



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.

BAB 5

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penulis menggunakan unsur-unsur komedi yaitu tahap *preparation*, *anticipation*, dan *punchline* dalam menyampaikan sebuah *situation comedy* di dalam film “Manuke Sapa?”. Karena komedi muncul dari sebuah situasi, maka penonton harus mengerti terlebih dahulu situasi apa yang sedang terjadi di dalam film, sehingga dalam menyampaikan sebuah situasi harus jelas dan urut. Dengan 3 tahap tersebut, penulis dapat menyampaikan situasi dengan baik dan berurutan. Dalam tiap tahap tersebut juga penulis menggunakan konsep dan teknik *editing* yang berbeda-beda untuk membantu fungsi dari tiap-tiap tahap, antara lain :

Pada tahap pertama yaitu tahap *Preparation*, Konsep yang digunakan penulis adalah konsep *Reaction* di mana penonton secara tidak langsung diajak untuk menertawakan alat kelamin Sunari, penulis menggunakan konsep tersebut agar kesan Sunari dipermalukan, namun ada sisi yang lainnya adalah penonton diajak untuk ber empati kepada Sunari karena sedang dipermalukan.

Teknik yang digunakan adalah pemotongan gambar dengan timing yang tepat. Dikarenakan tahap ini didominasi dengan dialog, maka penulis menyesuaikan timing pemotongan gambar dengan dialog, seperti contohnya ketika Sunari dipermalukan oleh Bambang.

Tahap selanjutnya yaitu tahap *Anticipation*, Konsep yang digunakan penulis adalah konsep *Kuleshov Effect*, untuk menciptakan emosi kemarahan Sunari hanya dengan 2 *shots*, yaitu *close up* wajah Sunari sehabis di permalukan, dan *close up* burung dara milik Bambang. 2 *shots* tersebut akan menjadi dasar untuk menciptakan suatu *effect* yang akan dirasakan penonton. *Effect* yang dimaksud adalah suatu hal jahat yang akan dilakukan Sunari terhadap Bambang atau ke burung yang dimiliki Bambang.

Teknik yang digunakan penulis adalah *Framing Match* antara *shot close up* wajah Sunari dan *shot close up* burung dara milik Bambang. Tujuan penulis agar penonton dapat fokus dengan ekspresi wajah Sunari yang marah ketika memandang ke arah burung dara tersebut. Digunakannya teknik ini dapat mendukung munculnya dampak dari *Kuleshov Effect*.

Tahap terakhir yaitu tahap *Punchline*, Konsep yang digunakan penulis dalam tahap ini adalah *Match Idea*, dengan penyusunan gambar dengan dasar yang sama yaitu burung, penonton akan mempunyai sebuah ekspektasi bahwa burung yang sama telah digoreng.

Teknik yang digunakan penulis dalam tahap ini adalah teknik *Smash Cut*. Karena tahap ini adalah puncak dari total ketiga tahap, maka penulis memutuskan untuk menggunakan teknik ini untuk memberikan kesan kaget terhadap penonton. Dengan dibantu oleh konsep *Match Idea* di atas, penulis berasumsi bahwa *impact* yang akan dihasilkan adalah tertawa dari para penonton.

Semua hal ini sebenarnya berkaitan satu dengan yang lain. Sebuah *situation comedy* menggunakan 3 tahap unsur komedi agar situasi yang

disampaikan dapat berurutan, dan untuk menyampaikannya dengan baik membutuhkan sebuah konsep *editing*, lalu untuk mencapai konsep tersebut digunakanlah teknik-teknik *editing*.

5.2. Saran

Penulis memiliki saran bagi para pembaca yang tertarik untuk menjadi seorang *editor*, terutama ketika sedang mengerjakan sebuah film yang mempunyai *genre comedy* dan menggunakan unsur-unsur komedi sebagai acuannya.

Ketika *pre-produciton*, *editor* harus lebih berkomunikasi dengan Sutradara dan DOP sehingga lebih mendalami *script* dan *storyboard* yang digunakan agar *editor* dapat merencanakan apa yang akan dikerjakan nanti di tahap *post-production*. Sebelum memulai *editing* lebih baik menentukan unsur-unsur komedi (*preparation, anticipation, punchline*) terlebih dahulu melalui *script* dan *storyboard* sehingga memudahkan ketika sudah memulai menyusun gambar. Jika terpikirkan sesuatu hal yang baru dan itu tidak berada di *script*, maka pertimbangkanlah dengan sutradara sehingga *impact* komedi dalam film akan lebih besar.

