

untuk menekankan bahwa Cindy yang datang adalah Cindy yang di luar ekspektasi Niko, *tight framing* juga ditujukan agar penonton dapat merasakan apa yang Niko rasakan. Niko yang sudah berekspektasi sangat tinggi untuk bertemu dengan wanita idamannya namun, berbanding terbalik dengan ekspektasinya. *Framing* juga mendukung *timing* dan *pacing* dari *acting* seorang aktor. *Framing* yang padat penulis gunakan juga untuk memberikan *surprise*. Pada *shot* Niko membuka pintu, penulis menggunakan *shot* yang lebih lebar. Sedangkan pada saat Cindy sudah masuk kedalam *frame*, penulis menggunakan *framing* yang padat. *Framing* padat tersebut penulis gunakan sebagai *surprise* dengan menampilkan Cindy yang berkebalikan dari ekspektasi Niko pada adegan 11.

Adegan 16 sama seperti di adegan 5 yang salah satu komedi yang “bermain” adalah situasinya. Penulis memberikan gambaran Cindy yang cantik pada adegan 11 agar terbangun ekspektasi dari Niko juga penonton bahwa Cindy yang akan datang ke rumah Niko adalah Cindy yang cantik. Adegan 11 menjadi salah satu cara penulis dalam menggunakan teknik *reverse* dalam *surprise*. Adegan 16 lah yang menjadi *surprise* pada Niko dan penonton dengan Cindy yang berjerawat, memakai kacamata, dan memakai baju One Piece yang Niko tidak suka. *Surprise* pada adegan 16 dihadirkan dengan *framing* yang padat. Adegan 16 juga menjadi *callback* dari adegan 5 dimana Niko jijik dengan Andi yang juga memakai baju One Piece.

Menurut penulis, *framing* tidak menjadi satu-satunya cara untuk mendapatkan *surprise* pada adegan 16 ini. Salah satu cara lain nya untuk mendapatkan *surprise* adalah dengan menggunakan *camera movement crash zoom*. *Crash zoom* dapat penulis gunakan pada adegan ini dengan tujuan untuk memberikan efek *surprise* dan memberikan penekanan pada hal yang Niko tidak suka dari Cindy. Penggunaan *crash zoom* pada adegan 16 juga menjadi tepat karena, dengan *crash zoom* Cindy yang tidak sesuai dengan ekspektasi Niko dapat terungkap. Selain itu, dengan penggunaan *crash zoom*, Niko dan penonton mendapatkan musuh yang sama. Seperti yang dikatakan Bergson (dalam Blake, 2016) komedi dapat bersatu ketika penonton menertawakan musuh yang sama. Penonton dan Niko dapat melihat Cindy yang aneh dan tidak sesuai dengan ekspektasi dari adegan 11. Cindy menjadi inferior di adegan ini dan terpojokan sehingga, Cindy dapat menjadi objek komedi.

## 5 KESIMPULAN

Melalui penelitian dari penulis, genre komedi dapat divisualisasikan dengan *mise en scene*. *Mise en scene* memiliki beberapa elemen dan elemen-elemen tersebut bisa

memvisualisasikan genre komedi. Mengingat kembali penjelasan dari Pramaggiore & Wallis (2020) yang mengatakan bahwa, *mise en scene* lah yang menciptakan dunia dari cerita tersebut. Elemen-elemen yang menurut penulis menjadi penting dalam membangun *mise en scene* dalam genre komedi adalah *acting*, *framing*, dan *camera movement*.

Pada adegan 5 saat Andi menjelaskan anime kepada Niko, ada dua elemen *mise en scene* yang penulis gunakan yaitu, *acting* dan *camera movement*. *Camera movement swish pan* digunakan untuk menunjukkan apa yang sedang berada dibalik adegan Andi yang menjelaskan Anime yaitu, Niko yang kebingungan. *Acting* dengan menggunakan *Half Hour Technique* membuat aktor mementingkan penggunaan *rhythm* dan *timing*. *Rhythm* dan *timing* harus dijaga oleh para aktor agar lelucon dapat terlempar di waktu dan ritme yang tepat. Penggunaan *swish pan* dan *acting half hour technique* pada adegan ini ternyata tidak dapat memunculkan inferioritas pada Andi dan superioritas Niko. *Swish pan* akhirnya hanya menunjukkan reaksi Niko yang tidak mengerti penjelasan Andi tentang anime. Andi sebagai objek komedi pun tidak terbangun sehingga, adegan 5 hanya menunjukkan Andi yang menjelaskan anime dengan berapi-api dan Niko yang tidak mengerti penjelasan Andi.

Adegan lainnya yang penulis pilih adalah adegan 16, di mana Niko dan Cindy bertemu untuk pertama kalinya. Dua elemen *mise en scene* yang mencolok adalah *framing* dan *acting*. *Framing* yang padat digunakan untuk menekankan Cindy yang tidak disukai Niko. Cindy yang tidak disukai Niko adalah Cindy yang berjerawat, berkacamata, dan memakai baju One Piece. *Acting* dengan menggunakan *Half Hour Technique* membuat aktor mementingkan penggunaan *rhythm*, *timing* dan *pacing*. Pelemparan lelucon harus berada di *timing* dan *pacing* yang tepat agar dapat memunculkan tawa. Kedua elemen tersebut juga dapat membangun *surprise* dari karakter Niko, di mana Niko tidak tau Cindy yang datang ke rumahnya berbeda dengan yang ada di sosial media nya. Elemen *mise en scene* lainnya yang dapat mendukung *surprise* pada adegan 16 adalah *crash zoom*. *Crash zoom* dapat digunakan untuk menambah efek *surprise* pada penonton dan memberi penekanan lebih lagi pada Cindy yang tidak sesuai dengan ekspektasi Niko. Penonton dan Niko dapat melihat Cindy yang aneh dan tidak sesuai dengan ekspektasi dari adegan 11. Cindy menjadi inferior di adegan ini dan terpojokan sehingga, Cindy dapat menjadi objek komedi.