

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini memberikan jawaban yang memadai terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian yang diajukan pada awal studi. Penelitian ini berhasil mengidentifikasi bagaimana humor satire dalam film *Hot Fuzz* tersampaikan melalui akting/pergerakan dan properti, serta menjelaskan adanya relasi yang signifikan antara kedua elemen tersebut.

Dari 109 sekuens yang dianalisis dalam film *Hot Fuzz*, penelitian menyoroti adanya 12 sekuens yang secara eksklusif mengandung unsur humor satire, yang disampaikan melalui akting/pergerakan, properti, atau keduanya secara bersamaan. Penemuan menarik dalam penelitian ini adalah kreativitas sutradara Edgar Wright dalam memanfaatkan kedua elemen tersebut untuk menyampaikan satire dengan cara yang unik.

Satire dalam *Hot Fuzz* tidak hanya berfungsi sebagai kritik atau pengolokan terhadap subjek tertentu, khususnya film-film aksi klasik. Sebaliknya, satire tersebut dapat dipandang sebagai bentuk penghormatan (*tribute*) yang menjadi ciri khas tersendiri, yang pemeran tokoh utama sekaligus salah satu penulis *Hot Fuzz* gambarkan sebagai *spoofiche* (gabungan antara *spoof* dan *pastiche*).

Pola penyampaian satire dalam akting/pergerakan dan penggunaan properti oleh Edgar Wright tampaknya mengikuti klise-klise film aksi klasik. Hal ini mencakup imitasi adegan seperti melompat dari ledakan dan melompat sambil menembak, dramatisasi berlebihan, dan penempatan unsur-unsur aneh atau

tidak cocok dalam konteks, seperti kemampuan akrobatik di dunia nyata atau warga lansia perkampungan yang memegang senjata. Sehingga, bagaimana properti dan akting/pergerakan menyampaikan satire dalam film *Hot Fuzz* menjadi terbaca cara serta motivasi di baliknya.

Kedua elemen *mise-en-scene*, yaitu akting/pergerakan dan properti, memiliki relasi yang bersifat saling mendukung satu sama lain. Dalam sekuens-sekuens di mana properti dan akting/pergerakan bersinggungan secara langsung, kedua elemen ini berhubungan melalui aksi-aksi tertentu yang dilakukan oleh tokoh, seperti menyediakan properti tertentu ketika tokoh melebih-lebihkan ekspresi wajah serius. Selain melalui persinggungan atau saling melengkapi secara langsung, kedua elemen tersebut juga dapat tampil secara terpisah namun tetap memiliki pola penyampaian satire yang sama. Penyampaian satire lewat yang tidak berinteraksi secara langsung namun memiliki pola penyampaian kreatif yang sama, seperti pengimitasian, melebih-lebihkan, dan pemecahan *sua-sana* serius dari subjek yang dikritik, yaitu film-film bergenre *action*. Oleh karena itu, relasi antara kedua elemen tersebut berjalan beriringan sepanjang film untuk menyampaikan pesan dengan cara yang saling mendukung dan melalui penggambaran yang bersifat ironis.

Dengan demikian, keseluruhan hasil penelitian ini membuka wawasan baru terhadap kreativitas sutradara dalam menyajikan humor satire, sementara juga menyoroti peran penting akting/pergerakan dan properti dalam menyampaikan pesan satir secara efektif.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, terdapat beberapa saran yang bisa dianjurkan kepada pembaca, terutama kepada para pekerja-pekerja kreatif film yang berfokus di bidang penyutradaraan dan penata artistik. Dapat dilihat, bahwa wadah yang disediakan oleh bentuk seni film merupakan salah satu bentuk seni yang meliputi banyak aspek bentuk seni lain. Di dalamnya, terdapat gambar, literatur, musik, hingga dramaturgi. Dengan banyaknya elemen “alat” yang bisa digunakan dalam membuat sebuah karya, dalam upaya berekspresi dan berkomunikasi, dapat dijadikan penelitian penyampaian satire lewat mise-en-scene dalam film *Hot Fuzz* ini menjadi sebuah contoh bahwa penyampaian bisa di alterisasi lewat bahasa visual ketimbang dialog saja. Dalam menyampaikan komedi satire, *Hot Fuzz* menggunakan berbagai elemen tersebut secara kreatif, dari naskah, editing, hingga mise-en-scene, yang seringkali mayoritas film komedi yang ada hanya bergantung kepada lelucon-lelucon yang terlontar lewat pertukaran cakap antartokoh.

Diharapkan juga, bagi para pembaca yang hendak melanjutkan penelitian, untuk gigih mengelupas film-film satire yang ada, dan tidak memandang film komedi sebelah mata ketimbang genre-genre lain mengetahui bahwa apapun alirannya, siapapun pembuatnya, karya seni apapun merupakan sebuah bentuk ekspresi atau ide yang ditawarkan oleh seorang manusia demi menemukan ruang tengah untuk memantik diskusi-diskusi tertentu.

## KEPUSTAKAAN

- Alo, Liliweri. 2011. *Komunikasi Antar Personal*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Antono, Tri Budi. 2013. *Dekorasi dan Dramatika Tata Panggung Teater*.  
Resital: Jurnal Seni Pertunjukan,
- Apple TV. *Hot Fuzz*. Dikutip dari “<https://tv.apple.com/gb/movie/hot-fuzz/umc.cmc.fk3ttypsf32pasfqvy42f64p>”
- Bordwell & Thompson. 1979. *Film Art: An Introduction*. McGraw Hill.
- Blum, Jordan. 2022. *Hot Fuzz Knew the Secret to the Perfect Action Satire*.  
<https://consequence.net/2022/04/hot-fuzz-why-its-good/amp/>
- Budiprasetya, Raden Harsono. 2017. *Analisis Efektivitas Montage Sequence Untuk Menunjukkan Pemadatan Waktu Pada film “Hot Fuzz”*. Yogyakarta: Prodi S-1 Televisi dan Film Jurusan Televisi FSMR ISI Yogyakarta.
- Gibbs, John. 2002. *Mise-en-scène: Film Style and Interpretation*. Wallflower Press.
- Keraf, Gorys. 1984. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lackey, Chad. 2001. *Visualizing White-Collar Crime*. London: Routledge.
- LeBeouf, Megan. 2007. *The Power of Ridicule: An Analysis of Satir*. Rhode Island: University of Rhode Island
- Lobrutto, V. 2002. *The Filmmaker's Guide to Production Design*. Allworth Press.

Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nurdin, Maryani, dan Mumu. 2004. *Intisari Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: CV. Pustaka Setia.

Nurudin. 2011. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Rahmanadji, Didiek. 2007. *Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi Humor*. Malang: Bahasa dan Seni.

Rea, P. W., & Irving, D. K. (2010). *Producing and Directing the Short Film and Video Fourth Edition*. UK: Focal Press.

Subagiyo & Sulistyono. 2013. *Dasar Artistik 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Sugihartono, R. A., & Sintowoko, D. A. W. 2014. *Kostum dalam Membangun Karakter Tokoh pada Film Soekarno*. Capture: Jurnal Seni Media Rekam,

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

Studioantelope. 2021. *Mise en Scene dan Fungsinya dalam Film*.  
<https://studioantelope.com/apa-itu-mise-en-scene/>

Tarigan, Henry Guntur. 1985. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.

Tucker, P. (2003). *Secrets of Screen Acting*. New York: Allworth Press.

Wibowo, Arif. 2006. *Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)*. Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Infomasi Universitas Budi Luhur, Jakarta Selatan.

