

BAB V KESIMPULAN

A. Simpulan

Penggunaan *incongruity theory* dinilai berhasil sebagai sebuah konsep yang menjadi fondasi utama untuk membangun eskalasi komedi pada struktur horor komedi di film *Sekawan vs Setan*. Keberhasilan tersebut terlihat dari konsistensi penerapan prinsip ketidakcocokan (*incongruity*) pada setiap elemen sinematik di *scene* horor komedi, dimulai dari *mise en scene*, sinematografi, *editing*, hingga tata suara yang secara sistematis dirangkai untuk mengelola ketegangan (*suspense* dan *tension*) pada momen horor serta kelegaan (*relief*) pada momen komedi.

Secara teori, *incongruity theory* menyatakan bahwa humor muncul ketika terdapat ketidaksesuaian antara ekspektasi dan realitas. Seperti yang dikatakan Vorhaus (2014), momen komedi dapat tercipta ketika suatu hal ditempatkan dalam keadaan yang tidak biasa. Kemudian dipertegas oleh Schopenhauer (2014), tawa terjadi karena adanya persepsi mendadak terhadap ketidaksesuaian antara konsep dan objek. Dalam aspek sinematik film ini, ekspektasi horor dibangun terlebih dahulu dalam ruang sinematik melalui tata artistik menyeramkan, pencahayaan *low key*, *shot* yang semakin menyempit, ritme *editing* yang menekan, serta *scoring* bernuansa mencekam. Setelah ekspektasi tersebut terbentuk, film dengan sengaja mematahkan pola pembangunan *suspense* melalui strategi audiovisual yang berlawanan sehingga muncul ketidakcocokan pada aspek sinematik di *scene* horor komedi. Ketidakcocokan inilah yang menjadi sumber komedi. *Relief* yang muncul tidak

hanya sebagai jeda dari ketegangan, melainkan hasil dari pembalikan struktur ketentuan *suspense* yang sebelumnya telah dibangun dengan serius. Dengan demikian, komedi tidak berdiri sendiri, tetapi lahir dari sistem horor yang sengaja didisrupsi.

Eskalasi komedi dalam film ini juga terbentuk melalui pengaturan intensitas. Pada *scene* dengan dominasi komedi, *suspense* ditekan secara signifikan agar *relief* lebih kuat. Sebaliknya, pada *scene* dengan dominasi horor, *suspense* tetap dipertahankan meskipun komedi hadir di dalamnya. Strategi ini membuat horor dan komedi tidak saling meniadakan, melainkan saling memperkuat. Ketegangan yang tinggi justru menjadi bahan bakar bagi komedi yang lebih efektif pada skala yang lebih luas seperti yang sudah dijelaskan bagaimana *scene* dominan horor akan menjadi landasan untuk membangun eskalasi komedi pada *scene* dominan komedi, sehingga menghindari komedi yang menjadi monoton dan membosankan tanpa adanya eskalasi pada babak horor komedi. Semakin kuat ekspektasi horor dibangun, semakin besar efek humor ketika ekspektasi tersebut dipatahkan. Dengan kata lain, komedi tidak keluar dari atmosfer mencekam, melainkan muncul dari dalamnya.

Beberapa hal baru yang ditemukan saat proses pembuatan karya Sekawan vs Setan adalah sebagai berikut:

1. Keteraturan dan efisiensi

Incongruity theory sangat membantu sutradara dalam membedah naskah sebelum merangkainya ke dalam *shot list*. Dengan adanya prinsip ketidakcocokan yang diterapkan melalui elemen-elemen sinematik, seperti *mise*

en scene, sinematografi, *editing*, dan tata suara, sutradara memiliki pijakan yang jelas dalam menentukan arah suasana adegan, khususnya pada *scene* horor komedi. Konsep ini memudahkan sutradara untuk mengidentifikasi titik-titik komedi, menyusunnya secara bertahap, hingga mencapai puncak komedi yang diinginkan. Proses perancangan *shot list* menjadi lebih konsisten dan terarah karena setiap pilihan *shot* memiliki tujuan yang jelas, yakni untuk memperkuat momen horor atau menyiapkan momen komedi.

Selain itu, *incongruity theory* membantu mengatur intensitas dominasi antara horor atau komedi ketika keduanya hadir secara bersamaan dalam satu adegan. Sutradara dapat menentukan kapan ketegangan harus lebih menonjol dan kapan komedi perlu dimunculkan sebagai kontras atau pelepas. Dampaknya sangat signifikan terhadap efisiensi pemilihan *shot*. Karena setiap keputusan telah memiliki landasan konseptual yang jelas, proses pengambilan gambar dapat terhindar dari *shot* yang tidak relevan atau tidak mendukung pembangunan momen horor komedi yang telah dirancang.

2. Kemampuan sutradara untuk membuat keputusan memberikan arahan

Dengan adanya *shot list* yang memiliki ketentuan yang jelas, proses pengarahan kepada kru maupun pemain menjadi lebih terstruktur dan mudah dipahami. Setiap keputusan visual memiliki dasar yang sama, yaitu visi sutradara yang mengacu pada *incongruity theory*. Hal ini membuat seluruh tim memiliki patokan yang seragam dalam memahami tujuan adegan, khususnya pada momen horor komedi. Ketika terjadi kompromisasi pada *shot* karena keterbatasan waktu atau sumber daya, keputusan alternatif yang diambil tetap berada dalam koridor

konsep yang telah ditentukan. Artinya, perubahan teknis tidak menggeser arah dramatik yang ingin dicapai. Dengan demikian, diskusi kreatif tetap fokus dan efisien. Tidak muncul ide-ide yang terlalu liar atau keluar dari jalur karena seluruh tim telah memiliki fondasi konseptual yang sama.

Incongruity theory tidak hanya berfungsi sebagai alat analisis, tetapi juga sebagai panduan praktis dalam proses produksi agar visi sutradara tetap terjaga meskipun menghadapi berbagai keterbatasan di lapangan. Hal ini membuat keputusan sutradara menjadi lebih tegas, terukur, dan efisien karena selalu memiliki landasan konseptual yang jelas. Setiap pilihan visual tidak lagi bersifat intuitif semata, tetapi didasarkan pada ketentuan *incongruity theory* yang telah dirancang sejak tahap analisis naskah. Dalam kondisi produksi yang penuh keterbatasan baik ruang, waktu, maupun tenaga, konsep ini tetap menjadi kompas kreatif. Misalnya, ketika waktu tidak memungkinkan untuk mengambil beberapa *shot* terpisah, sutradara dapat menyederhanakannya menjadi satu *long take* dalam satu tarikan napas. Meskipun diringkas menjadi satu *shot*, struktur dramatisnya tetap terarah karena pergerakan kamera (mendekat atau menjauh) disesuaikan dengan *blocking* pemain serta momen horor atau komedi yang ingin ditonjolkan.

Dengan demikian, satu *long take* tetap mampu merangkum keseluruhan pembangunan suasana tanpa keluar dari prinsip *incongruity*. Misalnya dengan memulai dari *framing* lebar untuk komedi, lalu bergerak mendekat untuk membangun ketegangan, atau sebaliknya. Artinya, efisiensi teknis tidak mengorbankan struktur dramatik. Selain itu, acuan *incongruity* pada *shot* juga

membantu sutradara lebih siap secara teknis. Sutradara dapat memetakan kebutuhan krusial produksi sejak awal, seperti:

- a) Lensa dengan *focal length* tertentu untuk mendukung perubahan *shot size*.
- b) Tipe penataan cahaya (misalnya *low key lighting* untuk horor atau pencahayaan lebih terbuka untuk komedi).
- c) Kebutuhan artistik dan properti yang mendukung ketidakcocokan visual.
- d) *Wardrobe* yang memperkuat kontras dramatik.

Perencanaan yang berbasis konsep ini membuat penggunaan peralatan menjadi lebih tepat guna. Produksi dapat menghindari membawa atau menyiapkan alat yang tidak relevan dengan kebutuhan adegan. Pada akhirnya, *incongruity theory* tidak hanya berfungsi sebagai pendekatan estetis, tetapi juga sebagai strategi manajerial yang meningkatkan efisiensi dan ketepatan keputusan dalam proses produksi film horor komedi.

3. Alat pandu sutradara untuk merangkai *shot* di meja *editing*

Di meja *editing*, seluruh *shot* yang telah diambil saat produksi tentu akan diseleksi dan disusun ulang untuk membentuk alur film yang utuh. Pada tahap ini, sutradara berbagi perspektif dengan editor dalam merangkai ritme, emosi, dan struktur dramatik film. Perbedaan sudut pandang antara sutradara dan editor merupakan hal yang wajar karena keduanya melihat materi dengan sensitivitas yang berbeda. Namun, dengan adanya acuan *incongruity theory*, proses diskusi menjadi lebih terarah. Setiap *shot* yang diambil sejak awal telah memiliki tujuan

dramatik, apakah untuk membangun ketegangan, menahan *suspense*, atau memunculkan titik komedi. Oleh karena itu, ketika terjadi perdebatan mengenai pemotongan, pemindahan, atau penambahan *shot*, keputusan dapat dikembalikan pada acuan utama yakni, perubahan dibuat tetap menjaga keseimbangan dan kesinambungan horor komedi sesuai konsep *incongruity* atau tidak. Kompromi dalam penyusunan adegan pun menjadi lebih mudah dilakukan karena setiap elemen telah memiliki fungsi yang jelas dalam membangun momen horor komedi. Pengurangan *shot* dapat dilakukan tanpa menghilangkan titik komedi atau intensitas horor selama ritme dan progresi emosinya tetap terjaga. Sebaliknya, penambahan *shot* juga dapat dipertimbangkan jika diperlukan untuk memperkuat *buildup* atau *punchline* komedi. Dengan demikian, dampak dari setiap keputusan *editing* menjadi lebih terukur. Intensitas horor dan komedi dapat dikontrol melalui ritme *editing* serta konsistensi pemilihan *shot*. *Incongruity theory* kembali berperan sebagai fondasi konseptual yang menjaga agar struktur dramatik film tetap selaras meskipun mengalami penyesuaian di meja *editing*.

Hal ini juga mempermudah penata suara karena ia memiliki koridor konseptual yang jelas mengenai perubahan suasana dalam film, kapan atmosfer bergeser dari komedi ke horor dan sebaliknya. Dengan acuan *incongruity theory*, penata suara tidak hanya mengikuti gambar secara intuitif, tetapi juga memahami struktur dramatik yang telah dirancang sejak tahap penyutradaraan dan *editing* untuk penentuan *scene* dominan komedi atau dominan horor. Bahkan secara mikro pergeseran suasana dari adegan di *scene* horor komedi dapat diidentifikasi

melalui ritme *editing*, perubahan *angle*, hingga progresi *shot size* yang semakin menyempit atau melebar. Hal ini dapat digunakan untuk menentukan intensitas ritmik dari *scoring* pada adegan horor atau komedi. Sehingga pembangunan suasana horor atau komedi bisa tepat sasaran sesuai dengan kategori *scene* yang telah ditentukan.

Secara mikro, tata suara bekerja secara presisi untuk memastikan kategori *genre* di setiap adegan. Pada *scene-scene* awal (*scene* 8 dan 11), suara difokuskan untuk menjaga dominansi *tension* dan *suspense* guna membangun keseriusan ancaman. Hal ini dilakukan agar penonton tidak menganggap remeh situasi yang dihadapi para tokoh. Sebaliknya, pada *scene-scene* dominan komedi (*scene* 14 hingga 17), tata suara beralih menggunakan instrumen yang tidak lazim, seperti suara digital *bluetooth*, orkestra hiperbolis, hingga musik elektronik bergaya video game untuk membuat momen tawa dan menikmati kekonyolan yang sudah disajikan pada ruang visual. Secara makro, gabungan dari penataan suara per *scene* tersebut berhasil menciptakan sebuah rangkaian eskalasi komedi yang solid. Sesuai dengan prinsip *incongruity theory*, momen komedi dalam film ini hanya bisa mencapai daya ledak maksimal karena adanya pembangunan momen horor yang kokoh sebelumnya. Penataan suara makro bertindak sebagai pengatur ritme yang menjaga keseimbangan antara "rasa takut" dan "rasa lega" (*relief*). Penerapan *incongruity* dalam tata suara film ini membuktikan bahwa horor dan komedi tidak saling meniadakan. Justru, momen horor yang dibangun dengan serius melalui suara di awal ritual menjadi "bahan bakar" bagi ledakan komedi pada *scene* dominan komedi.

B. Saran

Penggunaan *incongruity theory* menuntut perhatian yang sangat detail terhadap rangkaian *shot*. Oleh karena itu, tahap awal yang paling penting adalah membedah dan mempelajari naskah secara menyeluruh. Sutradara harus mampu mengidentifikasi titik-titik komedi yang muncul dalam setiap adegan horor komedi. Proses pembedahan inilah yang menjadi dasar untuk menerjemahkan ruang naratif ke dalam ruang sinematik. Setelah titik-titik komedi ditemukan, perancangan dilakukan secara bertahap. Seluruh informasi komedi terlebih dahulu ditanamkan dalam *mise en scene* melalui properti, artistik, *wardrobe*, *blocking*, dan tata cahaya, kemudian disampaikan secara terstruktur melalui rangkaian *shot*. Penyampaiannya tidak boleh dilakukan sekaligus, melainkan dibangun secara progresif sesuai ritme dramatik yang diinginkan. Semua konsep harus disusun secara sistematis agar eksekusi di lapangan berjalan optimal.

Dalam produksi film *Sekawan vs Setan*, pendekatan *incongruity theory* ini menegaskan bahwa setiap elemen *mise en scene* hingga penyusunan rangkaian *shot* wajib berpijak pada tujuan, motivasi, dan acuan yang jelas. Tidak ada ruang bagi visual yang hadir tanpa alasan. Setiap detail audiovisual harus memiliki fungsi dramatik yang spesifik. Konsistensi dalam menjaga motivasi di setiap *shot* inilah yang menjadi dasar utama untuk penentuan atmosfer audiovisual seperti apa yang ingin dibangun pada sebuah *scene*, khususnya pada karya ini adalah *scene* horor komedi. Hal ini akan membuat atmosfer horor komedi yang disajikan tetap utuh, konsisten, dan memiliki dampak dramatik yang presisi bagi keseluruhan karya

DAFTAR PUSTAKA

- Bays, Jeffrey Michael. 2014. *Between The Scenes : What Every Film Director,Writer, and Editor Should Know About Scene Transitions*. Amerika Serikat : Michael Wiese Productions.
- Bays, Jeffrey Michael. 2017. *Suspense With A Camera A Filmmaker's Guide To Hitchcock's Techniques*. Amerika Serikat : Michael Wiese Productions.
- Comey, Jeremiah. 2017. *The Art Of Film Acting : A Guide For Actors And Directors*. Amerika Serikat : Focal Press.
- Carter, Judi. 2001. *The Comedy Bible: From Stand-up to Sitcom—The Comedy Writer's Ultimate How-to Guide*. Amerika Serikat : Currency Press.
- Draven, Danny. 2015. *The Filmmaker's Book of the Dead: How to Make Your Own Heart-Racing Horror Movie*. Amerika Serikat: Focal Press.
- Gottlieb, Sidney. 2015. *Hitchcock on Hitchcock: Selected Writings and Interviews*. Los Angeles :University of California Press.
- Hutcheson, Francis. 2010. *Reflections Upon Laughter In The Philosophy of Laughter and Humor*. Albany: State University of New York Press.
- Handoko, Teguh. 2020. *Pengantar Falsafah Bhineka Tunggal Ika*. Jakarta: Literasi Bangsa.
- Ismail, Usmar. 1983. *Usmar Ismail Mengupas Film*. Jakarta : Sinar Agape Press.
- Mamet, David. 2020. *On Directing Film*. Amerika Serikat: Penguin Group.
- Rabiger, Michael. 2015. *Directing Film Techniques And Aesthetics* New York : Focal Press.
- Robert, Alan. 2019. *A Philosophy of Humour* .Inggris: Department of Philosophy.
- Schopenhauer, Arthur. 2014. *The World as Will and Representation: Volume 1 Translated by Judith Norman*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Vorhaus, John. 2014. *The Comic Toolbox: How to Be Funny Even If You're Not*. Los Angeles : Silman-James Press.
- Yoesoef, M. 2014. *Film Horor Sebuah Definisi yang Berubah*. Jakarta: Journal of the Humanities of Indonesia.