

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 |