

monster tersebut, dan ketidaktahuan Ujang mengenai syuting tersebut, seperti yang telah dijelaskan oleh Vorhaus (2013), yaitu komedi membutuhkan *setup* dan *punchline*, serta korban atas suatu kebenaran. Keith-Spiegel (seperti yang dikutip oleh Shatz, 2016) juga menambahkan salah satu alasan mengapa penonton tertawa adalah superioritas. Pada konteks adegan ini, penonton mengetahui apa yang tidak diketahui oleh Ujang.

Terdapat tiga jenis komedi yang muncul pada adegan ini, sebagaimana yang didefinisikan oleh Berger (seperti yang dikutip oleh Pamungkas et al., 2022), yaitu (1) *misunderstanding*, ketika salah satu karakter salah menafsirkan atau salah paham terhadap sesuatu; (2) *mistakes*, kesalahan yang membuat seorang karakter terlihat bodoh; (3) *embarrassment*, ketika seorang karakter berada pada sebuah situasi yang tidak nyaman dan memalukan. (hlm. 113-117). Dalam konteks adegan ini, komedi *misunderstanding* muncul ketika Ujang yang salah mengartikan teriakan perempuan tersebut. Kemudian, komedi *mistakes* muncul ketika Ujang yang bereaksi atas teriakan tersebut, dan tanpa pikir panjang mencoba untuk menyelamatkan perempuan tersebut. Terakhir, komedi *embarrassment* muncul ketika Ujang yang salah mengartikan dan reaksi tindakan dirinya membuat ia berada di situasi yang tidak nyaman. Caesar et al. (2017, hlm 38-39) menjelaskan bahwa situasi komedi berhubungan dengan reaksi dan keunikan dari masing-masing karakter dalam menghadapi situasi.

5. KESIMPULAN

Pada karya tugas akhir ini, penulis berperan dan bertanggung jawab sebagai sutradara. Salah satu tugas dari sutradara adalah merancang *staging*, yang mana dalam perancangannya, seorang sutradara perlu menganalisis setiap *scene* dari skenario yang telah ditetapkan. Penulis memilih untuk menerapkan teknik *staging in depth* karena penulis merasa teknik tersebut cocok untuk diterapkan pada adegan yang memiliki dua peristiwa yang terjadi secara bersamaan.

Penulis merasa bahwa penerapan *staging in depth* pada pengadeganan komedi dapat menyampaikan komedi dengan baik jika dieksekusi secara tepat. Penelitian yang penulis lakukan mengenai teori *staging in depth* dan komedi dapat saling mendukung satu sama lain. Penulis menerapkan teknik *staging in depth* pada adegan yang mengandung teknik komedi, yaitu *comparison* dan *caricature* pada *scene 8*, serta *misunderstanding*, *mistakes*, dan *embarrassment* pada *scene 9*. Penggunaan setiap *depth cues* yang ada untuk meningkatkan kesan kedalaman pada sebuah *frame* juga tercapai dengan baik. Pada *scene 8*, penulis menerapkan *depth cues* seperti *relative size*, *overlapping*, dan *receding planes*. Sedangkan pada *scene 9*, penulis menerapkan *depth cues* seperti *relative size*, *overlapping*, *receding planes*, garis diagonal, dan *deep focus*.

Penulis menemukan kendala pada saat proses perancangan *staging*, yaitu penulis tidak sempat mengambil *photoboard* untuk *scene 9 shot 1* karena keterbatasan waktu. Sehingga pada pelaksanaannya, penulis hanya mengandalkan *floor plan* yang sudah dirancang sebagai panduan penulis dalam pengadeganan *scene 9 shot 1*. Kendala lainnya terdapat pada pengadeganannya, yaitu setiap aksi dari masing-masing pemeran dan juga *extras* haruslah memiliki *timing* yang tepat. Sehingga, *rehearsal* harus dilakukan berulang kali agar pergerakan aktor menjadi lebih baik. Tidak hanya itu, penulis juga merasa bahwa pengadeganan komedi yang hanya mengandalkan satu *shot* cukup menantang, sebab penulis harus memikirkan cara bagaimana *shot* dengan durasi panjang tersebut dapat terus menarik dan tidak membosankan.

Pada akhirnya penulis juga menyadari bahwa komedi itu subjektif. Lucu atau tidaknya suatu adegan bergantung pada siapa yang menonton dan bagaimana pengalaman di dalam hidupnya. Penulis juga merasa bahwa teknik *staging in depth* dapat dieksplorasi lebih lanjut bagi siapapun yang ingin melanjutkan penelitian ini. Dalam artian, *staging in depth* tidak hanya dapat digunakan pada pengadeganan komedi, namun dapat digunakan pula pada aspek naratif lainnya.