

1. PENDAHULUAN

Humor adalah salah satu hal yang dapat penulis temukan dengan mudah dalam setiap aspek kehidupan. Seperti menurut Berger (2012), yang mengatakan bahwa humor dapat berada dimana saja pada setiap aspek kehidupan, bahkan di tempat yang tidak diinginkan sekalipun (hlm. 3). Humor juga memiliki berbagai bentuk, salah satunya adalah humor *language*, yang menurut Jubilee (seperti dikutip dalam Sugiarto, 2016), humor *language* tercipta melalui kata-kata, makna kata, pengaruh kata, ataupun cara berbicara (hlm. 5). Sedangkan film, menggambarkan kehidupan atau apa yang mungkin akan terjadi pada kehidupan. Sifat humor yang mudah ditemui dalam kehidupan, dan sifat film yang menggambarkan kehidupan, membuat kedua hal tersebut begitu dekat dengan penulis. Bahkan tidak jarang penulis menemui humor berada di dalam sebuah film, terutama dalam film komedi.

Ernest Prakasa merupakan salah satu sutradara film komedi di Indonesia. Dikutip dari Nuri (2020), ia memulai karir sebagai komika atau komedian, hingga akhirnya beralih ke dunia perfilman. Beberapa film layar lebar bergenre atau subgenre komedi yang disutradarai oleh Ernest diantaranya; *Ngenest The Movie* (2015), *Cek Toko Sebelah* (2016), *Susah Sinyal* (2017), *Milly & Mamet: Ini Bukan Cinta & Rangga* (2018), dan *Imperfect: Karier, Cinta, & Timbangan* (2019). Melalui film-filmnya, Ernest Prakasa berhasil mendapatkan sejumlah nominasi dan penghargaan bergengsi seperti; Piala Maya, Festival Film Bandung, Festival Film Indonesia dan lainnya (hlm. 1). Tak hanya berkualitas, film garapannya juga cukup digemari di Indonesia. Seperti yang dituliskan pada *Film Indonesia* (2019), filmnya selalu masuk ke dalam daftar 15 film Indonesia dengan perolehan jumlah penonton terbanyak setiap tahunnya.

Dikutip dari Nuri (2020), film *Ngenest The Movie* (2015) adalah film debut atau film pertama Ernest Prakasa, dan merupakan film dengan perolehan jumlah penonton paling sedikit dibandingkan keempat film lainnya. Film tersebut hanya memperoleh jumlah penonton sebanyak 785.786 penonton, sedangkan keempat film lainnya tidak ada yang perolehan jumlah penontonnya di bawah 1.000.000 penonton. Film *Ngenest The Movie* juga merupakan satu-satunya film Ernest

dengan komedi sebagai genre utamanya. Pada keempat film lain, komedi didampingkan dengan genre lainnya, atau sebagai subgenre (hlm. 1). Selain itu, Film *Ngenest The Movie* juga telah menjadi bahan penelitian oleh penulis-penulis lain. Salah satunya ialah, *Representasi Ketidakadilan terhadap Kaum Minoritas Etnis Tionghua dalam Film Ngenest: Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce* oleh Imanuel Tanaja (2019). Tulisan tersebut membahas tentang bagaimana ketidakadilan yang dialami kaum minoritas dengan etnis Tionghua di Indonesia digambarkan pada film *Ngenest The Movie*. Oleh karena itu, penulis juga tertarik untuk menjadikan *Ngenest The Movie* sebagai bahan penelitian, dengan menganalisis humor *language* pada adegan komedinya, dan bagaimana pengaruhnya terhadap performa film itu tersebut.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana menganalisis humor *language* pada adegan komedi di film *Ngenest The Movie*?

Humor *language* yang dimaksud adalah teori 15 teknik humor *language* oleh Berger (2012). Penulis akan membatasi pembahasan ke dalam 3 kategori teknik yang berisi 10 dari 15 teknik. Kategori pertama merupakan teknik-teknik yang paling banyak digunakan, berisi 7 teknik, diantaranya; *ridicule*, *exaggeration*, *infantilism*, *facetiousness*, *bombast*, *definition*, dan *puns (word play)*. Kategori kedua merupakan teknik-teknik yang total jumlah kemunculannya berada di tengah-tengah dari total jumlah kemunculan teknik lainnya, berisi 2 teknik, diantaranya; *sarcasm*, dan *allusion*. Kemudian, kategori ketiga merupakan teknik yang total jumlah kemunculannya paling sedikit, berisi 1 teknik yaitu, *satire*. Sedangkan adegan komedi yang dimaksud adalah keseluruhan adegan yang memiliki teknik humor *language*, di film *Ngenest The Movie* (2015), yang disutradarai oleh Ernest Prakasa..

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana analisis humor *language* pada adegan komedi di film *Ngenest The Movie*. Penulis berharap tulisan

ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, maupun institusi, untuk dapat mengetahui bagaimana penciptaan, pola, perbandingan, perubahan, atau kombinasi humor *language* dari film tersebut. Serta bermanfaat juga sebagai referensi tambahan untuk membangun atau menciptakan adegan komedi menggunakan humor *language*, berdasarkan sumber literatur dan ahli.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Berger (2012), humor dapat berada dimana saja dan dapat menyusup masuk ke setiap aspek kehidupan mereka, bahkan di tempat yang tidak mereka inginkan sekalipun. Menurutnya, terdapat sebuah teori yang mungkin merupakan teori terpenting atau dapat diterima secara luas untuk menjelaskan humor. Teori tersebut adalah teori *incongruity* atau “keganjilan”. Teori ini berpendapat bahwa segala jenis humor memiliki perbedaan antara apa yang diharapkan dengan apa yang didapatkan. *Incongruity* meliputi; tidak konsisten, tidak serasi, tidak selaras, atau tidak sesuai. *Incongruity* juga melibatkan intelektual seseorang, karena mereka harus mampu mengenali keganjilan tersebut sebelum menertawakannya, meskipun proses mengenali tersebut dapat berlangsung sangat cepat atau bahkan terjadi di bawah alam sadar mereka (hlm. 3). Teori *incongruity* tersebut juga didukung oleh Martin dan Ford (2018), yang berpendapat bahwa humor merupakan bentuk permainan sosial yang ditimbulkan oleh persepsi ketidaksesuaian atau keganjilan yang menyenangkan, dan menghasilkan respon emosional kegembiraan, kemudian diekspresikan melalui senyuman atau tawa (hlm. 16). Kemudian, Berger membuat analisis dari semua jenis humor di berbagai media, dan mengambil kesimpulan bahwa, terdapat empat kategori dasar humor, yaitu;

1. *Language*

Menurut Berger, humor *language* adalah humor yang verbal atau lisan (hlm. 17). Sedangkan menurut Jubilee (seperti dikutip dalam Sugiarto, 2016), humor *language* adalah humor yang diciptakan melalui kata-kata, makna kata, pengaruh kata, ataupun cara berbicara (hlm. 5).

2. *Logic*