

**ANALISIS PROPERTI DAN AKTING/PERGERAKAN TOKOH UTAMA
FILM *HOT FUZZ* (2007) DALAM MENDUKUNG HUMOR SATIRE**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh

RUDRA MAITRI

NIM: 1910972032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul : Analisis Properti dan Akting/Pergerakan Tokoh Utama Film *Hot Fuzz* (2007) Dalam Mendukung Humor Satire

diajukan oleh **Rudra Maitri**, NIM 1910972032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Mei 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji

Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.I.P., M.A.
NIDN 0016067005

Pembimbing II/Anggota Penguji

Agustinus Dwi Nugroho, S.I.Kom., M.Sn.
NIDN 0027099005

Cognate/Penguji Ahli

Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIDN 0013037405

Ketua Program Studi Film dan Televisi

Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi

Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740313 200012 1 001

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP 19670203 199702 1 001

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rudra Maitri

NIM : 1910972032

Judul Skripsi : Analisis Properti dan Aktif/Pergerakan *Hot Fuzz* (2007) Dalam Mendukung Humor Satire

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 8 Mei, 2024
Yang Menyatakan,



Rudra Maitri
1910972032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rudra Maitri

NIM : 190972032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul Analisis Properti dan Akting/Pergerakan *Hot Fuzz* (2007) Dalam Mendukung Humor Satire untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 8 Mei, 2024
Yang Menyatakan,



Rudra Maitri
1910972032

HALAMAN PERSEMBAHAN

*“Skripsi ini saya persembahkan Untuk
keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan saya
Mama, Papa, Mima dan Pipa, Mama dan Papa Haji, Kak Deva,
Kak Dila dan Kakak-Adik Sepupu”*



KATA PENGANTAR

Ucapan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kasih-Nya yang diberikan hingga saat ini, sehingga bisa menyelesaikan perkuliahan dan penelitian kajian Tugas Akhir dengan judul “Analisis Properti Dan Akting/Pergerakan Hot Fuzz (2007) Dalam Mendukung Humor Satire”. Penelitian ini sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada program S-1 jurusan Televisi, Program Studi Film Televisi, Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penelitian ini tak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak yang selalu mendukung baik secara material maupun spiritual. Oleh karena itu ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Keluarga terkasih yang selalu mendukung dan mendoakan.
3. Dr. Irwandi, S.Sn., M.S., Sn selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
5. Latief Rakhman Hakim, M.Sn. selaku Ketua Jurusan/Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam.
6. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., selaku ketua Jurusan Televisi.
7. Lucia Ratnaningsih, S.IP., M.A. selaku Dosen Pembimbing I.
8. Agustinus Dwi Nugroho, S.I.Kom., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II.
9. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. selaku Dosen Wali.
10. Semua staf pengajar dan karyawan Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam.
11. Teman-teman seperjuangan Jurusan Film dan Televisi 2019.

Masih banyak kekurangan dalam penyusunan penelitian ini. Semoga penelitian kajian seni ini dapat memberikan manfaat serta meningkatkan kreativitas bagi semua pihak.

Yogyakarta, 2 Mei 2023

Rudra Maitri



DAFTAR ISI

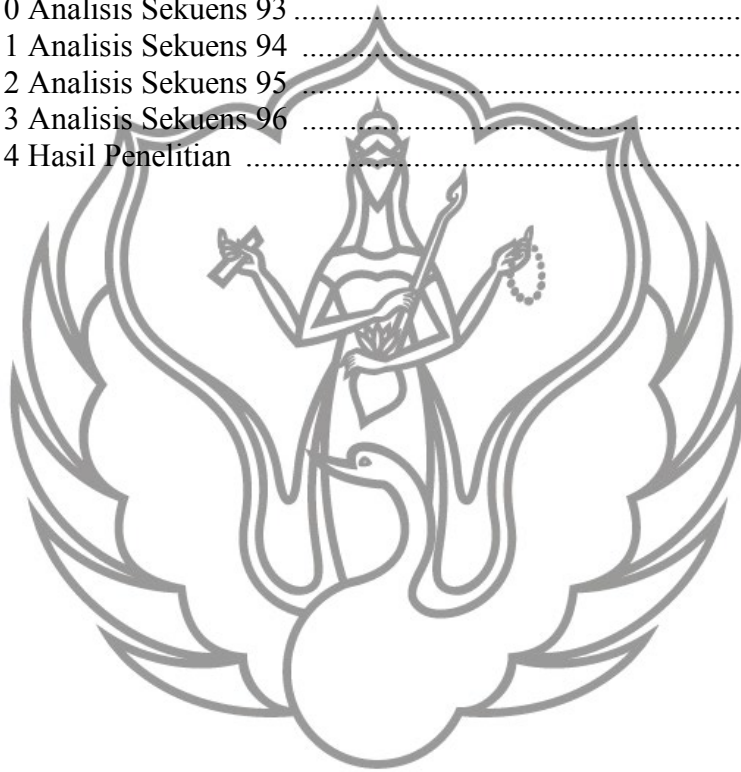
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
II. LANDASAN PENGKAJIAN	10
A. Landasan Teori	10
1. Mise-En-Scene (Aking/Pergerakan dan Properti)	10
2. Satire	16
B. Tinjauan Pustaka	19
III. METODE PENELITIAN	22
A. Objek Penelitian	22
B. Teknik Pengumpulan Data	31
C. Analisis Data	32
D. Skema Penelitian	38
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan	79
V. PENUTUP	93
A. Simpulan	93
B. Saran	95
KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Komedi Film Hot Fuzz lewat Dukungan Properti	6
Gambar 1.2 Komedi Film Hot Fuzz lewat Dukungan Akting/Pergerakan	7
Gambar 3.1 Struktur 3 Babak Syd Field	26
Gambar 3.2 Poster Film Hot Fuzz	30
Gambar 3.3 Satire Lewat Akting/Pergerakan dan Properti.....	26
Gambar 3.4 Humor Tanpa Satire Film Hot Fuzz	34
Gambar 3.5 Langkah-Langkah Mereduksi Sampel	35
Gambar 3.6 Kerangka Penelitian	39
Gambar 4.1 Satire Lewat Properti Film Hot Fuzz	49
Gambar 4.2 Referensi Satire Film Hot Fuzz	50
Gambar 4.3 Satire Lewat Properti film <i>Hot Fuzz</i>	52
Gambar 4.4 Satire Lewat Akting/Pergerakan film <i>Hot Fuzz</i>	52
Gambar 4.5 Satire Lewat Akting/Pergerakan dan Properti film <i>Hot Fuzz</i>	54
Gambar 4.6 Satire Lewat Akting/Pergerakan film <i>Hot Fuzz</i>	56
Gambar 4.7 Satire Lewat Akting/Pergerakan film <i>Hot Fuzz</i>	58
Gambar 4.8 Satire Lewat Properti film <i>Hot Fuzz</i>	59
Gambar 4.9 Satire Lewat Akting/Pergerakan film <i>Hot Fuzz</i>	60
Gambar 4.10 Satire Lewat Akting/Pergerakan dan Properti film <i>Hot Fuzz</i>	62
Gambar 4.11 Satire Lewat Akting/Pergerakan film <i>Hot Fuzz</i>	64
Gambar 4.12 Referensi Satire Film Hot Fuzz	66
Gambar 4.13 Satire Lewat Akting/Pergerakan dan Properti film <i>Hot Fuzz</i>	67
Gambar 4.14 Satire Lewat Akting/Pergerakan film <i>Hot Fuzz</i>	69
Gambar 4.15 Satire Lewat Akting/Pergerakan dan Properti film <i>Hot Fuzz</i>	71
Gambar 4.16 Satire Lewat Akting/Pergerakan dan Properti film <i>Hot Fuzz</i>	73
Gambar 4.17 Satire Lewat Akting/Pergerakan dan Properti film <i>Hot Fuzz</i>	74
Gambar 4.18 Satire Lewat Akting/Pergerakan dan Properti film <i>Hot Fuzz</i>	76
Gambar 4.19 Satire Lewat Akting/Pergerakan dan Properti film <i>Hot Fuzz</i>	78
Gambar 4.20 Referensi Satire Film Hot Fuzz.....	78
Gambar 4.21 Satire Lewat Akting film <i>Hot Fuzz</i>	84
Gambar 4.22 Satire Lewat Pergerakan film <i>Hot Fuzz</i>	86
Gambar 4.23 Satire Lewat Properti dalam film <i>Hot Fuzz</i>	87
Gambar 4.24 Satire Direct Film <i>Hot Fuzz</i>	90
Gambar 4.25 Relasi Properti dan Akting/Pergerakan Film Hot Fuzz.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Sampel Data Tereduksi	41
Tabel 4.2 Analisis Sekuens 1	48
Tabel 4.3 Analisis Sekuens 8	51
Tabel 4.4 Analisis Sekuens 9	54
Tabel 4.5 Analisis Sekuens 10	56
Tabel 4.6 Analisis Sekuens 30	58
Tabel 4.7 Analisis Sekuens 31	62
Tabel 4.8 Analisis Sekuens 48	64
Tabel 4.9 Analisis Sekuens 92	67
Tabel 4.10 Analisis Sekuens 93	69
Tabel 4.11 Analisis Sekuens 94	71
Tabel 4.12 Analisis Sekuens 95	72
Tabel 4.13 Analisis Sekuens 96	77
Tabel 4.14 Hasil Penelitian	80



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. *Breakdown* Sekuens Film Hot Fuzz Berdasarkan Kandungan Satire
- Lampiran 2. Segmentasi Sekuens Film Hot Fuzz Berkandungan Satire dan Alat Penyampaiannya
- Lampiran 3. Form Administrasi I-VII
- Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar Tugas Akhir
- Lampiran 5. Poster Portrait
- Lampiran 6. Poster Display Publikasi
- Lampiran 7. Poster Instagram Tugas Akhir
- Lampiran 8. Dokumentasi Ujian Tugas Akhir
- Lampiran 9. Poster dan Undangan Screening dan Seminar Tugas Akhir
- Lampiran 10. Dokumentasi Seminar Skripsi Pengkajian
- Lampiran 11. Dokumentasi Publikasi Seminar Pengkajian Seni
- Lampiran 12. Daftar Hadir Tamu Screening dan Seminar Tugas Akhir
- Lampiran 13. Notulensi Acara Screening dan Seminar Tugas Akhir
- Lampiran 14. Karya Booklet Galeri Pandeng

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Untuk menjalankan kehidupan sehari-hari, manusia butuh berkomunikasi. Sebagian besar hidup manusia dihabiskan untuk berkomunikasi karena komunikasi melayani fungsi yang penting bagi kehidupan manusia. Komunikasi dapat memuaskan kehidupan kita manakala sebuah kebutuhan fisik, identitas diri, kebutuhan sosial, dan praktis dapat tercapai (Alo, 2011: 135). Tujuan dari komunikasi dipaparkan pula oleh Alo, beliau berpendapat bahwa lewat komunikasi, seorang komunikator mampu mempengaruhi orang lain, membangun atau mengelola relasi antarpersonal, menemukan perbedaan jenis pengetahuan, membantu orang lain, dan bermain atau bergurau (Alo, 2011: 128).

Film, sebagai media audiovisual, merupakan salah satu sarana komunikasi efektif yang manusia gunakan karena film mampu menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986: 134). Hal ini menjelaskan bahwa film berfungsi sebagai media komunikasi massa. Komunikasi massa dapat didefinisikan sebagai proses komunikasi yang berlangsung dimana pesannya dikirim dari sumber yang melembaga kepada khalayak yang sifatnya massal melalui alat-alat yang bersifat mekanis seperti radio, televisi, surat kabar, dan lain-lain. Dalam komunikasi massa, media adalah alat penghubung antara sumber dan penerima yang sifatnya terbuka, dimana setiap orang dapat melihat, membaca, dan mendengarnya (Nurudin, 2011: 3-4).

Fungsi film sebagai media komunikasi telah diterapkan tak lama semenjak kelahiran bentuk seni tersebut, mampu ditemukan bagaimana film film telah digunakan dari sekadar hiburan masyarakat seperti komedi-komedi *slapstick* dari Charlie Chaplin dan Buster Keaton, hingga sebagai senjata propaganda perang Nazi. Fungsinya sebagai medium ekspresi artistik yang digunakan para seniman dan insan perfilman sebagai alat pengutara gagasan dan ide-ide cerita, secara esensial dan substansial film memiliki kuasa/kekuatan yang akan berimplikasi terhadap komunikasi masyarakat (Wibowo, 2006: 196).

Dalam menyampaikan pesan, humor menjadi jembatan yang memudahkan komunikasi antara komunikator dan komunikan berkat pembawaannya yang menghibur dan membuat tertawa. Sehingga, gagasan dan ide-ide yang komunikasi anggap berat pun mampu dimaknai secara ringan dan dengan terbuka. Hal ini dijelaskan oleh Sujoko dalam *Perilaku Manusia dan Humor*, di mana disebutkan fungsi humor, antara lain: (1) melaksanakan segala keinginan dan segala tujuan gagasan atau pesan, (2) menyadarkan orang bahwa diri-nya tidak selalu benar, (3) mengajar orang melihat persoalan dari berbagai sudut, (4) menghibur, (5) melancarkan pikiran, (6) membuat orang menoleransi sesuatu, dan (7) membuat orang memahami soal pelik (Rahmanadji, 2007: 218-219).

Film komedi satire menjadi aliran yang menarik untuk merealisasikan fungsi-fungsi humor di atas. Satire ialah gaya bahasa yang berbentuk penolakan dan mengandung kritik dengan maksud agar sesuatu yang salah

dicari solusi atau kebenarannya (Nurdin, Maryani & Mumu, 2002). Film-film komedi satire menyampaikan humor sesuai makna harfiah satire, yang menurut kamus KBBI berdefinisi sindiran atau ejekan. Komedi satire mengolok seorang individu, golongan, atau stigma dengan pembawaan yang komikal, sarkas, dan berdasarkan kriterium estetis tinggi (secara lebih halus dan tak langsung) sebagaimana disampaikan oleh Rahmanadji (2007: 218). Satire telah menjadi alat yang populer untuk menyampaikan suatu gagasan. Keberadaan film-film *Spaceballs* (1987) yang memperlihatkan genre *sci-fi* dari kaca mata komedi atau mokumenter *This Is Spinal Tap* (1984) yang memanusiaikan stereotipe bintang *rock*, tampaknya tidak terputus kontinuitasnya oleh film-film abad ke-21 ini seperti film komedi Seth Rogen tentang perang dingin Amerika Serikat—Korea Utara dalam *The Interview* (2014) dan kritik sosial kesenjangan kelas sekaligus parodi film-film misteri *whodunit* dalam *Bodies Bodies Bodies* (2022). Kehadiran film *Don't Look Up* (2021), *The Menu* (2022), *Triangle of Sadness* (2022), dan serial *The White Lotus* (2021-kini), di mana ketiganya merupakan satire kritik sosial dan politik, pula menunjukkan bahwa menunjukkan permintaan tinggi akan film-film komedi satire.

Hot Fuzz (2007), film dari negara Inggris yang ditulis dan disutradarai oleh pembuat film prolific Edgar Wright, merupakan salah satu film komedi satire monumental dari abad ke-21. *Hot Fuzz* mengikuti Nicholas Angel, seorang polisi pegiat dan penuh ambisi yang, di luar kemauannya, ditugaskan ke sebuah kota pinggiran bernama Sanford setelah mendapatkan promosi sebagai sersan. Dalam murungnya Angel yang masih bersikeras menunjukkan

giatnya menjalankan tugasnya sebagai sersan, dihadapi sebuah misteri berupa pembunuhan berantai misterius. Film *Hot Fuzz* mendapatkan respon resepsi baik. Website Rotten Tomatoes mengukur 91% tomatometer, metrik yang website tersebut berikan berdasarkan ulasan-ulasan kritik, nilai 81 dari 37 ulasan kritik di website Metacritic, dan mencetak posisi klaim film komedi terbaik di media-media seperti Empire dan Letterboxd.

Layak film-film yang menggunakan komedi satire sebagai upaya kritik terhadap suatu fenomena seperti sebuah aliran seni hingga golongan kelas sosial, *Hot Fuzz* menggunakannya untuk memperlihatkan tradisi-tradisi film ber-genre *action* dengan cara melakukannya secara sengaja. Arah kreatif tersebut terlihat dengan cara sutradara *Hot Fuzz*, Edgar Wright, mengemas adegan baku tembak secara berlebihan dengan metode-metode yang dianggap konyol (Bloom, 2022). Mengutip Blum (2022) dalam artikelnya *Hot Fuzz Knew the Secret to the Perfect Action Satire* yang dipublikasi lewat *Consequence.com*, beliau berkata “Film-film satir yang berkesan seringkali merupakan sebuah jalan masuk sah ke dalam genre yang mereka cemooh. Mereka beroperasi pada berbagai tingkatan dengan mengirimkan gaya pilihan mereka dengan setia namun lucu. Tentu saja, satir “Cornetto Trilogy” karya Edgar Wright dan Simon Pegg juga unggul dalam menyeimbangkan nada dan agenda yang tampaknya berbeda. Seperti yang dijelaskan Pegg dalam *About.com* pada 2007, mungkin film *Hot Fuzz* merupakan kombinasi dari *spoof* (melebih-lebihkan imitasi dari sebuah karya lain untuk efek humor) dan *pastiche* (karya seni yang mengimitasi karya seni lainnya).”

Edgar Wright, sang sutradara, pula mencetak nama lewat gaya penyutradaraan khas pribadinya, yang meliputi editing cepat, berelemen satire, pengeksplorasian musik dan transisi-transisi editing mewah (Studiobinder.com). Di filmnya yang lain seperti film action-comedy *Scott Pilgrim vs. The World* (2010), Edgar menempatkan penonton di posisi karakter polos yang harus menghadapi tokoh-tokoh dramatik berlebihan, mengamplifikasi sindiran dengan cara yang sama yaitu mengaitkan tokoh-tokoh tersebut dengan tradisi-tradisi pembuatan film ala Hollywood.

Mise-en-Scene merupakan aspek film yang elemennya terdiri dari pencahayaan, kostum, warna, properti, dekorasi, akting/pergerakan dan setting (Gibbs, 2002:5). Melihat karya Edgar Wright yang memiliki gaya penyutradaraan yang meliputi semua departemen film (penyutradaraan, sinematografi, dan editing), penyampaian satire dalam film-film sang sutradara seringkali disampaikan dengan memaksimalkan semua departemen tersebut ketimbang bergantung kepada dialog seperti kebanyakan film populer. didukung pula oleh film *Hot Fuzz* yang kadar satire yang paling menonjol/terdepan dibanding film Edgar lainnya seperti *Scott Pilgrim vs. The World* yang mengedepankan gaya visual komik/animasinya, hingga *Baby Driver* (2017) yang dikenal dengan permainan keserasian antara ritme film dan musik-musik yang digunakan.

Adapun, berdasarkan observasi pribadi, dukungan penyampaian satire lewat dukungan *mise-en-scene* dari sutradara Edgar Wright memiliki kecenderungan berat di properti dan akting/pergerakan, yang merupakan

bagian dari *mise-en-scene*. pencahayaan, kostum, warna, properti, dekorasi, dan para aktornya sendiri. Elemen-elemen *mise-en-scene* lainnya seperti pencahayaan, kostum, warna, dekorasi, dan para aktornya sendiri, tidak dimanfaatkan seeksploratif properti dan akting/pergerakannya. Walau, Edgar Wright memiliki gaya suntingan gambar yang mencolok, seperti penggunaan 21 *montage sequence* yang efektif dalam menyampaikan informasi-informasi tertentu hingga mendukung pembangunan suasana atau *mood* untuk membangun dramatisasi sebuah adegan (Budiprasetya, 2017: 24-45) penyampaian humor atau humor satire Edgar Wright justru banyak terjadi lewat *mise-en-scene*, dengan perlakuan *editing*-nya berkadar normal hingga hanya lewat satu *shot* seperti yang tertera di Gambar 1.1 dan Gambar 1.2.



Gambar 1.1 Komedi film Hot Fuzz lewat dukungan properti



Gambar 1.2 Komedi film Hot Fuzz lewat dukungan
Akting/Pergerakan

Penyampaian humor lewat dua elemen *mise-en-scene* tersebut yang mengikuti pengaruh *slapstick humor* era Golden Age Hollywood, penggunaan properti film-film *action comedy* Jackie Chan, hingga film action yang memiliki komedi *satire* sendiri bukan tradisi yang populer untuk didaur ulang kembali. Maka, tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis bagaimana film *Hot Fuzz* menyampaikan komedi satire lewat dukungan properti dan akting/pergerakan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapat diperoleh rumusan penelitian sebagai berikut:

- Bagaimana properti dan akting/pergerakan dalam film *Hot Fuzz* (2007) mendukung humor satire?
- Apakah terdapat relasi antara properti dan akting/pergerakan film *Hot Fuzz* (2007) dalam mendukung humor satire?

C. Tujuan & Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Tujuan penelitian yang dilakukan pada film *Hot Fuzz* (2007) adalah sebagai berikut untuk mengetahui bagaimana film *Hot Fuzz* (2007) menyampaikan humor satire lewat dukungan *mise-en-scene*.

- Untuk mengetahui bagaimana properti dan akting/pergerakan dalam film *Hot Fuzz* (2007) mendukung humor satire
- Untuk mengetahui relasi antara properti dan akting/pergerakan film *Hot Fuzz* (2007) dalam mendukung humor satire?

2. Manfaat

Manfaat penelitian yang dilakukan pada film *Hot Fuzz* (2007) adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis

- Menghasilkan penelitian mengenai humor satire, penyampaian pesan atau humor lewat property dan akting/pergerakan, dan memahami dukungan properti dan akting/pergerakan dalam film *Hot Fuzz* (2007) dalam menyampaikan humor satire.
- Menambah kepustakaan serta bahan referensi dalam melakukan penelitian khususnya mengenai properti dan akting/pergerakan tokoh dan caranya mendukung penyampaian suatu pesan atau satire.

2. Manfaat Praktis

Bagi kalangan akademis, hasil penelitian ini menjadi referensi pengajaran yang berkaitan film yang mempunyai penyampaian pesan atau humor lewat elemen mise-en-scene property dan akting/pergerakan. Sementara, bagi kalangan umum, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan untuk memahami penyampaian humor atau humor satire lewat property dan akting/pergerakan tokoh pada film.