

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Selama proses pembuatan video interaktif “Tetsin Mochi Mochio 7M”, penulis mendapati bahwa dalam menciptakan pengalaman yang unik dan berkesan dapat dilakukan menggunakan *surreal comedy*. *Surreal comedy* yang mengandalkan keganjilan, jika digunakan dengan tepat, dapat menciptakan humor. Dalam hal ini, penerapan *surreal comedy* di dalam *mise-en-scène* video interaktif dapat menciptakan kontras yang unik dan berbeda dari genre lainnya.

Penulis menemukan bahwa terdapat banyak cara untuk menerapkan *surreal comedy* ke dalam *mise-en-scène*, seperti dengan memainkan ekspektasi yang telah dibentuk sebelumnya.. Dalam menerapkan *surreal comedy* pada *mise-en-scène* sebuah *scene*, seorang sutradara harus terlebih dahulu memahami fungsi dari *scene* tersebut. Dengan mengetahui fungsi sebuah *scene*, seorang sutradara dapat kemudian bermain dengan apa yang di ekspektasi penonton. Namun penulis juga menemukan bahwa *surreal comedy* tidak selalu sesuai untuk diterapkan pada seluruh *scene*. Pada beberapa *scene* tertentu, sifat *surreal comedy* yang bermain pada ekspektasi penonton tidak dapat memperkuat fungsi *scene*. Setelah memahami fungsi *scene* dan *sequence* yang dibentuk, barulah sutradara dapat merancang dan menerapkan *surreal comedy* pada *mise-en-scène*.

Sebagai seorang sutradara, penulis merancang dan menerapkan *surreal comedy* ke dalam video interaktif ini. Penulis menemukan bahwa *surreal comedy*

dapat diterapkan ke dalam segala komponen *mise-en-scène*. Setiap komponen *mise-en-scène* memiliki fungsi dan perbedaannya masing-masing, akan tetapi pada dasarnya perancangan dan penerapan *surreal comedy* pada komponen *mise-en-scène* kembali kepada dasar aturan *surreal comedy*. *Surreal comedy* tercipta atas perbedaan ekspektasi penonton dan *fallacy* yang terjadi. Setelah memahami aturan dasar *surreal comedy*, barulah seorang sutradara dapat menerapkannya ke dalam *mise-en-scène*.

Selain itu, dalam merancang dan menerapkan *surreal comedy* ke dalam sebuah *scene*, pengetahuan mengenai berbagai acuan menjadi sangat penting. Penggunaan berbagai jenis acuan dapat membantu seorang sutradara untuk menciptakan humor yang tidak disangka penonton. Acuan-acuan ini berfungsi untuk bermain dengan ekspektasi penonton menggunakan perbedaan situasi yang terjadi. Ketika menyaksikan *scene* yang telah melalui proses perancangan dan penerapan *surreal comedy*, penonton akan menghubungkan situasi yang terjadi pada layar, dengan apa yang mereka kenali. Asosiasi atas situasi yang dikenal, jika dibandingkan dengan apa yang terjadi pada layar, menciptakan keganjilan/*incongruity* pada logika penonton.

5.2. Saran

Dalam menerapkan *surreal comedy* dalam *mise-en-scène* sebuah *scene*, penulis menyarankan pembaca untuk memahami tujuan dari *scene* yang ingin dibuat. Selain itu, penulis juga menyarankan seorang sutradara untuk mempelajari komponen-komponen *mise-en-scène*, sebagai basis ilmu yang dapat digunakan dalam merancang sebuah *scene*. Kemudian memperkaya acuan yang dapat

digunakan untuk menciptakan situasi yang unik dan berbeda dari yang lainnya juga dapat dilakukan. Dengan memahami tujuan *scene*, mempelajari komponen *mise-en-scène* , dan memperkaya acuan, pembaca dapat menciptakan humor yang unik dan tidak disangka oleh penonton.