abai. Ironi ini nampak secara faktual dan menjadi isu yang penulis angkat.

Penulis menitikberatkan pada perancangan formula komedi, terutama sub-*genre dark comedy* dengan teknik penulisan komedi yang spesifik yaitu *Setup, Anticipation, Punchline (SAP)*. Perancangan formula ini bermula dari perancangan *plotline* dan karakter, hingga perancangan tiap adegan dan dialog.

Kata kunci : naskah film, remaja, bunuh diri, *dark comedy*.

ABSTRACT

The purpose of this thesis is to record the effort of writing feature script 'Klub Bunuh Diri'. The script tells a story around teenagers' life and their unique behaviors and captured in the style of dark comedy genre. Teenagers tend to be more emotional, mainly because the emotional control is unstable. This behavior can reach to an extreme level which the idea of suicide appears fascinating. The teenage characters in the script 'Klub Bunuh Diri' who worship the suicide phenomenon are a form of hyperbola characterization of teenagers in general. Dark comedy genre presents 'Klub Bunuh Diri' and the dark thoughts into an ironic comedy narrative.

Suicide in Indonesia is not as intense as other countries. But suicide happens yet less people talk about it. The issue is not much in focus. Most of teenagers in Indonesia may consider the idea of suicide as a recreation of soul and will fade eventually. But some other teenagers may take suicide seriously.

Teenage characters in 'Klub Bunuh Diri' drive the plot forward to show how irony happens in the school system and family relationship as two of the most influential force in teenage life. In Indonesia, academic achievement is the main focus of school life. Strangely, the psychology aspect is neglected. School and family, despite of being the main influences, become two of the most unconsciously careless. This irony is factual and therefore becomes the issue discussed.

Author focuses on the design of comedy formula, especially the sub-genre dark comedy using specific technique that is Setup, Anticipation, Punchline (SAP). The design of the comedy is applied in the plotline design, characters design to scene design and dialogue design.

Keyword : film script, teenage, suicide, dark comedy.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAKSI.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Comedy	4

2.1.1	<i>Setup, Anticipation, Punchline</i>	9
2.1.2	<i>Dark Comedy</i>	11
2.2.	Psikologi Remaja	17
2.2.1	Bunuh Diri.....	25
BAB III METODOLOGI		29
3.1.	Gambaran Umum	29
3.1.1	Logline	29
3.1.2	Sinopsis	29
3.1.3	Posisi Penulis	31
3.1.4	Peralatan.....	32
3.2.	Tahapan Kerja	32
BAB IV ANALISIS		38
4.1.	Pendahuluan	38
4.2.	<i>Dark Comedy</i>	38
4.3.	<i>Setup, Anticipation, Punchline</i>	45
4.4.	Penerapan <i>Setup, Anticipation, Punchline</i> dalam <i>Dark Comedy</i>	65
BAB V PENUTUP		71
5.1.	Kesimpulan	71

5.2. Saran 72

DAFTAR PUSTAKAxvi



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 <i>Scene 4</i> - Debby menghampiri Sally lalu pecah dalam tangisan.....	41
Gambar 4.2 <i>Scene 4</i> - Ibu-ibu menenangkan Debby.....	42
Gambar 4.3 <i>Scene 17</i> - Adegan Debby menyuruh Sally bertemu Pendeta Philip	44
Gambar 4.4 <i>Scene 2</i> - Adegan Sally melakukan percobaan bunuh diri.....	45
Gambar 4.5 <i>Scene 2</i> – Sally gantung diri.....	47
Gambar 4.6 <i>Scene 3</i> – Pengusiran setan dari jiwa Sally	48
Gambar 4.7 <i>Scene 3</i> - Pengusiran setan dari jiwa Sally	49
Gambar 4.8 <i>Scene 6</i> – Sally menangis di kamar mandi.....	50
Gambar 4.9 <i>Scene 6</i> – Sally menangis di kamar mandi.....	51
Gambar 4.10 <i>Scene 37</i> – Sally tenggelam di pantai.....	52
Gambar 4.11 <i>Scene 37</i> – Sally tenggelam di pantai.....	53
Gambar 4.12 <i>Scene 37</i> – Sally tenggelam di pantai.....	53
Gambar 4.13 <i>Scene 66</i> – Sally mencoba bunuh diri dengan obat tidur	54
Gambar 4.14 <i>Scene 68</i> – Sally mengalami diare.....	55
Gambar 4.15 <i>Scene 68</i> – Sally mengalami diare.....	55
Gambar 4.16 <i>Scene 85</i> - Gisela meminta bantuan Sally	56
Gambar 4.17 <i>Scene 88</i> - Sally hendak menembak diri sendiri	57
Gambar 4.18 <i>Scene 88</i> - Sally menemukan Ian sekarat.....	58
Gambar 4.19 <i>Scene 88</i> - Sally menelepon <i>emergency</i>	59
Gambar 4.20 <i>Scene 90</i> - Sally melampiaskan kemarahannya.....	60

Gambar 4.21 <i>Scene 97</i> - Sally berpidato di gereja	63
Gambar 4.22 <i>Scene 102</i> - Miss Donna memberikan ucapan selamat	64
Gambar 4.23 <i>Scene 107-108 – Ending</i>	65
Gambar 4.24 <i>Scene 37</i> - Sally tenggelam di pantai	69
Gambar 4.25 <i>Scene 37</i> - Sally tenggelam di pantai	69
Gambar 4.26 <i>Scene 37</i> - Sally tenggelam di pantai	70



UMMN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Fitur Klinis pada Penderita Depresi 22



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A : TRANSKRIP WAWANCARA DENGAN *COUNSELOR*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARAxix

LAMPIRAN B : LEMBAR BIMBINGANxxiii

LAMPIRAN C : NASKAH 'KLUB BUNUH DIRI'xxiv



UMN