

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 PENGERTIAN 3D KARAKTER

(Mulyawan, 2015) menyatakan bahwa dalam buku milik Hamzah tahun 1985 bahwa karakter wajib memiliki 3 aspek sebagai landasan. Aspek tersebut disebut dimensi. Dimana diantaranya adalah fisiologi, sosiologi, psikologi. 3 aspek ini saling berhubungan satu sama lain. Jika ada beda kombinasi diantara ketiganya, maka akan memunculkan karakteristik orang yang berbeda pula.

1. Dimensi Fisiologis

Artinya dimensi dimana membahas soal aspek fisik karakter. Contohnya bentuk wajah, warna rambut, postur tubuh, usia, dan lainnya. Dari dimensi ini akan menjelaskan juga bagaimana penampilan seseorang dalam cerita, serta kondisi kesehatan umum.

2. Dimensi Sosiologis

Hal ini akan menjelaskan bagaimana kondisi karakter terhadap lingkungannya. Bagaimana kehidupan sosial karakter misalnya kondisi rumah, keterlibatan karakter di lingkungan sekitar, dan lain-lain.

3. Dimensi Psikologis

Membahas tentang bagaimana karakteristik tokoh soal perilaku dan mental. Contohnya adalah perilaku, emosi, maupun cara berpikir.

2.2 SEJARAH HUMOR

Menurut penulis, banyak dari kita sebagai masyarakat yang belum tahu bagaimana humor itu sebenarnya tercipta. Banyak manfaat yang bisa didapat melalui belajar sejarah. Misalnya dari sejarah humor dapat mengetahui bagaimana awal mula terciptanya sebuah humor. Serta macam-macam humor yang muncul dari waktu ke waktu.

(Rahmanadji, 2017) mengemukakan pada zaman dahulu ketika manusia mengenal bahasa, humor sudah tercipta. Humor sendiri berasal dari bahasa latin *umor* yang berarti cairan. Pada zaman 400 SM. Masyarakat Yunani pada zaman dahulu melihat bahwa perasaan manusia dibagi oleh empat macam cairan yaitu : darah (*sanguis*), lendir (*phlegm*), empedu kuning (*cholera*), dan empedu hitam (*melancholy*).

Pertimbangan ukuran ini akan menentukan perasaan hati seseorang. Salah satu bentuk kelebihannya akan membawa perasaan tertentu. Darah lebih memberikan kesan gembira (*sanguine*), lendir memberikan kesan tenang atau dingin (*phlegmatic*), empedu kuning memberikan kesan marah (*choleric*), empedu hitam memberikan kesan sedih (*melancholic*). Minimnya darah menyebabkan orang tidak pemarah, lalu lebihnya empedu kuning menyebabkan orang menjadi pendendam, angkuh, dan licik.

2.3 UNTUK APA HUMOR ITU?

(Hurley, Dennett, & Junior, 2011, hal. 10) mengemukakan bahwa ternyata humor harus membuat sesuatu hal menjadi lucu (paling tidak tertawa kecil). Banyak peneliti yang menginvestigasi bahwa komedian adalah orang yang memiliki wawasan luas. Hal ini dapat dilihat ketika mereka sebenarnya menciptakan humor dengan mencari efek dari kemungkinan dan memiliki pesan dibaliknya. Mengetahui bagaimana mekanisme humor tersebut dapat menolong orang lebih bisa memvariasikan humor itu sendiri.

2.4 PENGERTIAN HUMOR

(Rahmanadji, 2017) mengemukakan pada bagian ini akan menjelaskan bagaimana watak dari seseorang bisa membuat suatu komedi, serta bagaimana konteks komedi yang aman. Dalam jurnal yang berjudul, "Humorous Communication: Finding place for humor in communication research" menjelaskan bahwa humor secara sosial dibagi menjadi 2 yaitu secara sosiologis dan komunikasi. Sosiologis menjelaskan tentang identifikasi, perbedaan, kontrol, dan perlawanan. Lalu untuk Komunikasi lebih menekankan kepada hal yang intim

seperti menggoda, melepas jenuh, menarik perhatian dan lain – lain. Maka dari itu jika ada perbedaan fungsi humor yang dipakai untuk menggoda maka pastikan hal itu harus mengandung unsur tersebut.

Penggunaan humor dalam film komedi wajib lucu dan menarik. Jika tidak, penonton tidak akan senang akan filmnya dan tidak merekomendasikan ke teman – temannya. Otomatis tidak banyak yang menonton filmnya. Apalagi komedi yang dianggap *garing*, maka penonton akan mencari tahu sutradaranya dan akan dicap jelek.

Humor adalah sesuatu yang berhubungan dengan respon ketawa. Jadi ada kegiatan untuk membuat seseorang tertawa. Artinya humor merupakan akibat rangsangan perasaan seseorang, bukan melalui fisik.

2.5 TEKNIK HUMOR MENURUT BERGER

(Anastasya, 2013) mengatakan dalam teori menurut Berger, humor sendiri dibagi menjadi berbagai macam teknik diantaranya :

1. Bahasa merupakan humor yang diciptakan melalui kata-kata, diantaranya :
 - *Outwitting* adalah memberikan pertanyaan diatas pertanyaan sebelumnya, jadi tidak memberikan jawaban.
 - *Bombast* adalah bercerita secara kurang jelas secara alur cerita (*belibet*).
 - *Infantilism* adalah bersenang senang dengan kata – kata.
 - *Irony* adalah membicarakan sesuatu yang menyimpang dari artinya.
 - *Misunderstanding* adalah salah mengartikan sesuatu.
 - *Pun* adalah permainan dialog / kata.
 - *Repartee* adalah menghina secara lisan tetapi masih dalam rangka komedi.
 - *Ridicule* adalah menciptakan kepribadian diri sendiri seperti orang dengan gangguan jiwa.
 - *Sarcasm* adalah perkataan pedas secara internal diri orang lain maupun diri sendiri.
 - *Satire* adalah mengejek orang lain baik berupa pemerintah maupun artis
 - *Sexual Allusion* adalah hal yang bersifat seksual dengan cara halus.

2. Logika merupakan penciptaan humor melalui pemikiran, diantaranya:
 - *Irrelevant Behavior* artinya tidak mengikuti peraturan yang berlaku.
 - *Malicious Pleasure* artinya dengan menertawai orang lain yang memiliki kekurangan dan ketidakberuntungan.
 - *Absurdity* artinya humor yang sedikit aneh, dimana komedinya berasal diluar nalar manusia.
 - *Coincidence* artinya peristiwa yang diluar pemikiran seperti bertepatan atau tiba-tiba.
 - *Conceptual Surprise* artinya membohongi orang lain dengan rencana atau pemikiran yang kebetulan.
3. Identitas merupakan humor yang diciptakan melalui ciri-ciri seseorang
 - *Anthropomorphism* adalah manusia yang memiliki persamaan dengan hewan atau benda lainnya.
 - *Eccrasentricity* adalah manusia yang diluar nalar pemikiran manusia atau berperilaku menyimpang.
 - *Embarrassment* adalah kondisi dimana orang canggung terhadap situasi yang dihadapinya.
 - *Parody* adalah meniru dan memodifikasi karya untuk menjadi sesuatu hal yang sangat lucu.
 - *Stereotype* adalah asumsi terhadap masyarakat lainnya setelah melewati pengalaman bersama orang lain.
4. Aksi merupakan penciptaan humor yang dilakukan melalui tindakan fisik
 - *Clumsiness* artinya situasi *awkward* atau kagok dengan peristiwa yang dialami pada saat itu, sehingga berpengaruh ke peristiwa berikutnya.
 - *Slapstick* adalah humor yang mengandalkan pukulan secara fisik, baik terhadap diri sendiri maupun orang lain.
 - *Chase* adalah memburu sesuatu sehingga terlihat lucu.
 - *Speed* merupakan gerakan baik secara dialog ataupun pergerakan fisik, dimana bisa saja terjadi sangat cepat atau sangat lambat.

- *Peculiar sound* adalah bunyi *sound effects* yang aneh seperti ada di kartun-kartun.

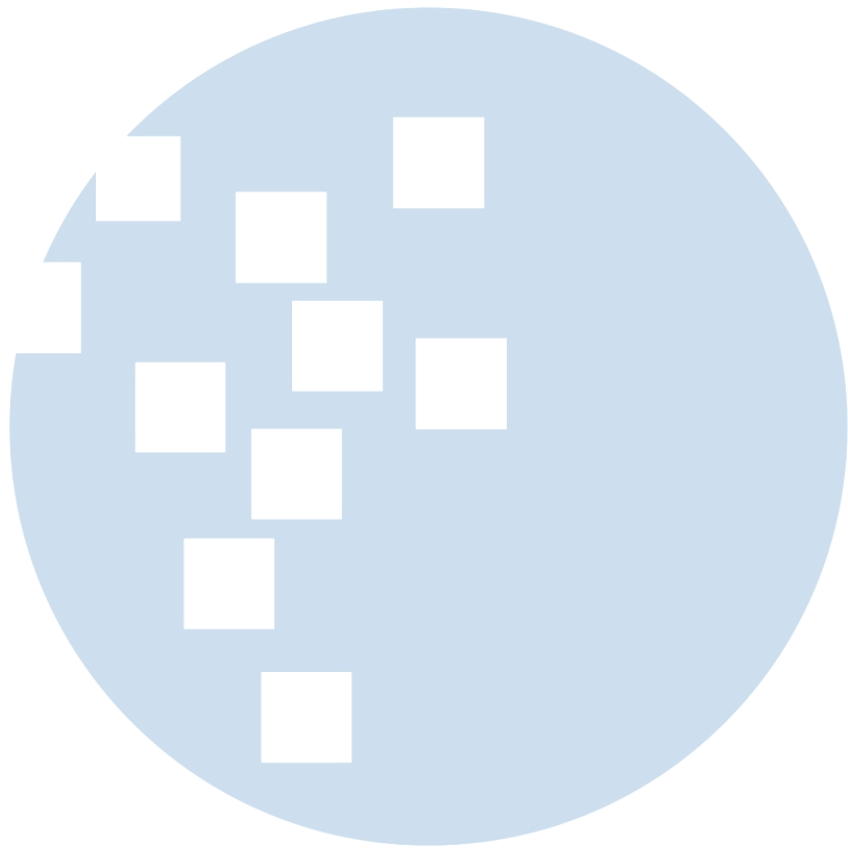
2.6 STRUKTUR LELUCON

(Lestari, 2015) mengemukakan bahwa dalam buku Raskin dan Wijana, 2009. Jika kita melihat sistematika dari humor yaitu bagaimana kita bisa mematahkan ekspektasi seseorang di luar pemikiran manusia. Semua memiliki *setup* untuk *establish*. Setelah itu barulah berakhir dengan *punchline* yang bisa mematahkan ekspektasi penonton. Intinya *setup* mencoba mempersiapkan orang untuk tertawa dan *punchline* bagaimana membuat orang untuk tertawa.

Tujuan penelitian ini adalah penciptaan karakter terbukti dapat menciptakan berbagai macam teknik humor Berger. Penulis akan menganalisis karakter Heru untuk dilihat dari sifatnya, berdasarkan dari sifat tersebut dapat menciptakan komedi dalam teori humor Berger.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA