



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Karakter dalam Film

Karakter dalam film merupakan peran yang paling penting dalam sebuah cerita. Corbett (2013) mengatakan bahwa seorang karakter dapat diperoleh dari ide cerita yang telah dipikirkan oleh penulis skenario. Namun, hal tersebut sebenarnya merupakan suatu hal yang fatal karena karakter yang diperoleh sering menjadi *flat*. Oleh karena itu, karakter yang diperoleh dari ide cerita dapat diolah kembali dan memperoleh ide cerita lainnya yang mungkin karakter tersebut dapat dijadikan masalah (hlm. 11).

Sebelum mengelola, tentunya karakter harus ditemukan terlebih dahulu. Menurut Corbett, inspirasi karakter dapat diperoleh dari alam bawah sadar, seperti mimpi. Setiap manusia tentunya pernah bermimpi tentang suatu hal yang menurut mereka menarik, mungkin saja dari mimpi tersebut mereka dapat memperoleh suatu karakter yang menarik. Terdapat pula karakter yang terinspirasi melalui seni dan alam. Karakter yang dibuat serupa mungkin dengan manusia dapat diperoleh dengan meniru manusia yang memang sudah ada (hlm. 9-10).

Ketika sudah menemukan karakternya, penulis harus mengetahui apa fungsi karakter tersebut di dalam film. Phillips dan Huntley (2004) mengungkapkan dua jenis karakter berdasarkan fungsinya, di antara lain adalah karakter yang mewakili sudut pandang penonton dan karakter yang memenuhi fungsi dramatis. Karakter-karakter tersebut kemudian terbagi lagi berdasarkan sudut pandang

penonton, yaitu *objective characters* dan *subjective characters*. *Objective characters* adalah karakter yang mudah sekali untuk diketahui kegunaannya, sudah terstruktur, dan penonton bisa melihat prosesnya berjuang. *Subjective characters* adalah karakter yang membuat audies seolah-olah berada dalam cerita tersebut. *Objective characters* di antara lain mempunyai fungsi dramatis, sedangkan *subjective characters* dapat menciptakan sudut pandang yang *relateable* bagi penonton dan biasanya karakter ini adalah karakter utama dan karakter penghalang (hlm. 21).

2.1.1 Archetypes

Objective characters mempunyai fungsi dramatisnya sendiri, sehingga Phillips dan Huntley (2004) membaginya menjadi *archetypes* yang dapat membantu penulis untuk mengidentifikasi fungsi karakternya. Menurut Phillips dan Huntley, seseorang harus memahami ketidakkonsistenan diri sendiri terlebih dahulu secara *internal* untuk dapat mengeksplorasi dan memahami karakter semakin dalam. Oleh karena itu, karakter *archetypes* kemudian dikelompokkan lagi menjadi dua elemen. Dua elemen *archetypes* ini di antara lain:

1. Driver Character

Karakter yang menjadi penggerak utama cerita dan aksinya menentukan jalan cerita. Mereka mempunyai motivasi yang cukup kuat. Karakter *archetypes* yang tergolong sebagai *driver character* adalah *protagonist*, *antagonist*, *guardian*, dan *contagonist*.

2. Passenger Character

Karakter yang hanya mengikuti cerita. Mempunyai sifat khusus dan mudah untuk mempengaruhi *driver character* dalam mengubah cara berpikir mereka. Oleh karena itu, karakter-karakter ini bisa mengubah plot. Karakter *archetypes* yang tergolong sebagai *passenger character* adalah *sidekick*, *reason*, *emotion*, dan *skeptic* (hlm. 30-32).

Dengan delapan jenis karakter *archetypes* secara keseluruhan, Phillips dan Huntley (2004) menjelaskan per karakter seperti berikut:

1. *Protagonist*

Karakter yang mempunyai upaya terbesar dalam mengejar tujuan utama dalam cerita. Dengan adanya *protagonist*, penulis cerita dapat membangun hubungan karakter ini dengan karakter *archetypes* lainnya (hlm.25).

2. *Antagonist*

Karakter yang selalu menentang atau menghalang keberhasilan *protagonist*. Pendapatnya atau kelakuannya selalu dilawan oleh *protagonist*. Karakter ini biasanya dapat dijadikan *obstacle* karakter yang berarti karakter hambatan bagi *protagonist* (hlm. 26).

3. *Reason*

Karakter yang mengambil keputusan berdasarkan logika, seringkali terlihat dingin (hlm.27).

4. *Emotion*

Karakter yang sangat emosional dan emosi yang rentan berubah, cepat marah-marah, akan tetapi juga cepat berempati (hlm.27).

5. *Sidekick*

Karakter yang merupakan pendukung setia bagi *protagonist*. Selalu pergi kemana-mana dengan *protagonist* (hlm.28)

6. *Skeptic/Trickster*

Karakter yang biasanya tidak memercayai *sidekick*, tidak mendukung, dan mempunyai pendapat sendiri (hlm.28).

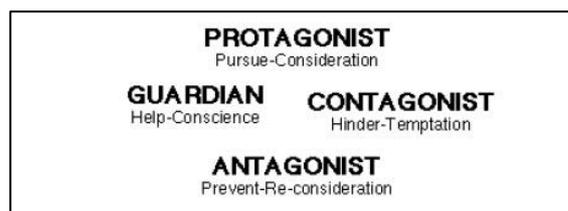
7. *Guardian*

Karakter yang dikenal sebagai guru maupun penolong *protagonist*. Biasanya mempunyai sifat yang bijak dan selalu memberikan pencerahan kepada *protagonist* dalam hambatan-hambatannya (hlm. 28).

8. *Contagonist*

Berbeda dengan *antagonist*, karakter ini hanyalah memperlambat atau mengalihkan *protagonist* dari keinginannya dalam cerita. *Contagonist* biasanya dekat dengan *protagonist*, mereka berperan sebagai pengaruh buruk (hlm. 29).

Phillips dan Huntley (2004) melakukan pembabatan terhadap karakter *driver* dan *passenger* dalam film “*The Wizard of Oz*” dan “*Jaws*”. Phillips dan Huntley menemukan bahwa kedelapan karakter *archetypes* dari kedua film tersebut memiliki pola, yaitu melalui karakteristik tindakan dan keputusan karakter masing-masing. Berikut merupakan karakteristik di bawah masing-masing karakter *archetypes* dalam elemen *driver character* dan *passenger character* (hlm. 39-40).



Gambar 2.1. *Driver Character* dan Karakteristiknya.
(Phillips dan Huntley, 2004, hlm. 45)



Gambar 2.2. *Passenger Character* dan Karakteristiknya
(Phillips dan Huntley, 2004, hlm. 45)

2.1.2 Karakter Pendukung

Karakter pendukung ini bukanlah penggerak utama cerita, melainkan seseorang yang hanya mengikuti jalan cerita karakter utama. Menurut Phillips dan Huntley (2004), karakter pendukung ini sama dengan *passenger character*. Masing-masing dari *passenger character* ini memiliki porsinya sendiri dan sesuai *archetypes*-nya dalam cerita. *Archetypes sidekick* akan selamanya setia dengan karakter utama. Sedangkan *skeptic* akan selalu bingung sendiri. Terdapat pula *reason* yang akan selalu bertindak berdasarkan logika dan *emotion* akan selalu mengikuti perasaannya.

Corbett (2013) mengatakan bahwa karakter pendukung mempunyai batas di dalam cerita. Karakter pendukung tidak terlalu terlihat ataupun terlalu menonjol di dalam cerita, tetapi harus tetap ada dalam cerita. Mereka bahkan bisa mempunyai kisahnya sendiri (*spin-off*) tanpa harus terlalu melibatkan protagonis dalam kisahnya, asalkan penulis dapat menampilkannya sebagai manusia utuh dan bukan seperti kartun yang dibuat oleh manusia (hlm. 285). Menurut Field (2005) sebuah setiap karakter mempunyai kebutuhan dramatis. Kebutuhan dramatis ini adalah karakter yang selalu mempunyai apa yang ingin dituju, mempunyai misi dan

motivasi (*motive*), sehingga hal ini mendorong mereka bertindak ketika mengikuti alur skenario (hlm. 63-64).

2.1.3 3 Dimentional Character

Menurut Ballon (2005), bahkan di dalam cerita yang terstruktur baik akan menjadi klise ketika karakternya lemah. Penyebab karakter lemah ini adalah karena penulis selalu terjebak dalam karakter satu dimensi, tidak seperti manusia (hlm. 39).

Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan Egri (1972). Ia mengatakan bahwa manusia hampir sama seperti sebuah objek yang memiliki tiga dimensi kedalaman, tinggi, dan lebar. Akan tetapi, manusia mempunyai tiga dimensi tambahan seperti fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Tanpa tiga dimensi tersebut, sebuah karakter tidak dapat dinilai sebagai manusia. Seorang penulis skenario harus mengetahui mengapa manusia seperti karakternya layak disebut sebagai manusia, mengapa karakternya akan terus berubah dan mengapa karakter tersebut harus berubah meskipun karakternya tidak ingin berubah (hlm. 33). Berikut merupakan panduan untuk membuat karakter tiga dimensi menurut Egri (1972):

A. Fisiologi

1. Jenis kelamin karakter,
2. Umur karakter,
3. Tinggi dan berat badan,
4. Warna rambut, mata, dan kulit.
5. Postur tubuh,
6. Penampilan: rupawan, *over* atau *underweight*, bersih, rapi, bersih, berantakan. Bentuk kepala, wajah, dan anggota tubuh,

7. Cacat: kelainan fisik, tanda lahir, dan penyakit,

8. Keturunan,

B. Sosiologi

1. Kelas Sosial: bawah, menengah, dan atas,

2. Perkerjaan: tipe pekerjaan, berapa jam pekerjaannya, gajinya, kondisi pekerjaan, pekerja kontrak atau bebas, sikap dalam organisasi, dan kesesuaian dengan pekerjaan,

3. Edukasi: setinggi apa edukasinya, jenis sekolah yang dimasuki, nilai-nilai dalam sekolah, mata pelajaran favoritnya, mata pelajaran yang dirasa tidak mampu, dan bakat,

4. Kehidupan rumah tangga: orang tua yang masih hidup, sudah menjadi yatim piatu, *power*-nya dalam rumah, orang tua masih bersama atau sudah cerai, kebiasaan orang tua, mental orang tua, wakil orang tua, dan status pernikahan karakter,

5. Agama,

6. Ras dan kebangsaan,

7. Jabatan di komunitas: ketua diantara temannya, klub, dan kegiatan olahraga,

8. Pandangan politik,

9. Hal yang digemari dan hobi: buku apa yang dibaca, koran, atau majalah yang dibacanya.

C. Psikologi

1. Kehidupan seksual dan standar moral,

2. Premis dan ambisinya,
3. Frustrasi dalam hidupnya dan kekecewaan,
4. Temperamen: koleris, mudah bergaul, pesimis, atau optimis,
5. Sikapnya terhadap kehidupan: mengundurkan diri, bersemangat tinggi, atau pengalah,
6. Kompleksitas: obsesi, hambatan, takhayul, dan fobia,
7. Ekstrovert, introvert, atau ambivert,
8. Kemampuan dalam berbahasa dan talentanya,
9. Kualitas yang dimiliki: imajinasi, pertimbangan, selera, dan sikap tenangnya,
10. *Intelligence Quotient* (hlm. 36-38).

Egri (1972) menjelaskan bahwa ketiga dimensi ini dapat memberikan alasan untuk setiap fase perilaku manusia. Dengan adanya ini, penulis akan mudah dalam menulis karakter apapun. Menganalisis tiga dimensi seorang karakter akan membuat penulis mengerti tentang karakternya sendiri dan menemukan bahwa karakter tersebut telah hidup dan akan hidup (hlm. 35).

2.2 Genre dalam Film

Derrida (dikutip dari Langford, 2013, hlm. 7) mengatakan bahwa sebuah film selalu mempunyai genre dan bahkan lebih dari satu genre (sub-genre). Suatu film diharuskan untuk menetapkan jenis genre tertentu yang melatarbelakangi narasi film, bermacam-macam asumsi dan ekspektasi terhadap film, tujuan film dibuat, dan identitas serta ketertarikan dari macam-macam peran dalam proses ini. Peran

yang dimaksud merupakan *filmmaker*, distributor dan pameran film, penonton atau penonton, dan kritikus film (hlm. 7).

Genre mempunyai fungsi sehingga akan mempengaruhi film yang akan dibentuk oleh *filmmaker*, seniman, maupun penonton (Altman, 1999, hlm.14). Oleh karena itu, Mariani (2019) mengklasifikasikan kriteria genre yang bervariasi. Genre kini sangat membantu penonton dalam memilih apa yang ingin ditontonnya. Meskipun terdapat banyak macam genre, terdapat genre utama menurut www.filmsite.org. Website ini mengkategorikan film menjadi sebelas genre utama. Berikut merupakan kategori jenis-jenis film genre berdasarkan situs tersebut beserta keterangannya.

Tabel 2.1. Jenis-jenis Film Genre

No.	Jenis Genre	Keterangan
1	<i>Action</i>	Film ini memperlihatkan antusias yang tinggi, penuh aksi, perkelahian, pelarian, dan suatu hal destruktif seperti ledakan.
2	<i>Adventure</i>	Film petualangan biasanya merupakan kisah yang seru dengan pengalaman baru. Berhubungan dengan pemburuan harta karun atau bertempat di hutan.
3	<i>Comedy</i>	Film komedi merupakan plot ringan yang sengaja dirancang untuk menghibur dan mengundang tawa. Biasanya situasi-situasi akan mendukung lelucon dengan membesar-besarkan situasi, bahasa, tindakan, hubungan, dan karakter.
4	<i>Crime and Gangster</i>	Film-film kejahatan (<i>gangster</i>) dikembangkan dengan memperlihatkan aksi para penjahat, khususnya di bank, penjahat-penjahat kejam yang bertindak berlawanan dengan hukum seperti mencuri dan membunuh.
5	<i>Drama</i>	Film ini menceritakan hal-hal serius, realistis, situasi kehidupan, dan cerita yang melibatkan pengembangan karakter serta interteraksi karakter yang intens.
6	<i>Epics and Historical</i>	Film ini mengambil peristiwa historis atau imajiner, mitos, tokoh legendaris, atau pahlawan.
7	<i>Horror</i>	Film horor sengaja dibuat untuk menggali ketakutan manusia serta menakut-nakutinya.
8	<i>Musicals</i>	Film musikal adalah bentuk film yang menekankan <i>scoring</i> lagu dan karakter dalam film yang menari-nari atau koreografi.

9	<i>Science Fiction</i>	Film <i>Sci-Fi</i> bersifat ilmiah, visioner, dan imajinatif. Biasanya film ini menampilkan alien, planet-planet, <i>superheroes</i> , teknologi futuristik, monster luar angkasa, dan hal-hal ini diciptakan oleh para ilmuwan.
10	<i>War</i>	Film perang (dan anti perang) menunjukkan emosi ketakutan dan kepulihan hati saat perang. Mengvisualisasikan pula pertempuran yang sebenarnya terjadi (melawan bangsa atau manusia).
11	<i>Western</i>	Film ini berawal di industri film Amerika. Salah satu genre tertua, paling abadi dengan plot, elemen, dan karakter yang sangat dikenal (enam senjata, kuda, kota dan jalan berdebu, koboi, India, dan lain-lain).

2.3 Sub-genre

Jenis genre biasanya menggunakan kata benda ataupun sifat. Kata yang digunakan menggambarkan genre tersebut dan memberi batasan terhadap kategorinya sendiri. Namun, sebuah istilah yang berhubungan dengan kata benda digabungkan dengan kategori genre yang sudah ada, sehingga terjadilah sebuah kategori baru (sub-genre). Sebagai contoh, puisi lirik yang didasari dengan kata puisi. Masih banyak kategori puisi yang dapat disebut dan semakin disebut akan semakin kuat keberadaan puisi sebagai kategori independent. Perlu diketahui masing-masing kategori mempunyai aspek puisi yang berbeda (Altman, 1999, hlm. 50).

Altman (1999) kemudian memberi peringatan bahwa penambahan kata dalam genre (sub-genre) tidaklah sembarangan, melainkan kata tersebut harus menambahkan wawasan terhadap genre yang telah ada. Terdapat tiga hal perubahan yang perlu dilakukan sebelum penambahan genre diakui:

1. Penambahan kategori genre (sub-genre) harus dapat dibedakan dengan kategori genre yang sama dengan penambahan yang berbeda. Sebagai contoh, drama musikal dengan drama komedi mempunyai inti yang sama, tetapi

menjadi berbeda ketika ada musikal dan komedi di dalamnya. Perbedaan ini akan menjadi standarisasi dan otomatisasi penonton terhadap kategori tersebut.

2. Film dengan kategori genre tambahan (sub-genre) dapat menambahkan elemen-elemen yang tidak sesuai dan tidak ada di genre utamanya. Namun, film tersebut tetap harus menampilkan elemen umum dan karakter yang mendasarkan genre tersebut. Sebagai contoh, genre *western* yang selalu mempunyai elemen berupa karakter penjahat dan wanita yang terancam.
3. Masyarakat dengan sadar atau tidak sadar mengetahui struktur yang membedakan genre dengan kategori tambahan. Mereka akan mengharapkan struktur umum seperti tipe dan hubungan karakter, hasil plot, gaya produksi, dan lain sebagainya (hlm. 53).

2.4 Komedi Sebagai Sub-genre

Altman (1999) mengecualikan komedi yang tidak didasari oleh kata benda, melainkan kata sifat. Ini disebabkan dengan perkembangan komedi selama berabad-abad. Komedi telah ditandai dengan berbagai cara, memiliki berbagai macam karakter, mempunyai *tone* yang berbeda-beda, kostum, dan lain-lain. Oleh karena itu, komedi mempunyai kategorinya sendiri (sub-genre) (hlm. 51).

Menurut Blake (2015), sebagian besar film komedi bergantung pada narasinya. Oleh karena itu, penulis skenario diperlukan untuk memahami bagaimana setiap sub-genre komedi dibangun dan kisah-kisah cerita apa yang mereka ceritakan. Tabel di bawah ini merupakan kategori sub-genre dalam komedi sekaligus contoh film yang menerapkan setiap kategori sub-genre komedi.

Tabel 2.2. Kategori Sub-genre dalam Komedi
(Blake, 2015, hlm. 39-211)

No.	Kategori Sub-genre	Keterangan
1	<i>Fish Out of Water</i>	Sub-genre tipe ini memperlihatkan perjalanan karakter yang ingin pulang atau asimilasi ke dalam dunia baru. Contoh film: “ <i>Knocked Up</i> ” (2007) (hlm. 39).
2	<i>Screwball</i>	Sub-genre yang memberikan pernikahan di mana karakter akan bercerai, tetapi nantinya akan menikah kembali. Contoh film: “ <i>How to Lose a Guy in 10 Days</i> ” (2003) (hlm.61).
3	<i>Romantic Comedy</i>	Dalam sub-genre ini, rasa emosional <i>down</i> merupakan hal yang paling menyakitkan. Tujuan terbesar di dalam komedi ini adalah menemukan pasangan hidup. Contoh film: “ <i>Annie Hall</i> ” (1997) (hlm. 62).
4	<i>Teen Comedy</i>	Komedi macam ini memperlihatkan karakter yang sedang beralih menuju kedewasaan, diliputi oleh hasrat seksual, dan masa ketika manusia berada di puncak hormon dan emosi. Contoh film: “ <i>Mean Girls</i> ” (2004) (hlm. 65).
5	<i>Sex Comedy</i>	Tipe lelucon yang berhubungan dengan berbagai macam aktifitas hubungan intim yang diawali dengan kisah cinta. Contoh film: “ <i>The 40-Year-Old Virgin</i> ” (2005) (hlm. 86).
6	<i>Parody</i>	<i>Parody comedy</i> merupakan pembuatan ulang dari cerita yang sudah ada sebelumnya. Namun, terdapat tambahan seperti <i>reiteration, inversion, misdirection, extraneous, inclusion, dan exaggeration</i> . Contoh film: “ <i>Vampire Suck</i> ” (2010) (hlm. 95).
7	<i>Mockumentary</i>	<i>Mockumentary</i> adalah parodi dari ide televisi tentang kehidupan nyata. Contoh film: “ <i>The Naked Gun</i> ” (1988) (hlm. 98).
8	<i>Satire</i>	<i>Satire</i> mengangkat hal-hal mengenai bagaimana cara kita hidup, mengidentifikasi korupsi, ketidakadilan, amoralitas, dan ketidakmampuan di tingkat tertinggi. Di mana hal-hal tersebut menyadarkan manusia bahwa ada sesuatu yang salah di masyarakat. Contoh film: “ <i>Thank You for Smoking</i> ” (2005) (hlm. 100).
9	<i>Dark Comedy</i>	<i>Dark comedy</i> adalah seperti satir atau sindiran. Hal ini berarti bahwa <i>dark comedy</i> dapat menjadi kekuatan propaganda untuk mengekspresikan kemarahan menjadi suatu dorongan untuk berubah. Selain itu, komedi ini akan membekas di hati orang tersebut, merubah sikap mereka, memberi sugesti bahwa sebenarnya manusia mempunyai ‘Tuhan’ yang palsu. Biasanya hal-hal seperti ini mengambil unsur seperti institusi, kesucian dalam pernikahan, militer, pengadilan, pemerintahan, orang-orang kaya, eksklusivisme,

		generasi umur, dan bahkan Hollywood itu sendiri. Contoh film: “ <i>Horrible Bosses</i> ” (2011) (hlm. 108).
10	<i>Farce</i>	<i>Farce</i> memperbolehkan penipuan, <i>slapstick</i> , <i>exaggeration</i> , pencurian identitas, dan <i>pace</i> yang cepat. Contoh film: “ <i>Home Alone</i> ” (1990) (hlm. 112)
11	<i>Sitcom</i>	Sub-genre ini menyajikan karakter yang terperangkap dalam suatu kandang dan tidak berubah, melarikan diri, belajar, atau mengembangkan kesadaran diri. Contoh film: “ <i>Everybody Loves Raymond</i> ” (1996) (hlm. 121).
12	<i>Action Comedy</i>	Film diidentifikasi menjadi <i>action comedy</i> ketika ada kejadian kriminal. Protagonis akan berada di sisi hukum yang benar. Contoh film: “ <i>21 Jump Street</i> ” (2012) (hlm. 219).
13	<i>Bromance</i>	Sub-genre ini menunjukkan hubungan diantara dua sahabat yang cenderung lebih external dan penuh dengan aksi. Contoh film: “ <i>The Hangover</i> ” (2009) (hlm. 141).
14	<i>Animated Comedy</i>	Komedi yang menggunakan fitur animasi. Contoh film: “ <i>Toy Story</i> ” (1995) (hlm. 143).
14	<i>Road Movies</i>	Sub-genre ini biasanya menyajikan sesuatu tidak cocok datang ketika karakter sedang dalam perjalanan dan pada orang-orang yang mereka temui. Contoh film: “ <i>Little Miss Sunshine</i> ” (2006) (hlm. 145).
15	<i>Christmas Comedy</i>	Komedi yang berlatar <i>festive</i> . Tidak harus natal, tetapi berlatar di pertengahan musim dingin. Contoh film: “ <i>Bad Santa</i> ” (2003) (hlm. 147).
16	<i>Sports Comedy</i>	Komedi yang melibatkan olahraga dan berfokus pada pemenang dan yang kalah, dan ikut serta dalam permainan. Contoh film: “ <i>Happy Gilmore</i> ” (1996) (hlm. 151).
17	<i>Military Comedy</i>	Fokus utama komedi militer adalah patriotisme, kehormatan, dan tugas. Contoh film: “ <i>Hot Shots</i> ” (1991) (hlm. 157).
18	<i>Prison Comedy</i>	Berhubungan dengan tahanan yang tidak bersalah, penjaga yang brutal, sel penjara yang kecil, lamanya jumlah tahun dipenjara, pengacara, rencana, keributan, dan keinginan untuk melarikan diri. Contoh film: “ <i>I Love You, Phillips Morris</i> ” (2009) (hlm. 163).
19	<i>The Heist or Caper Movie</i>	Komedi ini dijalankan oleh pertemuan tim (penipu, pengemudi, perencana, dan perampok) untuk merencanakan pencurian. Contoh film: “ <i>Ocean’s Eleven</i> ” (2001) (hlm.174).
20	<i>Mob Movie</i>	Komedi yang berhubungan dengan para pembunuh bayaran yang tidak kompeten. Contoh film: “ <i>Get Shorty</i> ” (1995) (hlm. 177).

21	<i>Fantasy Comedy</i>	Komedi fantasi menggunakan sihir, tokoh supranatural dan mitos. Contoh film: “ <i>Groundhog Day</i> ” (1993) (hlm. 200).
22	<i>God and Devil</i>	Komedi yang berjuang dengan filosofis karena targetnya sama samarnya dengan surgawi. Contoh film: “ <i>The Devil Wears Prada</i> ” (2006) (hlm. 203).
23	<i>Horror Comedy</i>	Kombinasi genre horror dan komedi. Contoh film: “ <i>Brain Dead</i> ” (1992) (hlm. 204).
24	<i>Biopic Comedy</i>	Film komedi yang menceritakan mengenai pelawak dan pemain terkenal. Contoh film: “ <i>Chaplin</i> ” (1992) (hlm. 210).
25	<i>Ensemble Comedy</i>	Memiliki fokus yang banyak dengan banyaknya karakter, tujuan, dan keinginan yang berbeda-beda. Contoh film: “ <i>Grown Ups</i> ” (2010) (hlm. 212).

2.5 *Dark Comedy*

Salah satu penulis yang membuat genre *dark comedy* terkenal adalah Kurt Vonnegut (Dano, 2013, hlm. 279). Menurut Vonnegut (2014), humor yang mengundang tawa biasanya didasarkan pada kekecewaan dan ketakutan terbesar manusia. Ia juga berkata bahwa humor yang kelam dengan situasi putus asa (*gallows humor*) diidentifikasi oleh Freud dengan humor Yahudi, di mana humor ini membicarakan mengenai orang-orang tak berdaya dan berada di situasi yang kecil harapannya (hlm. 258).

Styan (2005) berpendapat bahwa adanya enam elemen yang perlu diperhatikan ketika membuat *dark comedy* yang terdiri atas tragedi dan komedi (*tragicomedy*), yaitu:

1. Melibatkan Penonton

Terdapat gesekan diantara karakter dan penonton di dalam sebuah drama.

Tentunya ini membuat para penonton menginginkan sesuatu yang dapat

memposisikan diri mereka sebagai karakternya. Ketika penonton sudah mendapatkan perasaan yang dirasakan oleh karakter, penonton akan mempunyai empati lebih terhadap karakter. Oleh karena itu, penulis harus berusaha menyatukan penontonnya dengan pemikiran dan emosi yang ada dalam ceritanya (hlm. 251-254).

2. Ironis sebagai Pengendali

Dark comedy bertujuan untuk membuat penonton menderita dengan mengetahuinya fakta-fakta ‘ironis’ tanpa menyinggung mereka. Penulis diharuskan untuk selalu menetapkan penonton sebagai penonton dan tetap berada di kursi penontonnya. Namun, penonton tetap ‘terpanggil’ atau menyadari secara langsung mengenai fakta-fakta ironis. Oleh karena itu, pengendali *dark comedy* dipegang oleh ironi. Penonton juga dapat memiliki pemikiran yang berbeda, seperti pikiran yang tiba-tiba mengetahui hal buruk, melainkan yang indah terus (hlm. 261-264).

3. *The Comic Pathetic Hero*

Protagonis dalam *dark comedy* modern adalah karakter yang sedang ingin berpidato di publik, tetapi ia harus membersihkan dahak dan menggaruk hidungnya. Sisi dramatis dalam *dark comedy* memanfaatkan kepribadian dan kehidupan manusia yang tampaknya remeh dan membosankan untuk kepentingan dramatisir, contohnya adalah kebodohan manusia, kecerobohan, keraguan, kekecewaan, dan kepribadian lainnya. *Dark comedy* seakan-akan berkata bahwa kebajikan dan semua kejahatan memiliki aspek yang biasa (hlm. 275).

4. *The Dark Tone*

Ketika penonton sedang membaca atau menonton sebuah *dark comedy*, kewaspadaan atau alam bawah sadar mereka dapat terbangun atau bahkan tidak sama sekali. Salah satu cara agar kewaspadaan penonton tetap bangun adalah untuk menempatkan tragedi dan komedi secara justaposisi. Hal ini sama seperti menempatkan penonton di kesenangan bersamaan dengan kesedihan. Menurut Styan (2005) yang mengutip dari Fry, jika karakter tidak mempunyai tragedi dalam hidupnya, maka tidak akan ada juga komedinya (hlm. 278-279).

5. *Unholy Joy: Attitudes of Dramatists and Audience*

Pada tahun 1817, Hazlitt (dikutip dari Styan, 2005, hlm. 287-288) mengatakan bahwa perpaduan antara tragedi dan komedi nantinya akan mati seiring progresnya tata karma dan pengetahuan. Hal ini sebagian besar telah dipenuhi. Meskipun sulit untuk mengukur suatu hal dengan tata karma dan pengetahuan, emosi penonton sekarang lebih cenderung fluktuatif. Namun, belum ada seni yang benar-benar membicarakan mengenai pikiran dan perasaan penonton. Oleh karena itu, penulis harus terbiasa dengan pemikiran penonton, sebagai drama. Terutama dalam *dark komedi* yang memiliki membelah pemikiran drama dengan motif yang tampaknya skeptis dan mencerminkan *mood* terhadap jaman sekarang. Drama dalam *dark comedy* adalah drama mengenai *self-analytics* dan *self-conscious* (hlm. 288-289).

6. Mendidik (*didacticism*) dan Keputusasaan (*despair*)

Dengan adanya drama di dalam *dark comedy*, penonton maupun pembuat karya sebenarnya sedang menyiksa diri dengan penderitaan yang dapat

diposisikan sebagai diri kita sendiri (*relatable*). Jika satir tidak dapat membuat penonton ketakutan setelah kejadian, *dark comedy* justru membuat siapapun ketakutan karena telah diseret melewati hal-hal yang ‘kotor’ seperti fakta-fakta yang tidak diinginkan (hlm. 293).

Blake (2015) mengatakan bahwa plot dalam sebuah *dark comedy* biasanya apa yang diinginkan protagonis merupakan sesuatu yang buruk. Hal buruk seringkali digunakan untuk membalas dendam atau untuk kepentingan uang. *Dark comedy* seringkali membawa penonton ke area yang sangat buta baginya. Penonton yang tadinya sama sekali menolak tindakan negatif, jadi mempunyai *mindset* seperti “memangnya apa hal terburuk yang akan terjadi?” dan kemudian mereka ikut serta dalam cerita tersebut (hlm. 109-110).

2.6 Teknik Komedi

Terdapat teknik komedi lainnya yang dikemukakan oleh Berger (1997). Menurutnya, penulis komedi seringkali menggunakan teknik tersebut untuk menciptakan situasi yang lucu dan menghibur. Teknik komik tersebut juga didasarkan pada analisis konten, di mana Berger memeriksa contoh-contoh humor dari semua jenis media seperti film-film komedi, novel komedi, dan lain lain. Terdapat banyak teknik komedi yang ditemukan oleh Berger. Oleh karena itu, teknik tersebut dikelompokkan lagi menjadi kategori dasar komedi berdasarkan apa yang terlibat (hlm 2-3). Kategori dasar komedi menurut Berger (1997) yang sering menonjol, antara lain:

1. Humor yang melibatkan identitas (*identity*)

Humor mengenai eksistensial manusia atau pengenalan mengenai dirinya sendiri. Sebagai contoh adalah ketika penulis menggunakan karakter gembel yang kotor dan bau. Penulis ini menggunakan stereotip sebagai tambahan humor dalam ceritanya (hlm. 42-43).

2. Humor yang melibatkan logika (*logic*)

Humor yang disampaikan berdasarkan logika-logika yang ada. Sebagai contoh ketika penulis menempatkan karakternya sedang buang air besar, tetapi karakter tersebut keceplosan membuang angin yang terdengar besar sekali. Sialnya, ternyata bosnya sedang berdiri dan melihatinya dengan sinis. Sehingga karakter tersebut mengalami rasa malu dan canggung. Penulis ini menggunakan *coincidence*, di mana situasi kebetulan itu tidak bisa dihindari (hlm. 12).

3. Humor yang melibatkan Bahasa (*language*)

Humor yang disampaikan dengan verbal. Sebagai contoh ketika penulis membuat karakter A yang baru saja melihat penembakan mempertanyakan karakter B mengenai berapa tembakan yang telah terjadi. Karakter B mengatakan bahwa telah terjadi seratus tembakan, padahal nyatanya hanya dua tembakan. Penulis ini menggunakan *exaggeration*, di mana ia melebih-lebihkan situasi (hlm. 18-19).

4. Humor yang melibatkan aksi dan fenomena visual (*action*)

Humor yang disampaikan secara fisik dan terang-terangan secara visual. Sebagai contoh ketika ada penulis yang menempatkan karakternya dalam situasi di mana mereka jatuh karena kulit pisang atau menabrak sapu. Penulis

ini menggunakan *slapstick* yang merupakan aksi. Sedangkan contoh fenomena visual adalah ketika penulis menggunakan pergerakan *slow motion* atau sebaliknya untuk menambahkan humor (hlm. 12-13).

Kategori dasar komedi kemudian mempunyai banyak tekniknya sendiri-sendiri yang biasanya seringkali digunakan. Hal ini didasarkan dengan cara penyampaian. Kategori dasar komedi beserta teknik-tekniknya disusun oleh Berger (1997) adalah sebagai berikut.

LANGUAGE	LOGIC	IDENTITY	ACTION
Allusion	Absurdity	Before/After	Chase
Bombast	Accident	Burlesque	Slapstick
Definition	Analogy	Caricature	Speed
Exaggeration	Catalogue	Eccentricity	
Facetiousness	Coincidence	Embarrassment	
Insults	Comparison	Exposure	
Infantilism	Disappointment	Grotesque	
Irony	Ignorance	Imitation	
Misunderstanding	Mistakes	Impersonation	
Over literalness	Repetition	Mimicry	
Puns, Wordplay	Reversal	Parody	
Repartee	Rigidity	Scale	
Ridicule	Theme/Variation	Stereotype	
Sarcasm	Unmasking		
Satire			

Gambar 2.3. Kategori Berserta Teknik Komedi
(Berger, 1997, hlm.3)

45 teknik komedi kemudian akan diurutkan sesuai abjad dan dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 2.3. Teknik Komedi dan Penjelasannya
(Berger, 1997, hlm. 5-45)

Teknik Komedi	Keterangan
<i>Absurdity</i> (logika)	Seringkali melibatkan karakter yang unik dengan pernyataan-pernyataan konyolnya dan seringkali

	membicarakan omong kosong yang menimbulkan kebingungan (hlm. 5).
<i>Accident</i> (logika)	Accident atau kecelakaan seringkali melibatkan hal-hal yang karakter lakukan seperti salah berbicara, salah mengartikan tulisan, karakter yang terpeleset kulit pisang, dan kecelakaan-kecelakaan yang didasarkan pada kebetulan, <i>human errors</i> , atau kesalahpahaman (hlm. 6).
<i>Allusion</i> (bahasa)	Penggunaan kata kiasan berdasarkan hal-hal bodoh untuk penambahan lelucon (hlm. 7).
<i>Analogy</i> atau Metafora (logika)	Teknik ini sering digunakan untuk membandingkan suatu hal dengan sesuatu dengan tujuan untuk menghina. Biasanya teknik ini sering digabung dengan <i>exaggeration</i> (hlm. 8).
<i>Before/After</i> (identitas)	Identitas seorang karakter sekarang dan sebelumnya bisa jadi sangat berbeda, sehingga menimbulkan komedi (hlm. 8).
<i>Bombast</i> (bahasa)	Cara karakter berbicara dengan tujuan untuk mempersuasi orang, biasanya sangat detail, dan terkadang diluar konteks (hlm. 9).
<i>Burlesque</i> (identitas)	Meniru menjadi seseorang yang ingin dihina dan biasanya diperagakan secara tidak senonoh (hlm. 10).
<i>Caricature</i> (identitas)	Sebuah gambar atau gagasan visual di mana wajar karakter digambar secara berlebihan untuk mengejek sesuatu atau seseorang (hlm. 10).
<i>Catalogues</i> (logika)	Mencantumkan hal-hal yang aneh dan tidak sesuai sebagai respon (hlm. 11).
<i>Chase Scene</i> (visual)	Ketika karakter sedang dikejar-kejar oleh seseorang atau sesuatu (hlm. 12).
<i>Coincidence</i> (logika)	Karakter yang sedang berada di situasi-situasi 'kebetulan', sehingga karakter merasa canggung dan tidak nyaman (hlm. 12).
<i>Comparison</i> (logika)	Membanding-bandingkan sesuatu untuk kebutuhan komedi (hlm. 13).
<i>Definitions</i> (bahasa)	Ketika karakter berusaha untuk mendefinisikan sarkas ataupun hal-hal yang tidak harfiah (hlm. 14).
<i>Dissapointments</i> (logika)	Karakter yang merasa dikecewakan ketika ekspektasinya berbeda dengan kenyataan (hlm. 15).
<i>Eccentricity</i> (identitas)	Seorang karakter yang sering bohong dengan kepribadian yang unik (hlm. 16).
<i>Embarrasment</i> (identitas)	Seringkali seorang karakter merasa malu, sehingga ia berusaha keras untuk ke luar dari masa malunya tersebut. Namun, hal tersebut malah makin membuatnya malu. (hlm. 17).

<i>Exaggeration</i> (bahasa)	Melebih-lebihkan situasi yang melebihi realitas (hlm. 18).
<i>Exposure</i> (identitas)	Karakter yang terbongkar rahasianya karena mereka bukanlah seseorang yang mereka katakan. Selain itu, karakter juga bisa mengekspos seksualitasnya seperti memperlihatkan diri mereka yang telanjang (hlm. 19).
<i>Facetiousness</i> (bahasa)	Sebuah gagasan yang seringkali dipakai oleh karakter untuk bercanda (hlm. 20).
<i>Grotesque</i> (identitas)	Karakter yang sangat aneh dan tidak masuk akal (hlm. 21).
<i>Ignorance</i> (logika)	Karakter yang dapat membuat penonton setuju dengan perbuatannya meskipun hal tersebut tidak senonoh (hlm. 21).
<i>Imitation</i> (identitas)	Karakter yang berpura-pura menjadi suatu benda (hlm. 23).
<i>Impersonation</i> (identitas)	Karakter yang berpura-pura menjadi orang lain dengan tujuan mengejek (hlm. 24).
<i>Infantilism</i> (bahasa)	Karakter yang berbicara sebagaimana bayi berbicara (hlm. 25).
<i>Insults</i> (bahasa)	Penghinaan yang secara blak-blakan dibicarakan untuk menjatuhkan sebuah institusi atau seseorang (hlm. 26).
<i>Irony</i> (bahasa)	Ironi secara verbal biasanya ketika seseorang mengatakan suatu hal dengan arti sebaliknya. Ironi dramatis biasanya adalah plot yang mempunyai karakter dengan tujuan tertentu, tetapi malah mendapatkan hal yang kebalikan dengan tujuannya karena aksi-aksinya (hlm. 27).
<i>Literalness</i> (bahasa)	Biasanya disampaikan oleh karakter yang bodoh, sehingga ia mengatakan sesuatu secara blak-blakan (hlm. 28).
<i>Mimicry</i> (identitas)	Seorang karakter yang tetap menjadi dirinya, tetapi berpura-pura menjadi orang lain melalui gerakan tubuh, raut wajah, dan lain-lain (hlm. 29).
<i>Mistakes</i> (logika)	Ketika karakter melakukan suatu kesalahan karena kecerobohnya atau tidak memperhatikan situasi (hlm. 30).
<i>Misunderstanding</i> (bahasa)	Disebabkan karena karakter tidak berkomunikasi secara efektif (hlm. 31).
<i>Parody</i> (identitas)	Mengungkit-ungkit film lain (hlm. 33).
<i>Puns</i> (bahasa)	Permainan kata dengan menggunakan suara kata yang sama, tetapi dengan arti yang berbeda (hlm. 34).
<i>Repartee</i> (bahasa)	Sebuah balasan yang pintar dan lucu ketika ada hinaan (hlm. 35).
<i>Repetition</i> (logika)	Sebuah gagasan yang diulang terus menerus (hlm. 35).

<i>Reversal</i> (logika)	Karakter yang berusaha untuk berubah dari pikiran masyarakat (hlm. 36).
<i>Ridicule</i> (bahasa)	Mengolok-olok dan melemparkan tawa hina (hlm. 37).
<i>Rigidity</i> (logika)	Karakter yang tidak ingin menunduk kepada yang berkuasa (hlm. 38).
<i>Sarcasm</i> (bahasa)	Sebuah perkataan yang menghina, mengejek, dan melukai dengan kata-kata yang tidak langsung (hlm. 38).
<i>Satire</i> (bahasa)	Sebuah sindiran dan ejekan untuk menyadari betapa bodohnya manusia (hlm. 39).
<i>Scale</i> (identitas)	Besar atau kecilnya suatu benda yang kontras dengan karakter (hlm. 41).
<i>Slapstick</i> (visual)	Bentuk komedi yang sangat melibatkan fisik. Sebagai contoh ketika karakter sedang dilempar kue ke wajah mereka, tidak sengaja terpukul oleh pel, dan kegiatan lainnya (hlm. 42).
<i>Speed</i> (visual)	Mempercepat atau memperlambat aksi karakter bertindak (hlm. 42).
<i>Stereotypes</i> (identitas)	Sebuah pandangan umum mengenai karakteristik dan perilaku beberapa kelompok orang berdasarkan etnis, ras, kebangsaan, agama, generasi (hlm. 42).
<i>Theme</i> (logika)	Tema dari cerita itu sendiri mengenai berbagai hal yang berbeda (hlm. 43).
<i>Unmasking</i> (identitas)	Seorang karkter yang berpura-pura menjadi seseorang yang sama sekali bukan dirinya, seperti seorang wanita yang berpura-pura menjadi pria (hlm. 44).