



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. *Staging*

Bordwell et al. (2016) menyatakan bahwa *staging* adalah teknik pengaturan tindakan dan penampilan aktor yang terlihat pada layar. Mereka menambahkan bahwa pementasan aktor mencakup elemen visual dan *sound*. Elemen visual dalam pementasan aktor terdiri dari rupa, gestur, dan ekspresi wajah. Pementasan aktor tidak harus mencakup elemen visual dan *sound* melainkan bisa hanya mencakup salah satu elemen saja (hlm. 131, 133).

Clarke (2011) menyatakan bahwa *staging* dalam film dapat digunakan untuk menyampaikan makna. Menurutnya, letak makna dalam film tidak hanya terbatas pada dialog dan karakter saja (hlm. 29). Bordwell et al. (2016) menyatakan bahwa pementasan aktor memiliki fungsi dalam bentuk rancangan keseluruhan film. Mereka menambahkan bahwa pementasan aktor memiliki kaitan konteks yang terbentuk dari genre, naratif film, atau keseluruhan *mise-en-scene* (hlm.136).

Hodsdon (seperti dikutip dalam Martin, 2014) menyatakan bahwa *staging* adalah penempatan terperinci dari aktor dan benda pada berbagai kombinasi ruang, kombinasi *pictorial*, dan juga kombinasi irama (hlm.16). Martin (2014) menyatakan bahwa penyusunan dan penempatan aksi, figur, dan objek yang dikombinasikan dengan perspektif dapat didefinisikan dengan *staging in depth* (hlm. 15). Bordwell et al. (2016) menyatakan bahwa *staging in depth* digunakan untuk menunjukkan dua peristiwa naratif yang berlangsung bersamaan. Mereka

menambahkan bahwa *staging in depth* menggunakan pengaturan ruang melalui bidang kedalaman. Bordwell et al. menambahkan bidang kedalaman terdiri dari *foreground*, *middleground*, dan *background*. Menurut mereka, penggunaan *staging in depth* dapat memberikan penonton pengetahuan lebih akan apa yang terjadi ketimbang karakter yang berada di dalamnya (hlm. 146, 155-156).

Bordwell et al. (2016) menyatakan bahwa dalam *staging in depth*, penempatan aksi dalam beberapa bidang yang berbeda tidak harus dalam keadaan fokus (hlm. 172-173). Mereka juga menambahkan bahwa sebuah komposisi *staging in depth* seringkali menggunakan kejadian pada *background* untuk membangun ekspektasi akan hal yang akan terjadi pada *foreground*. Selain itu, menurut mereka kejadian yang terlihat pada *background* juga bisa digunakan sebagai petunjuk naratif tentang apa yang akan terjadi selanjutnya. Menurut mereka setiap pergerakan dari *background* ke *foreground* merupakan daya tarik perhatian yang kuat (hlm. 151-152).

2.2. Depth Cues

Rabiger dan Cherrier (2012) menyatakan bahwa *depth cues* merupakan beberapa teknik komposisi yang digunakan untuk mengatur persepsi kedalaman pada sebuah *frame* (hlm. 256). Mercado (2011) menyatakan bahwa kedalaman digunakan untuk membuat *frame* yang dinamis dan ruang tiga dimensi yang meyakinkan pada *frame* (hlm. 9). Rabiger dan Cherrier (2012) menambahkan bahwa *shot* yang menonjolkan ilusi kedalaman dapat disebut dengan *deep frames*. Rabiger dan Cherrier juga menyatakan bahwa *depth cues* dapat ditandai melalui lima aspek, yaitu ukuran relatif, objek yang tumpang tindih, surut bidang, surut

garis diagonal, dan juga penggunaan *deep focus*. Menurut mereka, ukuran relatif merupakan *depth cues* yang didasarkan pada penilaian ukuran objek di dunia nyata. Mereka menambahkan dengan memperhatikan dan memperkirakan melalui ukuran relatif, penonton dapat mengetahui perkiraan jarak antar bidang kedalaman (hlm. 256).

Mercado (2011) menambahkan bahwa *depth cues* pada ukuran relatif adalah didasari pada asumsi dua objek dengan ukuran yang identik namun salah satunya terlihat lebih kecil karena lebih jauh (hlm. 9). Brown (2016) menambahkan bahwa ukuran relatif suatu objek merupakan petunjuk visual penting untuk menunjukkan kedalaman. Ia juga menyatakan bahwa ukuran relatif merupakan suatu komponen dari berbagai ilusi optik. Selain itu juga, Brown menyatakan bahwa ukuran relatif merupakan kunci elemen komposisi dalam memanipulasi persepsi penonton terhadap subjek. Brown juga menyatakan bahwa ukuran relatif suatu objek dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton pada suatu elemen penting (hlm. 18).

Rabiger dan Cherrier (2012) juga menyatakan bahwa kedalaman *frame* ditandai surut bidang, di mana adanya penempatan objek pada *foreground*, *midground*, dan juga *background* sepanjang sumbu y. Mereka menambahkan bahwa isyarat kedalaman lainnya ditandai dengan adanya objek yang tumpang tindih. Menurut mereka, adanya detail *foreground* yang menutupi *background* juga akan menunjukkan kedalaman. Rabiger dan Cherrier juga menambahkan bahwa adanya detail kecil pada *foreground* sudah cukup untuk memberikan kedalaman pada frame (hlm. 257). Brown (2016) juga menyatakan bahwa dengan

adanya tumpang tindih menunjukkan hubungan antar depan dan belakang. Menurutnya, semua objek yang berada di lebih depan di antara yang lain, menunjukkan kesan lebih dekat dengan penonton (hlm. 18).

Rabiger dan Cherries (2012) menyatakan bahwa tanda kedalaman lain terdapat pada surut garis diagonal pada *frame*. Menurut mereka garis diagonal akan menghasilkan kesan kedalaman, seperti misalkan garis diagonal yang mengarah ke tengah *frame*. Selain itu, mereka juga menyatakan bahwa kedalaman dapat dipengaruhi dengan *deep focus*. Menurut mereka, *deep focus* dapat membuat penonton melihat detail yang lebih dalam dan memperkuat peran sumbu z (hlm. 257). Brown (2016) menambahkan bahwa *deep focus* juga dapat digunakan untuk menunjukkan sebuah aksi di *background* yang bersifat melengkapi dan memperjelas aksi yang berada di *foreground* (hlm. 33). Mercado (2011) menambahkan bahwa *deep focus* digunakan untuk menunjukkan relasi tokoh dan lingkungannya (hlm. 91).

Brown (2016) juga menambahkan bahwa kedalaman dapat dihasilkan juga melalui *chiaroscuro* dan juga sudut pandang *atmospheric*. Menurutnya, gradasi terang dan gelap pada *chiaroscuro* membangun kesan kedalaman dan juga fokus visual. Sedangkan pada sudut pandang *atmospheric*, Brown menyatakan bahwa unsur ini berdasarkan pada fenomena nyata. Menurutnya, objek yang jauh akan terlihat kurang detail, memiliki saturasi warna lebih rendah, dan juga tingkat ketajaman yang kurang. Brown menambahkan bahwa hal tersebut diakibatkan oleh adanya kabut (hlm. 20).

Rea dan Irving (2010) menyatakan bahwa salah satu cara untuk mendapat kedalaman adalah dengan menggunakan *wide-angle lens*. Selain itu, mereka juga menyatakan bahwa pergerakan kamera dapat digunakan untuk membangun dan menekankan kedalaman. Rea dan Irving menyatakan bahwa penempatan objek pada suatu bidang kedalaman dapat memberikan kesan tertentu pada penonton. Menurut mereka, kedalaman dapat menghasilkan kesan perasaan terisolasi, ketegangan, dan juga iba (hlm. 169).

2.3. Komedi

Kaplan (2013) mengatakan bahwa secara unsur definitif, komedi sebenarnya sama dengan drama hanya saja memiliki tujuan yang berbeda. Kaplan menambahkan bahwa drama membantu penonton memimpikan dan membayangkan tentang ekspektasinya. Sedangkan menurutnya komedi berfokus untuk membantu kita menghidupi hidup kita apa adanya. Maka dari itu, Kaplan menyimpulkan bahwa komedi merupakan seni dari menyampaikan kebenaran tentang bagaimana rasanya menjadi manusia (hlm. 31-36). Friedman (2011) mengatakan bahwa pada zaman Aristotle, komedi disebutkan sebagai oposisi dari tragedi. Friedman juga menambahkan bahwa Aristotle memandang komedi sebagai representasi dari tingkah kekonyolan dan elemen memalukan dari sikap manusia (hlm. 12).

Sider (1973) menyatakan bahwa semenjak Aristotle, masyarakat pada umumnya mengartikan komedi sebagai drama yang berkaitan dengan tingkah konyol manusia, yang berakhir dengan bahagia. Menurutnya, tingkah konyol atau kebodohan manusia sangatlah menarik bagi kaum intelektual, sehingga hal itulah yang menjadi daya tarik komedi (hlm. 1). Meredith (seperti dikutip dalam

Salingar, 1974) menyatakan bahwa komedi merupakan sebuah permainan yang dimainkan untuk melemparkan pencerminan terhadap kehidupan sosial, dan itu berhubungan dengan sifat manusia dalam ruang lingkup peradaban manusia (hlm. 1). Sidney (seperti dikutip dalam Salingar, 1974) mengatakan bahwa komedi merupakan imitasi dari kesalahan umum dalam kehidupan manusia yang ditujukan sebagai pembelajaran yang menyenangkan (hlm. 2).

O'Shannon (2012) menyatakan bahwa perjumpaan komedi pada dunia nyata bergantung pada penerima, informasi komedi, dan juga respon. O'Shannon menambahkan bahwa yang dimaksudkan dengan informasi komedi adalah lelucon, kisah kejadian lucu, atau pemikiran acak yang dirasa lucu. O' Shannon juga menambahkan bahwa agar informasi komedi tersebut bisa menjadi komedi, penerima harus meresponi informasi tersebut sebagai komedi juga. Maka dari itu menurutnya, komedi hanya bisa dinilai berdasarkan kejadiannya secara keseluruhan bukan hanya informasi komedi yang disampaikannya saja (hlm. 14-17).

O'Shannon (2012) menyatakan bahwa penerimaan informasi komedi oleh penerima dipengaruhi oleh beberapa faktor. O' Shannon menambahkan bahwa faktor tersebut antara lain adalah kesehatan fisik penerima, situasi sosial, metode penyampaian, dan juga relasinya dengan sumber penyampai informasi. O'Shannon menyatakan bahwa setelah faktor penerimaan informasi komedi itulah baru komedi dapat diresapi oleh penerima berdasarkan elemen-elemen yang ada. Menurutnya, hal tersebut lalu diproses menjadi respon dari penerima tersebut (hlm. 17-20).

O'Shannon (2012) menyatakan bahwa informasi komedi atau lelucon dapat berupa struktur bahasa, tindakan fisik, hal menarik yang dilihat, atau cara pengucapan. O'Shannon menambahkan bahwa suatu kejadian baru dapat dikategorikan sebagai komedi ketika terdapat *set-up* dan *punchline*. Ia juga menyatakan bahwa indikator keberhasilan suatu lelucon tidak terletak pada tawa. Menurutnya, tawa dapat terjadi akibat banyak hal lain selain tingkat kelucuan informasi komedi tersebut bagi penerima (hlm. 26).

O'Shannon (2012) menyatakan bahwa struktur atau pola bukanlah penyebab hal menjadi lucu dalam komedi. O'Shannon menambahkan bahwa penentu hal menjadi lucu adalah penerima informasi/penonton itu sendiri. Menurutnya untuk menerima informasi komedi sebagai hal lucu, penerima informasi tersebut harus menyadari adanya potensi komedi pada informasi tersebut terlebih dahulu. O'Shannon menambahkan bahwa ada dua cara untuk memicu penerima informasi bahwa informasi tersebut dapat diterima sebagai humor. Menurutnya pemicu tersebut adalah identifikasi keganjilan yang wajar dan juga pemicu sosial (hlm. 28-30).

Vorhaus (1994) menambahkan bahwa dalam struktur dramatis klasik yang terdapat pada komedi umumnya hanya merupakan konflik dramatis yang digabungkan dengan tawa. Maka dari itu menurutnya struktur dramatis komedi dapat dibagi menjadi 3 tipe yaitu konflik manusia melawan alam, manusia melawan manusia, dan manusia melawan diri sendiri. Menurut Vorhaus, tipe konflik pada struktur dramatis komedi yang pertama adalah konflik global. Dia mengatakan bahwa konflik global merupakan konflik yang terjadi antara manusia

dengan dunia/lingkungannya. Vorhaus mengatakan bahwa konflik tersebut dapat terjadi dengan dua kemungkinan, yaitu antara manusia normal dengan dunianya yang komikal (berbeda), atau manusia dengan pandangan yang berbeda dengan dunianya yang sebenarnya normal/biasa-biasa saja.

Menurut Vorhaus, konflik global umumnya merupakan konflik sosial. Tipe konflik kedua yaitu konflik antar pribadi atau yang disebut juga dengan konflik lokal. Menurutnya, konflik ini merupakan konflik yang terjadi antara individu. Vorhaus menjelaskan bahwa penyebab kemungkinan terjadinya konflik ini adalah konflik antara manusia dengan sudut pandang berbeda (*comic character*) yang bertentangan dengan manusia pada umumnya. Kemungkinan lainnya adalah manusia pada umumnya yang mendapati manusia dengan sudut pandang berbeda (*comic character*) bertentangan dengannya. Vorhaus menambahkan bahwa konflik tersebut hanya terjadi apabila ada kepedulian/interaksi secara emosional antara keduanya.

Tipe konflik yang ketiga menurut Vorhaus adalah konflik batin. Menurutnya konflik batin ini adalah kondisi di mana karakternya merupakan karakter komika, di mana komedinya berasal dari perubahan keadaan pada karakter komika itu sendiri (hlm. 37-41). Vorhaus juga menyatakan bahwa dalam *stand-up comedy*, komika dapat menggunakan konteks yang berseberangan untuk membuat kesan komedi juga. Menurutnya, konteks yang berseberangan ini dapat digunakan dalam semua tahap komedi. Menurutnya, yang dimaksud dengan konteks yang berseberangan ini adalah menggabungkan sesuatu yang seharusnya berada di suatu tempat/kategori dengan sesuatu yang berbeda dan berada di luar

konteks itu. Hal itu menurutnya akan membuat adanya jukstaposisi, baik dalam hal fisik, emosional, ataupun respon sikap perilaku. Dengan begitu, menurutnya akan menciptakan adanya kemungkinan respon yang tidak logis/sesuai ekspektasi, sehingga membuatnya menjadi unsur komedi (hlm. 37).

Martineau dan Stebbin (seperti dikutip dalam Stebbins, 1990), menyatakan bahwa komedi dapat dibedakan menjadi 4 tipe berdasarkan akibatnya dan juga fungsinya. Empat tipe tersebut adalah konsensus, kontrol, konflik, dan *comic relief*. Tipe konsensus adalah tipe komedi yang menghasilkan kesan ramah dan hangat pada penonton, karena bersifat umum dan tidak memojokkan suatu pihak dan berpeluang untuk menimbulkan kesan kasihan atau tersinggung. Sedangkan tipe selanjutnya yaitu kontrol, adalah tipe komedi di mana topik yang dibahas ditujukan untuk sedikit menyindir suatu kejadian atau perilaku yang dirasa kurang mengenakan. Tipe ini ditujukan agar ada perubahan yang terjadi terhadap sikap pihak yang merasa tersindir melalui lelucon yang ada.

Tipe ketiga yaitu konflik, merupakan tipe komedi yang benar-benar bersifat menusuk langsung (tidak hanya menyindir) kepada suatu pihak, di mana hal tersebut bisa saja berkaitan dengan masalah politik. Tipe komedi yang keempat yaitu *comic relief* adalah tipe komedi di mana ketika ada suatu kondisi menegangkan yang tiba-tiba ketegangannya dipatahkan oleh suatu hal yang tidak penting, sehingga menghasilkan tawa (hlm. 47-49).

2.3.1. Elemen Komedi

O'Shannon (2012) menyatakan bahwa komedi adalah penderitaan. O'Shannon menambahkan bahwa kemalangan yang menimpa orang lain dapat

memicu respon tertawa orang lain apabila ada jarak aman dengan orang tersebut. O'Shannon menambahkan bahwa dengan adanya jarak aman dengan orang yang tertimpa kemalangan, penonton dapat menikmati kemalangannya. O'Shannon menyatakan bahwa beberapa elemen yang berpengaruh pada terjadinya komedi adalah agresi, superioritas, identifikasi, subversi, kelegaan, ironi, kekecewaan, dan keganjilan (hlm. 10-13).

O'Shannon (2012) menyatakan bahwa agresi terhadap orang lain dapat menjadi hiburan bagi penonton. O'Shannon menyatakan bahwa agresi yang terjadi tanpa membahayakan pihak yang dituju, dapat memberikan unsur kelegaan. Menurutnya salah satu contoh elemen agresi pada komedi adalah *insult humor*. O'Shannon menambahkan bahwa elemen agresi juga kerap mengarahkan pada elemen superioritas yang juga berpengaruh pada komedi (hlm. 11).

O'Shannon (2012) menyatakan bahwa superioritas memiliki pengaruh pada komedi. Menurutnya hal tersebut serupa dengan ketika ada orang yang didandani menjadi badut. O'Shannon menambahkan bahwa dengan adanya badut, orang disekitarnya dapat merasakan sentakan peningkatan pada status diri. Menurutnya, sentakan peningkatan pada status diri dapat terekspresikan menjadi tawa (hlm. 11). Watson (2015) menambahkan bahwa unsur superioritas berasal dari humor yang didapatkan dari kemalangan yang menimpa orang lain (hlm. 38). Peacock (2014) menyatakan bahwa suatu individu dapat menertawakan kemalangan orang lain dikarenakan individu sedang tidak mengalami hal yang sama. Selain itu menurutnya individu tersebut menertawakan karena merasa

dirinya tidak mungkin melakukan hal yang sama yang berakibat pada kemalangan tersebut (hlm. 5).

O'Shannon (2012) menyatakan bahwa elemen identifikasi merupakan pengenalan sifat, masa lalu, atau emosi pada komedi yang berkaitan dengan diri sendiri. Menurut O'Shannon, elemen identifikasi ini harus memiliki hubungan dengan penontonnya, untuk dapat timbul kesan humornya. Sedangkan pada elemen subversi, ia menyatakan bahwa elemen ini berfokus pada hal yang menyimpang. Menurutnya salah sebagian bentuk dari elemen ini adalah seperti menentang wewenang, dan menekan batasan pada norma sosial. O'Shannon menambahkan bahwa komedi ini berasal dari sisi kita yang tidak bisa kita sampaikan atau ekspresikan pada dunia nyata (hlm. 11).

O'Shannon (2012) menyatakan bahwa tawa juga dapat dihasilkan dari elemen kelegaan. Menurutnya, kelegaan ini dapat berasal dari ketegangan dramatis yang dibangun dalam suatu lelucon. Ia juga menambahkan bahwa kelegaan juga dapat didapatkan dari ketegangan dalam unsur naratif yang berada di sekitar lelucon tersebut. O'Shannon menyatakan bahwa elemen kelegaan ini dapat timbul dengan memecahkan ketegangan menggunakan humor (hlm. 12). Watson (2015) menambahkan bahwa elemen kelegaan yang didapat setelah munculnya ketegangan memberikan perasaan senang (hlm.52). Spencer (seperti yang dikutip dalam Watson, 2015) menyatakan bahwa ketegangan yang dibangun dan berakhir dengan kesan tidak penting akan mendorong pelepasan energi dalam bentuk tawa (hlm. 52).

O'Shannon (2012) menyatakan bahwa elemen ironi dalam komedi timbul akibat adanya suatu tujuan. O'Shannon menambahkan bahwa elemen ironi terletak pada ketika tujuan yang ingin dicapai karakter berhasil digapai dengan cara yang tak terduga. Selain itu, O'Shannon juga menambahkan bahwa elemen ironi dapat berasal dari berhasilnya karakter dalam mencapai suatu tujuan. Hanya saja menurutnya, dampak yang dihasilkan bersifat sebaliknya dari yang dia harapkan dalam mencapai tujuan tersebut (hlm. 12).

O'Shannon (2012) menyatakan bahwa elemen kekecewaan yang berpengaruh dalam komedi adalah berdasarkan premis tawa yang dihasilkan dari hal yang tak terduga. Menurutnya elemen ini bersifat mengagalkan ekspektasi penonton. O'Shannon menambahkan bahwa elemen kekecewaan ini mengandalkan *set-up* untuk mengarahkan ekspektasi penonton pada sesuatu. O'Shannon juga menambahkan bahwa *set-up* tersebut kemudian dipatahkan dengan menggunakan *punchline* yang berbeda dari ekspektasi penonton (hlm. 13).

O'Shannon (2012) juga menyatakan bahwa elemen keganjilan juga memiliki pengaruh dalam komedi. O'Shannon menyatakan bahwa elemen keganjilan ini merupakan penggabungan antara dua atau lebih ide yang berbeda untuk menghasilkan efek humor (hlm. 13). Peacock (2014) menambahkan bahwa adanya perbedaan antara apa yang penonton harapkan dengan apa yang nyatanya terjadi juga menghasilkan tawa. Ia juga menambahkan bahwa elemen keganjilan dapat berelasi dengan elemen kelegaan. Menurutnya elemen keganjilan yang muncul ketika sedang adanya unsur ketegangan, dapat menghasilkan elemen kelegaan (hlm. 6).

Martin dan Ford (2018) menyatakan bahwa elemen keganjilan adalah elemen minimal yang paling sering teridentifikasi sebagai stimulus dalam setiap humor. Mereka juga menambahkan bahwa elemen keganjilan sendiri tidaklah cukup dalam membentuk humor apabila berdiri sendiri. Menurut mereka elemen keganjilan harus dapat ditelaah dan masuk akal dengan *set up* yang ada. Martin dan Ford juga menyatakan bahwa elemen keganjilan harus diterima dengan persepsi humor agar dapat dirasa sebagai hal yang lucu (hlm. 56-57).

Mulkay (seperti yang dikutip dalam Watson, 2015) menyatakan bahwa elemen keganjilan pada komedi tidak ditujukan untuk menarik penonton untuk menyelesaikannya. Menurutnya, elemen keganjilan membuat penonton merasakan kesenangan dengan menjaga makna kontradiktifnya yang mengarah pada *punchline* (hlm. 57). Watson (2015) juga menyatakan bahwa keganjilan juga memiliki hubungan dengan ironi. Menurutnya keganjilan merupakan salah satu unsur ironi (hlm. 57).

Mcgowan (2017) menyatakan bahwa dua elemen yang tidak berkaitan secara tak terduga berhubungan sehingga menghasilkan efek komikal dalam komedi. Mcgowan menambahkan bahwa gabungan antar elemen yang berbeda tersebut harus memberikan kesan luar biasa untuk menjadi komedi. Ia juga menyatakan bahwa dengan adanya perbedaan antara ekspektasi dengan kenyataan juga dapat menambahkan efek komikal pada komedi. Sehingga menurutnya, komedi seringkali terlihat pada kejadian yang sangat jarang terjadi (hlm. 5-6).

Mcgowan (2017) menyatakan bahwa unsur kejutan sangat diperlukan dalam komedi. Menurutnya pengulangan dapat menghilangkan unsur kejutan tersebut.

Selain itu juga menurutnya usaha yang intensional untuk membuat penonton tertawa juga menghilangkan elemen kejutan. McGowan menambahkan bahwa unsur kejutan terdapat ketika penonton mulai menghubungkan dua elemen berbeda namun dipatahkan dengan penggunaan *punchline* dari suatu candaan, atau klimaks dari adegan komikal (hlm. 8-9).

2.3.2. Komedi dalam Film

Corrigan dan White (2012) menyatakan bahwa karakter utama dalam film komedi seringkali digambarkan memiliki ciri fisik yang istimewa. Menurut mereka, penggambaran ciri fisik yang unik tersebut dapat berupa bentuk tubuh, ukuran tubuh, pakaian, atau dari gaya berbicaranya. Mereka juga menyatakan bahwa tokoh komedi juga secara fisik terlihat menonjol akibat tipe badan, ekspresi wajah, atau juga karakteristik gerakannya. Corrigan dan White juga menambahkan bahwa naratif dalam film komedi lebih menekankan lelucon atau penggambaran tokoh daripada kontinuitas plot atau perkembangan alurnya. Selain itu juga, menurut mereka gaya akting karakter dalam film komedi cenderung bersifat teatrikal (hlm. 326).

Blake (2016) menyatakan bahwa dalam komedi karakter dirancang untuk menyelesaikan suatu masalah. Namun menurutnya juga secara bersamaan karakter dibuat berkesan tidak dapat menyadari kekurangannya ataupun situasi di sekitarnya. Blake juga menyatakan bahwa karakter dalam komedi digambarkan secara tidak mendalam dan terbatas. Menurutnya penggambaran karakter yang terlihat hanyalah yang berpengaruh penting pada alur cerita. Selain itu juga, Blake menyatakan bahwa karakter dalam komedi cenderung terpaku pada obsesinya

akan sesuatu. Namun menurutnya, keberhasilan karakter dalam mendapatkan hal yang diobsesikannya tersebut akan mengakhiri komedinya (hlm. 25-26).

Mcgowan (2017) menyatakan bahwa komedi terjadi ketika adanya kejutan akibat hubungan antara kekurangan dan kelebihan. Mcgowan menambahkan bahwa titik temu antara kekurangan dan kelebihanlah yang menghasilkan komedi. Mcgowan kembali menambahkan titik temu antar kekurangan dan kelebihan yang menjadikan unsur kejutanlah yang menciptakan komedi. Menurutnya tanpa adanya titik temu antara kelebihan dan kekurangan hanya akan terjadi stabilitas yang menghilangkan unsur komedi (hlm.14,21).

Mcgowan (2017) menyatakan bahwa kekurangan dan kelebihan tidak bisa berdiri sendiri untuk menciptakan komedi. Menurutnya kekurangan atau kelebihan yang ditonjolkan sendiri tidak akan menghasilkan tawa melainkan rasa kasihan atau rasa kagum. Mcgowan juga menambahkan bahwa kegembiraan yang didapat dalam komedi bukan diakibatkan dari mengatasi kekurangan melainkan dari menerimanya. Menurutnya juga hubungan antar kekurangan dan kelebihan yang tidak dapat dipertahankan hanya akan memberikan kesan biasa dan mematikan unsur komedi. Maka dari itu, Mcgowan menyimpulkan bahwa akhir dari komedi adalah ketika konflik antar kekurangan dan kelebihan hilang dan beralih pada kesedihan (hlm. 36-40).

Blake (2016) menyatakan bahwa karakter dalam komedi memiliki tujuan yang cenderung komikal. Menurutnya tujuan tersebut berkesan penting bagi karakter komedi namun cenderung tidak penting secara akal sehat. Blake juga menyatakan bahwa dalam alur komedi, karakter tidak mengalami perubahan

psikologis yang mendalam. Blake menambahkan bahwa dalam komedi perubahan yang karakter alami cenderung terletak pada perubahan nasib (hlm.27-28).

Nikulin (2014) menyatakan bahwa komedi ditentukan berdasarkan struktur dan akhir yang bahagia. Menurutnya akhir yang bahagia tersebut didapatkan melalui kegigihan dan perilaku tak terduga oleh karakter yang terlibat dalam komedi. Nikulin juga menyatakan bahwa dalam komedi, karakter utama memerankan peran karakter yang bersikap bijaksana namun juga bodoh. Namun menurutnya, karakter tersebutlah yang berkontribusi dalam pewujudan akhir yang bahagia tersebut (hlm. viii-ix).

Nikulin (2014) menyatakan bahwa komedi selalu menggambarkan kejadian nyata atau sikap alami manusia. Menurutnya hal tersebut bertujuan untuk menunjukkan suatu pengalaman dalam hidup yang bisa dibagikan dan dinikmati bersama. Nikulin juga menyatakan bahwa komedi cenderung merayakan hidup dan perubahan yang terjadi di dalamnya. Maka dari itu, ia juga menyatakan bahwa komedi seringkali menyangkut perilaku absurd dan pilihan irasional. Sehingga menurutnya, komedi juga dapat berfungsi sebagai panduan normatif dalam hidup (hlm. x-xii).

Nikulin (2014) menyatakan bahwa komedi dibangun dengan suatu tindakan yang mengikutsertakan semua orang di sekitarnya. Ia menambahkan bahwa tindakan tersebut bersifat menghibur dan seringkali menggunakan lelucon, permainan kata, dan juga tawa. Namun menurutnya, komedi tidak dapat didefinisikan dengan adanya lelucon, permainan kata, dan juga tawa. Nikulin

menyatakan bahwa komedi hanya dapat didefinisikan berdasarkan struktur dan akhir yang bahagia (hlm. xii).

Nikulin (2014) menyatakan bahwa komedi pada dasarnya mengandung pesan kesetaraan manusia, kebebasan, dan kesejahteraan. Namun menurutnya, secara bersamaan komedi juga bisa jadi tidak bermoral, anarkis, dan juga ironis. Selain itu, Nikulin juga menyatakan bahwa komedi terkadang memberikan kesan tidak senonoh namun bukan dalam konteks sifat yang buruk. Menurutnya, kesan tersebut dapat digunakan untuk membantu mengarahkan naratif pada akhir yang baik atau akhir yang bahagia (hlm. xii).

Corrigan dan White (2012) menyatakan bahwa dunia dalam film komedi merupakan panggung dari lelucon yang tak terduga dan juga kemungkinan-kemungkinan teatrikal. Mereka juga menyatakan bahwa komedi secara mendasar adalah mengenai perdamaian sosial dan juga keberhasilan dari kelakuan fisik tanpa unsur intelektual. Corrigan dan White menyatakan bahwa penyelesaian konflik dan rintangan pada naratif komedi memiliki pendekatan yang berbeda. Konflik pada komedi dihadapi dengan keterampilan fisik, kecerdasan verbal, keberuntungan, pemilihan waktu yang tepat, atau sihir. Mereka juga menambahkan bahwa film komedi seringkali diawali dengan perselisihan di kehidupan sosial atau diantara dua pihak, namun berakhir dengan bahagia (hlm. 326).

Corrigan dan White (2012) menyatakan bahwa komedi tergolong dalam tiga subgenre utama, yaitu komedi *slapstick*, komedi *screwball*, dan juga komedi romantis. Menurut mereka, komedi *slapstick* ditandai dengan adanya humor

fisikal dan juga pertunjukan ketangkasan fisikal (hlm. 327). Alan Dale (seperti dikutip dalam Turvey, 2019) menambahkan bahwa esensi dari lelucon *slapstick* adalah penyerangan fisikal atau kehancuran dari martabat tokohnya (hlm. 33). Sedangkan pada komedi *screwball*, Corrigan dan White (2012) menyatakan bahwa komedi tersebut ditandai dengan humor verbal (hlm. 327-328). Limon (2000) menambahkan bahwa dalam humor verbal terdapat sebuah pola yang jelas. Menurutnya pola dari lawakan adalah *setup, delay, dan punchline* (hlm. 12-13). Corrigan dan White (2012) juga menyatakan bahwa komedi romantis perhatian utamanya terletak pada keadaan sosial sulit yang canggung atau aneh (hlm. 327-328).

Britanica (seperti yang dikutip dalam Peacock, 2014) menyatakan bahwa komedi *slapstick* memiliki ciri keabsurdan situasi, dan biasanya mengandung aksi yang kasar. Britanica menambahkan bahwa pemeran *slapstick* bukan merupakan aktor lucu atau badut belaka. Menurutnya, pemeran dalam *slapstick* umumnya memiliki kemampuan akrobat, aksi, dan juga sulap. Selain itu juga, Britanica menyatakan bahwa pemeran dalam *slapstick* memiliki keahlian dalam melampaui batas dan juga penempatan waktu yang tepat (hlm. 16).

Peacock (2014) menyatakan bahwa komedi akan tergolong *slapstick* apabila komedian mengalami penderitaan atau kekerasan. Selain itu menurutnya juga komedi akan tergolong *slapstick* apabila terdapat dua penampilan pemeran yang menghadirkan perbedaan yang berpotensi konflik. Peacock menambahkan dengan adanya perbedaan akan menggambarkan potensi konflik yang akan terjadi.

Menurutnya konflik tersebut dapat terjadi antara dua pemeran tersebut ataupun juga dari pihak ketiga (hlm. 32).

Peacock (2014) menyatakan bahwa tawa yang dihasilkan dari respon terhadap komedi *slapstick* bukanlah ditujukan untuk memperbaiki sikap. Menurutnya dalam komedi *slapstick* respon tawa penonton merupakan penghargaan. Peacock juga menyatakan bahwa respon tawa pada *slapstick* bertujuan untuk mengurung niat seseorang untuk melakukan tindakan yang serupa. Selain itu Peacock juga menyatakan bahwa komedi *slapstick* seringkali berfokus pada ketidakmampuan seseorang untuk melakukan sesuatu (hlm. 8).

Dancyger (2011) menyatakan bahwa komedi dalam film memiliki dua unsur kritis, yaitu unsur kejutan dan unsur melebih-lebihkan. Menurut Dancyger unsur kejutan ini dapat berupa *twist and turn* ataupun bentuk kontradiksi yang dapat menghasilkan jukstaposisi. Ia menambahkan unsur kejutan dan unsur melebih-lebihkan pada film terlihat melalui dialog, sikap dan penampilan aktor, *staging*, dan juga *editing*. Selain itu juga menurutnya sumber utama humor pada suatu film adalah dialog jenaka, tingkah konyol memalukan yang terlihat, dan sentuhan verbal (hlm. 317-320, 324, 326). Turvey (2019) juga menyatakan bahwa pada teori utama humor yaitu *incongruity*, penonton cenderung menemukan hal lucu pada sesuatu yang bersifat kejutan, ganjil, dan berbeda dari yang kita ekspektasikan. Menurutnya, lelucon yang menggunakan penyandingan antara objek yang ganjil dalam mematahkan norma rasional akan memberikan kesan menakjubkan (hlm. 42-43).

Dancyger (2011) mengelompokkan komedi dalam empat kategori, yaitu komedi karakter, komedi situasi, *satire*, dan juga *farce*. Dancyger menjelaskan bahwa komedi karakter merupakan komedi yang bersangkutan dengan gaya pembawaan sebuah karakter ikonik, di mana perilaku lucunya tersebut sudah terikat dengan identitasnya sepanjang karirnya, seperti misalkan Charlie Chaplin. Sedangkan situasi komedi adalah candaan atau kejadian lucu realistis yang bergantung pada karakter. Menurutnya tipe komedi inilah yang paling umum digunakan dalam film atau pertunjukan televisi. Dancyger menyatakan bahwa tipe komedi *satire* adalah tipe komedi yang bersifat bisa terjadi dengan apapun caranya, mulai dari keabsurdan hingga bentuk dokumenter, sehingga di sini peran *editor* sangatlah diperlukan. Tipe komedi terakhir adalah *farce*, di mana hasil suatu kejadian kausalitas bersifat tidak mungkin, namun keabsurdan itulah yang membuatnya lucu (hlm. 293-294).

2.4. Naratif

Toolen (seperti yang dikutip dalam Altman, 2008) menyatakan bahwa naratif merupakan rangkaian yang didapat dari peristiwa yang terhubung (hlm. 19). Herman (2009) menambahkan bahwa naratif bersifat perlu ditafsirkan dan memberikan gambaran waktu yang terstruktur mengenai suatu kejadian. Menurutnya kejadian tersebut menunjukkan adanya gangguan/konflik yang melibatkan manusia atau tokoh serupa pada dunia cerita tersebut. Herman menyatakan bahwa naratif menggambarkan pengalaman alur cerita dengan mengarahkan perhatian pada kejadian yang menjadi fokus masalah (hlm. xvi). Barthes (seperti yang dikutip dalam Herman, 2009) menyatakan bahwa naratif

dapat ditemukan pada mitos, legenda, fabel, sejarah, komedi, lukisan, film, komik, dan percakapan (hlm. 7).

Mackey (2011) menyatakan bahwa naratif menyediakan kerangka yang mengarahkan perhatian pada suatu kejadian tertentu untuk dicari maknanya (hlm. 4). Chatman (1980) menyatakan bahwa naratif memiliki dua bagian yaitu konteks isi cerita dan cara penyampaian. Menurutnya konteks isi cerita naratif terdiri dari peristiwa dan kehadiran. Chatman menambahkan bahwa peristiwa terdiri dari tindakan dan kejadian. Sedangkan menurutnya kehadiran terdiri dari karakter dan ruang (hlm. 19). Tan (1996) menambahkan bahwa naratif dalam film memanfaatkan kejadian beserta dengan aspeknya untuk membuat dan menjaga emosi (hlm.4).

Rabiger dan Cherrier (2012) menyatakan bahwa naratif dapat ditunjukkan melalui penekanan pada karakter dan lingkungan untuk membantu penonton memahami suatu film (hlm. 92). Mereka menambahkan bahwa dalam naratif terdapat unit dramatis yang terdiri dari ketegangan, konflik, dan titik krisis (hlm. 97). Rabiger dan Cherrier juga menyatakan bahwa naratif secara psikis memiliki dorongan untuk mengarahkan, melintasi, dan mengakhiri suatu peristiwa secara berurutan (hlm. 113). Menurut mereka naratif yang didasari dengan premis yang baik berfokus pada karakter utama dan konflik utama (hlm. 134).