

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*

Menurut Berger, humor *logic* adalah humor yang idealis (hlm. 17). Sedangkan menurut Hermintoyo (seperti dikutip dalam Sugiarto, 2016), humor tidak sekedar memberi hiburan, tetapi juga menjadi ajakan berpikir untuk seseorang dapat merenungkan isi humor tersebut (hlm. 6).

3. *Identity*

Menurut Berger, humor *identity* adalah humor yang eksistensial (hlm. 17). Sedangkan menurut Jubilee, humor *identity* merupakan humor diciptakan melalui identitas diri pemain, seperti karakter atau penampilan yang digunakan (hlm. 6).

4. *Action*

Menurut Berger, humor *action* adalah humor yang bersifat fisik atau non-verbal (hlm. 17). Sedangkan menurut Sugiarto (2016), humor *action* adalah humor yang tercipta melalui tindakan fisik atau komunikasi nonverbal (hlm. 7).

Kemudian, Berger memecah kategori dasar humor *language* menjadi 15 teknik humor *language* yang lebih spesifik, diantaranya;

1. *Allusion*

Menurut Berger, *allusion* adalah bentuk sindiran dengan kiasan yang seringkali berkaitan dengan seksual, sifat seseorang, karakteristik perilaku, dan lain sebagainya, yang dapat memperlakukan seseorang tapi tidak menyakitkan. Maka dari itu, peristiwa yang disinggung tidak boleh terlalu serius atau penting. Nada bicara yang digunakan cenderung halus (hlm. 21-22).

2. *Bombast*

Menurut Berger, *bombast* atau omong besar adalah pemborosan kata-kata yang tetap memiliki makna, atau cara pengungkapan kata-kata yang berlebihan atau muluk-muluk. Sebuah perbedaan antara apa yang dikatakan dengan bagaimana hal tersebut dikatakan (hlm. 25)

3. *Definition*

Menurut Berger, *definition* adalah sejenis lelucon yang disampaikan pada penonton secara ringan atau lucu, ketika mereka mengharapkan definisi yang

serius atau berat. Teknik ini juga dapat memfasilitasi penggunaan teknik lainnya seperti, *insults* dan *exaggeration* (hlm. 30).

4. *Exaggeration, tall tales (comic lies)*

Menurut Berger, *exaggeration* atau berlebihan adalah sesuatu yang dilebih-lebihkan hingga tidak masuk akal, dan hal tersebut dapat menjadi lucu apabila mereka dapat membayangkannya. Kemudian *exaggeration* tersebut menghasilkan *tall tales (comic lies)*, saat ketika kebohongan komik berikutnya didasarkan pada pengakuan pendengar bahwa mereka telah dibohongi. Teknik ini biasanya digunakan untuk mendefinisikan sesuatu (hlm. 33-34). Sedangkan menurut O'Shanon (2012), *exaggeration* memberikan mereka tingkat keganjilan yang tidak masuk akal (hlm. 143).

5. *Facetiousness*

Menurut Berger, *facetiousness* atau kejenakaan adalah bercandaan atau ketidakseriusan. Pada teknik ini terdapat unsur ambiguitas, karena orang tersebut tidak benar-benar bermaksud (atau menganggap serius) apa yang ia katakan. *Facetiousness* ini mirip dengan *irony* tetapi lebih lemah, perbedaannya *irony* mengandung kekalahan, sedangkan *facetiousness* mengandung toleran (hlm. 35).

6. *Insults*

Menurut Berger, *insults* adalah penyerangan secara terang-terangan, seperti menghina atau meremehkan orang lain. *Insults* memiliki unsur kesenangan dari si pelaku. *Insults* dengan sendirinya tidak dapat terlihat lucu, oleh karena itu, harus ada kerangka komik yang berperan dan harus ada teknik lain yang terlibat, seperti; perbandingan, *exaggeration*, *ridicule*, dan lainnya (hlm. 39-40).

7. *Infantilism*

Menurut Berger, *infantilism* atau infantilisme adalah sebuah teknik bermain atau memanipulasi kata. Teknik ini bergantung pada permainan suara, dan dalam tingkatan yang baik, teknik ini juga melibatkan makna. Teknik ini juga sederhana, tetapi memiliki kemampuan memanipulasi yang cerdas. Terdapat juga unsur orang dewasa yang menikmati bentuk humor kekanak-kanakan pada

teknik ini. Ciri dari teknik ini adalah adanya pengulangan kata, suara, maupun makna kata yang mirip atau serupa (hlm. 39).

8. *Irony*

Menurut Berger, humor dalam *irony* berasal dari kesenjangan yang ada di antara apa yang dikatakan, dengan apa yang dimaksud. Ia membagi *irony* ke dalam dua jenis, yaitu;

- a. *Socratic Irony*, melibatkan kepura-puraan tidak tahu untuk membuat ide-ide palsu orang lain menjadi nyata. Hal ini dilakukan dengan pertanyaan-pertanyaan cerdas.
- b. *Dramatic Irony*, melibatkan karakter yang mengejar atau mencari beberapa tujuan, tetapi mendapatkan sebaliknya dari apa yang mereka cari (hlm. 39-40).

Sedangkan menurut O'Shanon, komedi ironi terjadi di luar rencana, yaitu ketika seseorang memiliki lawakan yang tidak lucu, dan mereka menertawai hal tersebut (hlm. 12-13). Menurut psikolog Long dan Graesser (seperti dikutip dalam Martin dan Ford, 2018), ironi adalah sebuah pernyataan yang makna literalnya berlawanan dengan makna yang dimaksud (misalnya, mengatakan "hari yang indah!" saat cuaca sedang dingin dan badai) (hlm. 30).

9. *Misunderstanding*

Menurut Berger, *misunderstanding* atau kesalahpahaman atau kesalahan dalam mengartikan suatu yang bersifat verbal, akibat ambiguitas bahasa atau makna kata (hlm. 43). Menurut Kaplan (2013), kesalahpahaman, perbedaan pendapat, argumen, dan usaha memotong pendapat, adalah hal yang menciptakan konflik, di mana konflik adalah sebuah komedi (hlm. 58).

10. *Over Literalness*

Menurut Berger, *over literalness* atau literasi berlebihan adalah mengartikan suatu hal dengan berlebihan dan tidak semestinya, sehingga menimbulkan salah paham dan tampak bodoh (hlm. 41).

11. *Puns, Word Play*

Menurut Berger, *puns (word play)* adalah permainan kata-kata, plesetan kata, dan celetukan. Ia membagi *puns* menjadi *puns* yang buruk dan *puns* yang baik.

Puns yang buruk terkesan terlalu dipaksakan, menimbulkan keluhan, dan hanya bermain sebatas di suara saja. Sedangkan pada *puns* yang baik, makna kata juga ikut bermain. Jika dilihat dari perspektif semiotik, *puns* dapat mewakili dua pertanda atau arti sekaligus, yang biasanya adalah kata sifat atau kata benda. Tidak jarang juga, *puns* berbentuk dua kata yang digabungkan menjadi satu kata (hlm. 45). Sedangkan menurut O'Shanon, permainan kata dapat terjadi ketika bagian lucunya atau *punchline* memaksa penonton untuk kembali mengingat atau melihat informasi di awal atau *set-up*, kemudian menyadari adanya ketidaksesuaian (hlm. 172).

12. *Repartee* dan *Outwitting*

Menurut Berger, *repartee* adalah teknik melawan agresi dengan agresi, untuk membantah penghinaan dengan penghinaan yang lebih baik. Bentuknya dapat berwujud pernyataan untuk melawan pernyataan, ataupun pertanyaan untuk melawan pertanyaan. Teknik ini melibatkan penghinaan, dan melarikan diri dari rasa malu atau tidak mau kalah (hlm. 45-46).

13. *Ridicule*

Menurut Berger, *ridicule* atau mengejek adalah bentuk penyerangan langsung terhadap seseorang, benda, atau ide. *Ridicule* dirancang untuk menyebabkan tawa dan penghinaan. Beberapa bentuk *ridicule*, diantaranya;

- a. *Deriding*, ejekan yang menyerang seseorang dengan nada mencemooh.
- b. *Mocking*, ejekan yang meniru penampilan atau tindakan orang lain.
- c. *Taunting*, ejekan untuk mengingatkan seseorang terhadap suatu kenyataan yang mengesalkan atau mengganggu (hlm. 48).

14. *Sarcasm*

Menurut Berger, sarkasme merupakan komentar untuk memotong, menghina, bahkan “menggigit”. Oleh karena itu, sarkasme sering disampaikan dengan cara yang tidak bersahabat atau tajam (hlm. 49). Sedangkan menurut O'Shanon, sarkasme adalah kontradiksi diri yang sedang berlangsung. Di dalam sarkasme, kata-kata dan sikap yang berbanding terbalik dapat disampaikan secara bersamaan (hlm. 176). Menurut psikolog Long dan Graesser, sarkasme

merupakan jenis humor agresif yang menyasar individu sebagai target (hlm. 30).

15. *Satire*

Menurut Berger, *satire* umumnya digunakan untuk menyerang atau mengkritik atau mengolok-ngolok mereka (institusi ataupun individu) yang berkuasa. *Satire* merupakan teknik humor yang luas, yang menggunakan banyak teknik, seperti; *ridicule*, *exaggeration*, *insult*, *comparison*, dan lainnya. Menurut Northrop Frye (seperti dikutip dalam Berger, 2012) mengemukakan beberapa jenis *satire*, diantaranya;

- a. *Horatian satire*, menyerang kelemahan dan kebodohan dengan cara yang ramah.
- b. *Juvenalian satire*, dengan kejam mengutuk kesalahan dan perilaku buruk.
- c. *Menippean satire*, digunakan untuk berurusan dengan tipe orang yang kaku, tidak kompeten, fanatik, dan lainnya. *Satire* ini menyiratkan bahwa tatanan sosial bukan seharusnya seperti ini, serta banyak orang (dalam profesi dan dalam posisi kekuasaan) benar-benar bodoh (hlm. 49-50).

Sedangkan menurut Kaplan, *satire* adalah *comedy of ideas*. Komedi menceritakan tentang kebenaran orang, komedi harus fokus pada bagaimana sebuah gagasan dapat memengaruhi orang, bukan hanya memengaruhi gagasan (hlm. 227). Menurut psikolog Long dan Graesser, *satire* juga merupakan jenis humor agresif yang mengekspos kontradiksi seseorang melalui ejekan (hlm. 30).

Menurut Berger, untuk teknik humor *logic*, meliputi; *absurdity*, *accident*, *analogy*, *catalogue*, *coincidence*, *disappointment*, *ignorance*, *mistakes*, *repetition*, *reversal*, *rigidity*, dan *theme/variation*. Kemudian untuk teknik humor *identity*, meliputi; *before/after*, *burlesque*, *caricature*, *eccentricity*, *embarrassment*, *exposure*, *grotesque*, *imitation*, *impersonation*, *mimicry*, *parody*, *scale*, *stereotype*, dan *unmasking*. Sedangkan untuk teknik humor *action*, meliputi; *chase*, *slapstick*, *speed*, dan *time* (hlm. 18). Menurut dirinya, dalam banyak kasus, teknik-teknik ini

saling melengkapi untuk menghasilkan humor. Terkadang, teknik yang berdiri sendiri belum tentu dapat menghasilkan humor (hlm. 55).

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan pada analisis ini adalah metode penelitian kualitatif, dengan pendekatan *content analysis*, khususnya analisis konseptual. Menurut Yusuf (2014), *content analysis* dapat diartikan sebagai analisis dokumen atau transkrip yang telah ditulis dengan rekaman komunikasi verbal, seperti surat kabar, buku, bab dalam buku, surat kabar, esai, hasil wawancara, artikel, dan dokumen yang bersifat historis dan sejenisnya (hlm. 171). Menurutnya juga, tipe analisis kualitatif konseptual sering digunakan untuk menetapkan eksistensi dan jumlah konsep dalam suatu teks yang tercatat (hlm. 173). Penulis akan menganalisis humor *language* pada film *Ngenest The Movie* (2015). Penulis mengambil data rekaman film yang akan dianalisis dari layanan *streaming* berbasis langganan, yaitu *Netflix*.

4. TEMUAN

Penulis mencantumkan temuan teknik humor *language* yang penulis temukan di film *Ngenest The Movie* (2015) pada bagian LAMPIRAN A: TABEL TEMUAN TEKNIK HUMOR *LANGUAGE* PADA FILM *NGENEST THE MOVIE* (2015). Tabel tersebut terbagi ke dalam 5 kolom, yaitu; Kode Adegan, *Timecode*, Teknik Humor *Language*, Keterangan Adegan, dan Keterangan Dialog.

Jumlah dan jenis teknik humor *language* pada film *Ngenest The Movie* penulis cantumkan pada Tabel 4.1. Tabel tersebut terbagi menjadi 5 kolom; Nomor Teknik, Nama Teknik, Total Jumlah Kemunculan Teknik, Total Jumlah Kemunculan Teknik yang Dikombinasikan, dan Kemunculan Teknik yang Berdiri Sendiri.

Tabel 4.1 Total jumlah temuan teknik humor *language*

No.	Nama Teknik	Total Jumlah Kemunculan Teknik	Total Jumlah Kemunculan Teknik yang Dikombinasikan	Total Jumlah Kemunculan Teknik yang Berdiri Sendiri
1.	<i>Allusion</i>	13	9	4
2.	<i>Bombast</i>	18	7	11