

1. LATAR BELAKANG

Manusia merupakan makhluk sosial, yang berarti kita saling membutuhkan satu sama lain, serta kita saling berbagi perasaan, kebahagiaan, kehidupan, dan tentunya penderitaan. Humor itu sendiri muncul atas aspek-aspek tersebut, khususnya penderitaan. Ironisnya, humor dapat membantu kita dalam melewati penderitaan yang ada di dalam hidup kita. (Weston, 2021). Humor adalah sebuah situasi yang secara tidak sengaja muncul dan menyebabkan tawaan, sedangkan komedi adalah cara menciptakan kelucuan yang sudah terencana atau dirancang. (Pamungkas et al., 2022).

Briandana dan Dwityas (2016) mendefinisikan film komedi sebagai film yang secara sengaja dibuat dengan tujuan untuk membuat penonton tertawa. (hlm. 106). Pramaggiore dan Wallis (2020) menambahkan bahwa setiap penonton juga memiliki ekspektasi yang dibangun pada saat mereka menentukan jenis film yang ingin mereka tonton. Mereka yang memilih film komedi akan berekspektasi untuk tertawa, bukan untuk ditakuti. (hlm. 10-11).

Film *Mengejar Keder* (2024) merupakan film pendek bergenre komedi dengan bentuk sitkom atau situasi komedi. Film ini menceritakan tentang perjuangan Ujang (40) yang jenuh akan pekerjaannya dan ingin mengejar impian masa kecilnya, yaitu untuk menjadi *talent suit actor* dari tokoh fiktif *tokusatsu* yang bernama *Mamang Keder*. Keinginan menghidupi impian masa kecilnya harus dihadapi oleh realita dan tanggung jawab dirinya sebagai seorang kepala keluarga.

Bordwell et al. (2020) menyatakan bahwa seorang sutradara memiliki peran penting pada fase-fase produksi dalam sebuah film. Ia juga bertanggung jawab atas tampilan dari hasil akhir pada sebuah film. (hlm. 18-19). Brown (2021) juga menambahkan bahwa memvisualisasikan cerita secara tiga dimensi dalam gambar dua dimensi merupakan bagian dari proses pembuatan film, yang dapat dibentuk dari berbagai cara, yaitu dengan menggunakan pencahayaan, lensa,

pergerakan kamera, dan *staging*. Hal tersebut berkaitan dengan konteks bagaimana mata manusia dapat merasakan ruang. (hlm. 21). *Staging in depth* sendiri merupakan bagian dari *staging*, yang berarti menempatkan subjek/objek pada kedalaman bidang yang berbeda. (Martin, 2014, hlm. 15).

Film *Mengejar Keder* (2024) merupakan karya tugas akhir penulis sebagai sutradara. Film ini juga menjadi media pengaplikasian teori-teori yang ada pada penelitian ini. Sehingga pada penelitian ini, penulis akan berfokus pada bagaimana penerapan dan perancangan teknik *staging in depth* pada beberapa adegan yang mengandung unsur komedi.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini berfokus kepada bagaimana penerapan *staging* dalam pengadeganan komedi pada film pendek *Mengejar Keder* (2024). Penelitian ini akan dibatasi pada teknik *staging in depth* dan penerapan teknik *depth cues* pada pengadeganan komedi.

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini memiliki batasan masalah pada dua adegan yang menerapkan teknik *staging in depth* pada pengadeganannya, serta mengandung jenis komedi yang berbeda. Adegan tersebut antara lain yaitu:

- A. *Scene* 8, Ayu menelpon Ibu
- B. *Scene* 9, Ujang menyelamatkan perempuan

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konsep dasar dalam merancang *staging in depth*, serta mengetahui bagaimana teknik *staging in depth* dapat diaplikasikan dalam pengadeganan komedi pada film pendek.