



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. *Script*

Script dalam film berbeda dengan novel atau *script* pada teater. Dalam novel, cerita seringkali terjadi pada sudut pandang karakter utama. Pembaca seolah-olah dipaksa ditarik ke dalam isi kepala dari karakter utama. Sementara adegan *script* pada teater seluruhnya terjadi di panggung tempat pentas ditunjukkan. Dialognya selalu memakai kalimat-kalimat eksesif yang menggambarkan perasaan, aksi, atau emosi (Field, 2005 hlm. 19).

Script dalam pembuatan film adalah *blueprint* dan acuan bagi anggota tim produksi untuk menyelesaikan tugasnya. Sebuah *script* menggambarkan perkembangan rangkaian kejadian dari momen ke momen dengan mengindikasikan apa yang akan dilihat dan dengar melalui tulisan di dalamnya. Tidak seperti novel atau puisi, *script* adalah karya yang belum selesai. *Script* hanyalah salah satu bagian dari keseluruhan proses kreatif media audio visual. Tidak ada nilai sastra pada *script* selain sebagai panduan saat film dibuat (Rea & Irving, 2010, hlm. 3).

Script dikembangkan dari hal apapun yang menginspirasi *scriptwriter* untuk mengekspresikan dan mengkomunikasikan sesuatu secara visual dan dramatis. Hal ini bisa berasal dari sebuah ide, gambar, karakter, konsep, kejadian historis, tempat, adaptasi, mimpi, kejadian nyata, fantasi, memori, pengalaman, isu sosial, berita, artikel majalah, dsb. *Scriptwriter* mungkin terinspirasi oleh satu peristiwa yang terjadi pada saat dia menumpang bis atau kereta api atau berinteraksi dengan dua

orang asing dalam perjalanan. Tidak hanya itu, *scriptwriter* bisa saja memiliki kebutuhan mendesak untuk mengekspresikan sesuatu tentang lokasi sosial di lingkungannya. *Script* yang bagus adalah *script* yang ditulis dengan sepenuh hati dan didasarkan oleh topik yang diketahui oleh penulis (Rea & Irving, 2010, hlm. 4).

Dalam membuat *script*, Dancyger (2006) menegaskan bahwa selain diperlukannya ide awal, penulis harus menentukan: Siapakah karakter utama? Apa premis dari cerita? Apakah adegannya memperlihatkan dilema dari karakter utama? Apakah dilema karakter utama bersifat situasional atau berakar sampai ke dalam kepribadian mereka? Pilihan yang dibuat terhadap pertanyaan-pertanyaan ini adalah pilihan dramatik. Jika pilihan dramatik yang dipilih tidak disukai, maka *scriptwriter* harus merubah atau merevisi pendekatannya. Lebih lanjut, Dancyger menyatakan jikalau *script* gagal, hal itu dikarenakan *scriptwriter* gagal untuk berimajinasi dengan luas dan tidak mempunyai pandangan yang jelas. Seorang *scriptwriter* perlu mengecek ulang setiap adegan untuk memberikan ide kreatif yang masih tersimpan di belakang kepala. Hal ini dilakukan untuk membangun atau membuat susunan cerita saling mendukung dan berada dalam satu tema. Tentu saja penulis akan melakukan percobaan dan kegagalan selama proses menulis dan hal itu tak dapat dihindarkan. Oleh karena itu, merevisi atau menulis ulang *script* perlu untuk dilakukan (hlm 345).

2.2. Genre

Derrida (dikutip dari Langford, 2013) mengatakan bahwa sebuah film selalu mempunyai *genre*. Film pun bahkan bisa memiliki lebih dari satu *genre* atau yang

biasa disebut dengan *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 pembuat film, 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). Nichols (2010) mengatakan genre memesona calon audiens karena genre dapat membuat audiens lupa sejenak dari kehidupan dunia nyata. Selain itu *genre* juga mendramatisasi, mengeksplorasi, dan sering kali memecahkan konflik personal dan sosial seseorang secara imajinatif. Ia menambahkan bahwa genre-genre tertentu mempunyai dunia, emosi, dan konflik yang berbeda. *Genre-genre* tersebut adalah:

Tabel 2.1. Jenis-jenis genre dalam film

(Nichols, 2010)

No.	Genre	Dunia yang dimasuki	Emosi yang dirasakan	Konflik yang terjadi
1	<i>Science Fiction</i>	Waktu masa depan, teknologi canggih, terdapat alien	Terpesona, penasaran, kagum	Martabat manusia melawan teknologi, peradaban melawan alien
2	<i>Western</i>	Individu seorang pria, tempat yang tandus namun terdapat	Kagum, murka, hina	Peradaban melawan gurun, komunitas melawan individu

		harta		
3	<i>Gangster</i>	Orang-orang mapan yang suka melanggar hukum	Kagum, murka, hina	Aturan hukum melawan hukum rimba, loyalitas melawan pengkhianatan
4	<i>Mystery</i>	Penuh dengan intrik, klu-klu menyesatkan, dan misteri yang perlu dipecahkan	Menebak-nebak, penasaran, curiga, tegang	Identifikasi dan isolasi dari pelaku yang mengancam perintah sosial
5	<i>Thriller</i>	Para individu harus bersatu melawan kehidupan yang kejam	Tegang, gugup, cemas, syok	Ancaman terhadap hidup individu dan sosial melawan skill individu
6	<i>Horror</i>	Terdapat roh jahat mengancam kehidupan seseorang yang membutuhkan bantuan dari orang lain	Takut, tegang, syok, terkejut, jijik	Kecemasan dan keraguan terhadap harga diri; ancaman yang irasional melawan kemampuan individu atau kelompok melawan mereka
7	<i>Musical</i>	Terdapat banyak lagu, tarian, dan kerimbunan spontan	Gembira, afeksi, tenang	Rutinitas yang hambar melawan semangat, kegembiraan dan spirit tanpa beban
8	<i>Film Noir</i>	Penuh dengan godaan dan kebohongan, tidak ada orang yang	Curiga, cemas, waspada, ragu-ragu	Ketidakpercayaan dan ketidakstabilan melawan kepercayaan dan tatanan sosial,

		bisa dipercaya		maskulinitas melawan identitas pria
9	<i>Melodrama</i>	Sering terjadi dinamika hubungan keluarga yang menyebabkan emosi menjadi intens	Khawatir, cemas, empati, duka	Keluarga yang seolah berada di surga melawan keluarga yang seolah berada di neraka, kebajikan melawan dengki
10	<i>Comedy</i>	Kejadian dan situasi yang terjadi menimbulkan rasa gembira, lucu, dan tertawa	Riang, gembira, tertawa, tenang	Sopan santun melawan penghinaan, prediktabilitas melawan ketidakpastian
11	<i>Adult</i>	Kejadian dan situasi yang terjadi menimbulkan interaksi seksual berkepanjangan	Gairah seksual yang meningkat	Kesopanan seksual melawan lisensi seksual

2.2.1. *Sub-Genre* dalam Film Komedi

Altman (1999) mengatakan jika kata jenis *genre* biasanya menggunakan kata sifat atau benda dan kata tersebut menggambarkan genre yang diwakilkan dengan memberikan batasan terhadap kategorinya sendiri. Ia juga menambahkan bahwa penambahan kata sifat atau benda dalam *sub-genre* harus menambahkan wawasan terhadap genre telah ada. Terdapat tiga hal yang perlu dilakukan sebelum melakukan penambahan genre:

1. Penambahan kategori *sub-genre* harus dapat dibedakan dengan kategori yang sama dengan melakukan penambahan yang berbeda. Sebagai contoh, film drama musikal dengan drama komedi mempunyai inti yang sama, namun menjadi berbeda ketika ada unsur musik dan komedi di masing-masing film.
2. Penambahan kategori *sub-genre* dapat menambahkan elemen-elemen yang tidak ada sebelumnya di genre yang dipakai dan menjadikan elemen-elemen tersebut menjadi ciri khas dalam *sub-genre* yang dipilih. Sebagai contoh, genre *western* selalu memiliki elemen-elemen berupa latar yang bertempat di gurun pasir, topi koboi dan hewan kuda.
3. Masyarakat dengan sadar atau tidak menyadari struktur yang membedakan dengan genre dengan *sub-genre*. Mereka akan menciptakan ekspektasi sendiri terhadap film dengan *sub-genre* yang ditonton dengan memikirkan tipe-tipe karakter, plot, gaya produksi dan lain sebagainya (hlm. 53).

Dalam hubungannya dengan *sub-genre* dalam film komedi, ia juga menegaskan bahwa komedi adalah kata sifat karena komedi telah terjadi selama berabad-abad. Komedi telah ditandai dengan berbagai cara, memiliki berbagai macam karakter, mempunyai *tone* yang berbeda-beda dan lain-lain. Oleh karena itu, komedi juga mempunyai kategorinya (*sub-genre*) masing-masing (hlm. 51).

Menurut Blake (2015), dalam film komedi sebagian besar film komedi bergantung pada narasinya. Oleh karena itu, penulis skenario perlu memahami bagaimana setiap *sub-genre* komedi dibangun dan kisah-kisah cerita apa yang

mereka ceritakan. Blake mengkategorikan *sub-genre* pada film komedi sebagai berikut:

Tabel 2.2. Jenis-jenis *sub-genre* pada film komedi
(Blake, 2015)

No.	Kategori Sub-Genre	Keterangan
1	<i>Fish Out of Water</i>	Sub-genre yang menonjolkan perjalanan karakter dengan keinginan kembali ke dunia sebelumnya atau berbaur dengan dunia baru.
2	<i>Screwball</i>	Karakter di sub-genre ini akan bercerai dengan pasangannya. Namun, mereka akan menemukan jalan untuk dapat bersama dan menikah kembali.
3	<i>Romantic Comedy</i>	Sub-genre ini menceritakan titik terendah seorang karakter dan memiliki tujuan untuk menemukan pasangan hidup.
4	<i>Teen Comedy</i>	Komedi yang memperlihatkan proses karakter meraih kedewasaan. Biasanya karakter ini berada di masa pubertas yang memiliki hormon tinggi dan emosian.
5	<i>Sex Comedy</i>	Sub-genre yang memiliki lelucon mengenai aktivitas seks, biasanya diawali dengan kisah cinta.
6	<i>Parody</i>	Sebuah komedi yang memiliki kisah cerita yang sama dengan sebelumnya. Dibuat berbeda dengan tambahan unsur <i>reiteration</i> , <i>inversion</i> , <i>misdirection</i> , <i>extraneous</i> , <i>inclusion</i> , dan <i>exaggeration</i> .
7	<i>Mockumentary</i>	Sebuah parodi dari <i>reality show</i> .
8	<i>Satire</i>	Komedi berdasarkan cara manusia hidup, korupsi, amoralitas, dan lainnya.

9	<i>Dark Comedy</i>	Komedi yang meluapkan kemarahan dan memiliki suatu dorongan untuk berubah. Kemarahan ini adalah untuk menyindir sebuah institusi, sebuah hubungan, militer, pengadilan, pemerintahan, orang-orang kaya, eksklusivisme, generasi umur, dan Hollywood itu sendiri.
10	<i>Farce</i>	Komedi dengan <i>fast pacing</i> dan memperbolehkan suatu hal yang berlebihan (<i>exaggeration</i>), penipuan, pencurian identitas, hingga <i>slapstick</i> .
11	<i>Sitcom</i>	Memiliki karakter yang tidak berkembang, tetapi memiliki pembelajaran sehingga mempunyai kesadaran diri.
12	<i>Action Comedy</i>	Penuh dengan aksi kejadian kriminal, tetapi protagonis tetap berada di pihak yang benar secara hukum.
13	<i>Bromance</i>	Memperlihatkan hubungan dua sahabat yang menghadapi dunia dengan penuh aksi.
14	<i>Animated Comedy</i>	Menggunkan media animasi.
15	<i>Road Movies</i>	Berfokus terhadap perjalanan karakter dan kejadian yang mereka temui serta orang-orangnya.
16	<i>Christmas Comedy</i>	Memiliki latar di musim dingin dan <i>festive</i> .
17	<i>Sports Comedy</i>	Memiliki tema olahraga dan karakter juga ikut serta dalam pertandingan.
18	<i>Military Comedy</i>	Menekankan patriotisme, kehormatan terhadap militer, dan tugas-tugasnya.
19	<i>Prison Comedy</i>	Memperlihatkan perjalanan karakter yang merupakan tahanan tidak bersalah dan keinginannya untuk melarikan diri, biasanya ia berhubungan dengan penjaga sel, pengacara, dan lainnya.
20	<i>The Heist or</i>	Komedi yang menceritakan persekongkolan tim penipu

	<i>Caper Movie</i>	atau perampok.
21	<i>Mob Movie</i>	Karakter dalam sub-genre ini memiliki hubungan dengan pembunuh bayaran yang tidak kompeten.
22	<i>Fantasy Comedy</i>	Komedi yang memiliki unsur fantasi seperti tokoh supranatural, mitos, atau sihir.
23	<i>God and Devil</i>	Sebuah komedi yang filosofis, biasanya abstrak seperti konsep surga dan neraka.
24	<i>Horror Comedy</i>	Terdapat unsur genre horror yang digabung dengan komedi.
25	<i>Biopic Comedy</i>	Sebuah komedi yang memperlihatkan kehidupan pelawak atau pemain terkenal.
26	<i>Ensemble Comedy</i>	Mempunyai banyak karakter dengan kemauan dan tujuan yang berbeda-beda.

2.2.1.1. Road Movies

Road Movies merupakan sebuah invensi genre dari Amerika (Blake, 2015, hlm. 144). Jalanan menjadi tema yang konsisten dalam film-film Amerika. Jalanan di Amerika dulu penuh dengan kisah-kisah mitologi dan sejarah sosial, tapi sekarang semenjak ada kemajuan teknologi film dan mobil di abad ke 20, stereotip *Road Movies* menjadi bersimpang. *Road Movies* menjadi terlalu keren untuk dikaitkan dengan masalah-masalah serius seperti politik sosial. *Road Movies* justru mengungkapkan bentuk kemarahan atau persimpangan dari norma kehidupan sosial sehari-hari. *Road Movies* sering menggambarkan kisah perjalanan individu atau kelompok yang mengeksplorasi tema alienasi dan masalah identitas budaya

suatu bangsa atau periode sejarah (Cohan & Hark, 1997, hlm. 1). Menurut Orgeron (2007), *Road Movies* menjadi menarik bagi mereka membangkitkan hasrat, hasrat manusia sebagai makhluk yang ingin dilihat bergerak untuk keperluan modernitas.

Sebuah *Road Movies* adalah suatu genre film di mana karakter utama meninggalkan rumah dalam suatu perjalanan yang biasanya mengubah perspektif dari kehidupan sehari-hari mereka (Salles, 2007). Blake (2013) mengatakan bahwa dalam hubungannya dengan komedi, humor yang sering kali terjadi pada *Road Movies* terjadi ketika seorang karakter yang berasal dari luar daerah bertemu dengan para karakter lain yang mereka temui di jalan dengan latar budaya yang berbeda. Karakter utama biasanya diberikan situasi yang mereka sering hadapi sehari-hari namun mereka harus menghadapi situasi tersebut dalam tempat yang asing. Sering kali mereka tidak memiliki uang, pakaian, atau sumber daya lainnya. Ditambah lagi mereka berada jauh berpuluh atau bahkan beratus kilo dari rumah mereka. Mereka tampak seperti idiot yang tidak tahu harus berbuat apa dan pertanyaan yang sering timbul dari *Road Movies* adalah apa yang akan kamu lakukan jika kamu ditarik keluar dari zona nyaman kamu? Kebutuhan-kebutuhan primal itu kini menjadi lebih utama seperti makanan, pakaian, uang, dsb.

Kepentingan dan efisiensi dari *Road Movies* terletak pada seberapa pentingnya karakter harus pulang ke rumah atau pergi ke tempat tertentu? Bisa jadi karena karakter utama mempunyai janji untuk

berhubungan seks seperti di film *The Stranded Miles* (Russell, 1996) atau menemani istri melahirkan sang buah hati di rumah sakit seperti di film *Due Date* (Phillips, 2010) atau bahkan sesimpel menikmati hari-hari terakhir bersama sahabat terbaik sebelum dia menikah seperti di film *Sideways* (Payne, 2004).

Goal dari karakter utama mungkin terdengar simpel, tapi *goal* yang sebenarnya terletak pada sisi emosional. Sering kali, karakter utama digambarkan sebagai karakter yang serius saking seriusnya dia menjadi yang paling bodoh dan di sini biasanya karakter trickster muncul untuk membangkitkan selera humor karakter utama. Sepanjang perjalanan karakter utama akan menemui konfrontasi dengan karakter-karakter lain seperti penduduk lokal yang tidak ramah atau karakter *femme fatale* (karakter wanita berbadan molek yang menggunakan fisiknya untuk mengecoh karakter lain) atau seorang polisi yang suka mencari-cari kesalahan dari karakter utama dan bahkan bisa menjadikannya sebagai buronan. Selagi hal-hal seperti ini terjadi, karakter utama akan melihat atau merasakan kembali sesuatu yang telah lama hilang dari hidupnya seperti kebebasan, harapan, kasih sayang, keputusan-keputusan buruk yang diambil selama hidupnya yang musti diperbaiki. Karakter utama tidak dapat merasakan hal-hal ini sebelum dia “dihukum” oleh alam dan orang-orang menyebalkan yang dia temui sepanjang jalan. Dan di sinilah karakter utama mulai belajar untuk berubah karena secara konstan dia bertemu dengan

orang-orang asing dan tempat yang selalu berubah-ubah. (Blake, 2013, hlm. 145-146).

2.3. Humor

Martin (dikutip dari Susaya, 2010) menjelaskan bahwa istilah humor mulai muncul pada abad ke-18, seiring dengan dimulainya masa pendekatan humanistik. Istilah humor digunakan untuk membedakan perilaku tertawa yang disebabkan oleh hal-hal yang kurang positif, seperti saling ledek, celaan, sindiran, dan keanehan yang terjadi pada orang lain. Istilah humor pada awal abad 18 digunakan untuk mengekspresikan rasa simpatik, toleransi, dan dukungan. Istilah humor juga digunakan bagi individu agar tidak terlalu serius/hanyut dalam permasalahan yang sedang dihadapi. Dengan adanya humor, individu dapat membuat jarak dan lebih objektif dalam memandang kondisi yang sedang dialaminya.

Ross (2005) menegaskan bahwa humor adalah sesuatu yang mengakibatkan orang tersenyum atau tertawa. Walaupun terdapat pengecualian seperti tersenyum atau tertawa bisa jadi tanda seseorang sedang ketakutan atau malu, respon merupakan faktor yang penting untuk menilai sesuatu sebagai humor atau bukan. Mengerti bahasa humor dapat membantu untuk menjelaskan mengapa seseorang bisa tertawa (hlm. 1). Susaya (2010) menambahkan humor dapat dipergunakan untuk berbagai keperluan atau fungsi, antara lain: (a) sebagai pelengkap dalam keterampilan kepemimpinan, (b) untuk memfasilitasi komunikasi, (c) sebagai penghambat agresifitas, (d) untuk memfasilitasi proses terapi, dan (e) untuk mengurangi tingkat stres.

2.4. Tipologi Humor

Berger (1997) mengemukakan terdapat banyak teknik yang dipakai oleh penulis komedi agar adegan yang dihadirkan menjadi lucu dan menghibur. Berger mengelompokkan kategori humor menjadi 4 kategori dasar, yakni:

1. Humor yang melibatkan identitas seseorang
2. Humor yang melibatkan bahasa
3. Humor yang melibatkan logika
4. Humor yang melibatkan sebuah aksi atau fenomena visual

Kemudian Berger menyebutkan bahwa terdapat 45 kategori humor yang masing-masing masuk ke salah satu dari empat kategori dasar yang telah disebutkannya. 45 kategori tersebut meliputi:

Tabel 2.3. Tipologi Humor
(Berger, 1997)

Teknik Komedi	Keterangan
<i>Absurdity</i> (logika)	Pernyataan-pernyataan konyol dan omong kosong yang sering dilontarkannya membuat karakternya unik dan kadang membingungkan.
<i>Accident</i> (logika)	Kecelakaan dan kesalahpahaman yang terjadi secara kebetulan dan kerap kali dilakukan karakter seperti salah berbicara, salah mengartikan tulisan, karakter yang terpeleset kulit pisang, dsb.
<i>Allusion</i> (bahasa)	Penggunaan kata kiasan untuk menambahkan kesan yang bodoh namun juga lucu.
<i>Analogy</i> atau <i>Metafora</i> (logika)	Teknik ini biasanya digabung dengan <i>exaggeration</i> yang sering digunakan untuk membandingkan hal yang bertujuan untuk menghina.

<i>Before/After</i> (identitas)	Perbandingan identitas karakter yang berubah drastis dari sebelum menjadi sesudah kejadian tertentu.
<i>Bombast</i> (bahasa)	Berbicara dengan sangat detail dan diluar konteks (jika diperlukan) untuk mempersuasi orang lain.
<i>Burlesque</i> (identitas)	Karakter dapat memeragakan hal yang tidak senonoh saat ingin menjadi seseorang yang dihina.
<i>Caricature</i> (identitas)	Gagasan visual sesuatu atau seseorang yang digambarkan secara berlebihan untuk mengejek.
<i>Catalogues</i> (logika)	Merespon sesuatu dengan mencantumkan hal-hal yang aneh dan tidak sesuai.
<i>Chase Scene</i> (visual)	Saat dimana karakter dikejar-kejar sesuatu atau seseorang.
<i>Coincidence</i> (logika)	Momen saat karakter merasa canggung dan tidak nyaman dikarenakan sesuatu yang terjadi secara kebetulan.
<i>Comparison</i> (logika)	Karakter membandingkan sesuatu untuk kebutuhan bahan komedinya.
<i>Definitions</i> (bahasa)	Usaha karakter untuk mendefinisikan sarkas atau hal-hal yang bukan sebenarnya.
<i>Dissappointments</i> (logika)	Perasaan kecewa yang dialami karakter ketika ekspektasinya tidak sesuai kenyataan.
<i>Eccentricity</i> (identitas)	Kepribadian karakter yang suka berbohong yang dikemas dengan unik.
<i>Embarrassment</i> (identitas)	Ketika karakter melakukan sesuatu yang memalukan dan membuat dirinya semakin malu ketika karakter mencoba untuk memperbaiki suasana.
<i>Exaggeration</i> (bahasa)	Kegiatan melebih-lebihkan sesuatu yang jauh dari situasi seharusnya.

<i>Exposure</i> (identitas)	Terbongkarnya rahasia kepribadian karakter sesungguhnya yang berbeda dengan apa yang karakter tunjukkan dan katakan selama ini.
<i>Facetiousness</i> (bahasa)	Gagasan yang digunakan karakter untuk membuat lelucon.
<i>Grotesque</i> (identitas)	Karakter yang secara harfiah tidak dapat diterima oleh logika.
<i>Ignorance</i> (logika)	Segala perbuatan termasuk hal yang tidak senonoh yang dilakukan karakter namun tidak dipermasalahkan oleh penonton.
<i>Imitation</i> (identitas)	Perilaku karakter yang menyerupai seperti benda.
<i>Impersonation</i> (identitas)	Mengejek sesuatu dengan meniru tingkah orang lain.
<i>Infantilism</i> (bahasa)	Karakter yang berbicara seperti bayi.
<i>Insults</i> (bahasa)	Gagasan yang digunakan bertujuan untuk menjatuhkan institusi atau seseorang dalam bentuk penghinaan.
<i>Irony</i> (bahasa)	Dimana seseorang mengatakan suatu hal dan melakukan suatu aksi dengan arti sebaliknya dengan tujuan tertentu.
<i>Literalness</i> (bahasa)	Sesuatu yang disampaikan blak-blakan dikrenakan faktor kurangnya edukasi.
<i>Mimicry</i> (identitas)	Upaya karakter untuk berpura-pura menjadi orang lain melalui raut wajah, gerakan tubuhnya, dsb namun sebenarnya ia adalah tetap dirinya sendiri.
<i>Mistakes</i> (logika)	Kesalahan yang tidak sengaja dilakukan karakter karena kecerobohnya.
<i>Misunderstanding</i> (bahasa)	Kesalahan karakter ketika berkomunikasi yang menyebabkan komunikasi berjalan tidak efektif.
<i>Parody</i> (identitas)	Meniru suatu hal yang populer untuk diimitasi dengan versi mereka sendiri.

<i>Puns</i> (bahasa)	Bermain kata dengan mengucapkan kata yang sama namun memiliki arti dan makna yang berbeda.
<i>Repartee</i> (bahasa)	Tindak balik yang lucu untuk membalas penghinaan.
<i>Repetition</i> (logika)	Tindakan pengulangan yang dilakukan terus-menerus.
<i>Reversal</i> (logika)	Usaha yang dilakukan karakter untuk berubah dari apa yang masyarakat pikirkan.
<i>Ridicule</i> (bahasa)	Tawaan hina dan olokan yang dilakukan karakter.
<i>Rigidity</i> (logika)	Sikap karakter yang tidak mau tunduk kepada yang berkuasa.
<i>Sarcasm</i> (bahasa)	Perkataan-perkataan yang digunakan untuk mengejek, menghina, dan melukai seseorang secara tidak langsung.
<i>Satire</i> (bahasa)	Sindiran dan ejekan yang dilontarkan untuk sebagai bentuk ketidakpuasan dan protes terhadap pola tingkah manusia golongan tertentu.
<i>Scale</i> (identitas)	Besar kecilnya kontras pada suatu benda yang dihubungkan dengan manusia.
<i>Slapstick</i> (visual)	Tindakan lucu yang dilakukan karakter namun melibatkan kontak fisik seperti memukul wajah dengan pel, melempar kue ke wajah, dll.
<i>Speed</i> (visual)	Aksi karakter yang diperlambat atau dipercepat.
<i>Stereotypes</i> (identitas)	Suatu pandangan mengenai karakteristik dan perilaku suatu golongan, etnis, ras, agama, dll yang diterima oleh masyarakat umum.
<i>Theme</i> (logika)	Tema dari suatu cerita yang membahas berbagai hal yang berbeda.
Unmasking (identitas)	Perbuatan karakter yang berpura-pura menjadi seseorang selain dirinya seperti seorang pria yang berpura-pura menjadi wanita.

2.4.1. Absurdity

Absurdity melibatkan permainan logika. Karakter sering kali mengucapkan pernyataan yang tampaknya konyol yang berujung dengan kebingungan orang yang mendengarnya (Berger, 1997). Stockwell (2016) menambahkan jika *absurdi* adalah bentuk humor yang didasarkan atas peristiwa atau perilaku yang tidak logis. Contoh film yang mengandung komedi *absurd* adalah *Monty Python's Life of Brian* (Jones, 1979) ketika terdapat adegan mana ada seorang pendeta yang mengirim penjaganya sendiri ke penjara karena menertawakan temannya yang bernama *Biggus Dickus*.

2.4.2. Irony

Irony berawal dari kata “*eironeia*” dari Bahasa Yunani yang berarti “berbohong”, yang pertama kali dikemukakan oleh Aristophanes. Setelah Aristophanes, kata “*eironeia*” dapat diartikan sebagai “kepura-puraan yang tidak palsu, melainkan adalah hal yang dengan sengaja dilakukan dengan tujuan agar orang lain mengerti sisi di balik hal tersebut” (Colebrook, 2004). Berger (1997) mengatakan jika *irony* terbagi menjadi dua, yaitu *verbal irony* yang terjadi ketika karakter mengucapkan sesuatu namun memiliki maksud yang tersirat dan *dramatic irony* yang terjadi ketika karakter dalam cerita tidak mendapatkan tujuan yang diinginkan melainkan hal yang berlawanan.

Lebih jauh lagi, Preminger & Brogan (1993, hlm. 633-635) mengatakan jika *irony* memiliki 6 tipe, yaitu:

1. *Classical Irony*: mengacu pada asal mula ironi dalam era peradaban Yunani kuno.

2. *Romantic Irony*: aspek ironi yang mengedepankan kesadaran dan kritik diri.
3. *Cosmic Irony*: kontras terhadap sesuatu pandangan relatif dengan realita yang sedang berlangsung.
4. *Verbal Irony*: terdapat dualitas antara pernyataan yang dikatakan dengan arti yang dimaksud.
5. *Situational Irony*: suatu efek yang diharapkan bertentangan dengan tindakan yang dilakukan.
6. *Dramatic & Tragic Irony*: audiens mengetahui sesuatu yang tidak dikehutui oleh karakter dalam cerita.

2.4.3. Parody

Parody adalah bentuk rekayasa dari sesuatu yang sudah ada (Blake, 2015). Untuk menjadi parodik, harus ada sesuatu yang telah ada atau dibuat sebelumnya. Walaupun *parody* bersifat mengejek dan menyerang, parodi juga merupakan bentuk tribut bagi karya yang diserangnya. Karena sesuatu yang diparodikan berarti mempunyai status tertentu dan mendapat pengakuan (hlm. 91).

Harries (2000) mensugestikan bahwa terdapat 6 metode untuk menciptakan parodi dari sebuah *genre*:

1. Pengulangan: hal ini meliputi setting dan properti pada film. Contoh seperti kapal luar angkasa pada film *Galaxy Quest* (Parisot, 1999) yang merupakan bentuk imitasi dari kapal luar angkasa pada film *Star Trek* (Wise, 1979). Penting juga untuk memparodikan pemeran dari film asli yang diparodikan.
2. Inversi: hal ini datang ketika yang dinanti-nanti hasilnya tidak sesuai dengan ekspektasi. Contoh seperti pada film *Austin Powers* (Roach, 1997), karakter

utama percaya dirinya adalah mata-mata yang handal tapi nyatanya dia sering kali ceroboh. Hal ini melencengkan stereotipe mata-mata yang sering kali dianggap handal dan teliti.

3. Misdireksi: dunia yang disajikan tidak diperkirakan atauantisipasi sebelumnya. Contoh pada film *Airplane!* (Zucker, Abrahams, & Zucker, 1980), penonton mengira para penumpang akan masuk pesawat yang megah dengan pilot yang gagah dan pramugari yang anggun, tapi hampir semua orang dalam pesawat, termasuk kru pesawat merupakan orang-orang yang tidak normal.
4. Literalisme: ketika sebuah perkataan yang seharusnya jadi sebuah analogi atau metafora, tapi ternyata apa dikatakan mengandung arti yang sebenarnya. Contoh: kalimat “saya mempunyai uang yang besar” artinya uang itu secara ukuran memang besar, bukan jumlah nominalnya yang besar.
5. Keterlibatan pihak asing: ketika ada sebuah tokoh atau subjek lain yang bertolak belakang atau tidak ada hubungannya dari film tiba-tiba muncul. Contoh seperti pada film *Monty Python and the Holy Grail* (Gilliam & Jones, 1975) ketika karakter utama dan teman-temannya ingin merebut istana dari pasukan ksatria dari Perancis, tiba-tiba terdapat pasukan polisi yang menyergap mereka.
6. Eksagerasi: membuat suatu hal dibesar-besarkan. Hal ini bisa berupa ekspresi seperti pada film ekspresionis Jerman, nada suara seperti pada kartun, atau gerak tubuh seperti film-film Charlie Chaplin. Parodi telah terjadi di mana-mana. Dalam era postmodern ini, manusia didukung dengan akses yang

semakin lama semakin meluas. Manusia pun bisa memparodikan apa saja dan memasukannya ke dalam *genre* filmnya. *Genre* komedi, jika dapat dimanipulasi sedemikian mungkin dapat menjadi sebuah *genre* yang menguntungkan (hlm. 97).

2.4.4. Pun

Pun atau yang biasa dikenal *word play* merupakan teknik komedi yang melibatkan permainan kata. Dalam memainkan kata dibutuhkan kecerdasan seseorang dalam berbahasa. Teknik ini banyak digunakan dalam film-film komedi dan mungkin merupakan teknik yang sering dipakai (Berger, 1997). Pollack (2011) menambahkan jika *pun* adalah bentuk dari permainan kata yang memberikan sugesti bahwa terdapat arti ganda atau lebih dengan mencoba menerka arti dari sebuah istilah atau kata-kata yang terdengar serupa untuk menimbulkan efek humor atau efek retorik.

Menurut Delabastita (dikutip dari Fakhir, 2020), *Pun* dipecah menjadi 4 kategori, yaitu:

1. *Homonymy*: suara yang dikeluarkan dengan pengejaannya terdengar identik.
2. *Homophony*: suara yang dikeluarkan terdengar identik namun pengejaannya berbeda. Contohnya, kata *manager* saat dibunyikan menjadi *menejer*.
3. *Homography*: arti yang dikeluarkan berbeda tapi secara pengejaan sama. Contohnya kata *bat* terdiri dari abjad yang sama namun bisa memiliki 2 arti, yaitu *bat* sebagai hewan dan *bat* sebagai tongkat *baseball*.
4. *Paronymy*: terdapat sedikit perbedaan pada suara yang dikeluarkan dengan

pengejaan. Contoh: Nama karakter Upin & Ipin terdengar mirip namun terdapat perbedaan di huruf pertama.

2.4.5. *Satire*

Menurut Blake (2015), *satire* mengatakan sesuatu tentang bagaimana cara individu atau kelompok hidup secara keseluruhan. *Satire* mengatakan bahwa ada yang salah dari pola hidup masyarakat tertentu. Terdapat gaya komedi yang tujuannya untuk menghibur dan terdapat gaya komedi yang ingin menyampaikan suatu pesan. Suatu pesan yang menyampaikan ketidakpuasan yang berusaha membuat orang-orang disekitarnya berubah. Jika *parody* adalah ejekan sederhana maka *satire* adalah sindiran yang berbentuk protes terhadap sebuah kultur atau tradisi. *Satire* adalah tentang kebenaran, atau kebenaran sebagaimana menurut pandangan subjektif (hlm 101-102). Ratnawati (2017) menambahkan bahwa *satire* bahwa sebuah *satire* bertujuan untuk mempengaruhi kehidupan masyarakat di suatu tempat agar mereka sadar dan memperbaiki kesalahan mereka. Weisberger (dikutp dari Lestari, 2012) juga menyebutkan bahwa fungsi humor dalam *satire* adalah sebagai penghalus kritik dan membuat kritik tersebut sebagai hiburan sehingga orang-orang dapat lebih mudah memahami kritik.

2.4.6. *Slapstick*

Menurut Hennefeld (dikutip dari Gunning, 2020), *slapstick* berawal dari sebuah properti teater pada abad ke 16 dalam pertunjukan teater *commedia dell'arte*. Properti itu adalah dua bilah engsel kayu yang ditabrakan secara bersamaan dan menimbulkan suara yang berisik. Menurut Berger (1997), *slapstick* adalah bentuk komedi di mana seseorang melemparkan kue pai ke wajah orang lain, dipukul

dengan pel, karakter bertabrakan, tergelincir kulit pisang, atau hal lain yang melibatkan kekonyolan gerak fisik lainnya. *Slapstick* seringkali dianggap kasar tapi teknik ini merupakan teknik yang paling umum. Blake (2015) menegaskan bahwa esensi utama dari *slapstick* adalah mengambil kesenangan atau menertawakan penderitaan fisik dari orang lain. Teknik ini sudah dipakai ketika era film bisu dengan Charlie Chaplin sebagai tokoh langganan yang memakai teknik ini.