

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Humor

(Marc G. Weinberger et al., 2021) menjelaskan bahwa humor bersifat spontan, seringkali humor yang dianggap sangat lucu tidak akan menjadi lucu ketika diulang. Humor dianggap baik bagi kesehatan mental karena dapat meningkatkan suasana hati. Humor merupakan hal yang sulit untuk dilakukan, walaupun humor dapat dialami dan dipahami oleh semua orang. Terkadang ada humor yang dianggap lucu oleh beberapa individu, namun beberapa individu justru tidak menganggap itu lucu. Hal ini mungkin terjadi dikarenakan selera humor dan faktor budaya (Marc G. Weinberger et al., 2021, “*Classic perspectives and new insights*” section, para. 1).

Membuat iklan humor merupakan hal yang menantang karena setiap orang memiliki ekspektasi yang berbeda-beda. Weinberger & Gulas mengatakan bahwa konten lucu dapat memberikan ingatan yang kuat kepada individu dan konten lucu memiliki ketertarikan yang tinggi. Setiap orang memiliki pengalamannya sendiri-sendiri dengan humor, sehingga untuk membuat humor dibutuhkan pemahaman tentang cara membuatnya. (Berger, 2017, “*Morphology of the joke tale*” section, para. 3). Berger telah membagi humor menjadi 4 kategori teknik dasar yang memiliki beberapa istilah humor di dalamnya, yaitu:

1. *Language*: menurut Berger, humor verbal merupakan humor yang menggunakan kata-kata, mulai dari cara berbicara, makna dari kata yang disampaikan dan akibat dari kata-kata yang disampaikan.
 - a. *Allusions*: menurut Berger, bentuk humor *allusions* sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Teknik lelucon ini menggunakan cerita dari orang lain yang informasinya sudah diketahui oleh umum. Informasi yang digunakan berkaitan dengan karakteristik, sifat, seksual. Humor ini dilakukan dengan menyinggung informasi umum orang lain dan tidak menimbulkan kecemasan, karena cara penyampainnya dilakukan dengan nada yang halus (para. 20-24). Menurut (Weitz, 2017) bentuk humor *allusions* membutuhkan pengetahuan dan intelektual yang luas agar bisa membuat suatu lelucon (*Online and internet humor section*, para. 37).
 - b. *Bombast and Rhetorical Exuberance*: menurut Berger, *rhetorical exuberance* merupakan teknik humor yang membalikan lelucon dengan

menggunakan bahasa yang berlebihan. Teknik humor ini memainkan logika, karena adanya perbedaan antara apa yang dikatakan dan bagaimana hal tersebut dikatakan. *Bombast* merupakan humor yang dikembangkan dari humor yang dianggap omong kosong. Cara penyampaian humor ini membutuhkan ekspresi yang dilebih-lebihkan saat mengungkapkan suatu lelucon (para. 32-33).

- c. *Definitions*: menurut Berger, teknik *definitions* dapat digunakan saat penonton mengharapkan suatu definisi yang serius. Bentuk humor ini dilakukan dengan cara mendefinisikan sesuatu yang tidak benar, bersifat menipu penonton atau pembaca. Humor ini merupakan bentuk humor yang disampaikan secara ringan dan lebih efektif jika dikombinasikan dengan teknik *insults* dan *exaggeration* (para. 50-52).
- d. *Exaggeration, Tall Tales (comic lies)*: menurut Berger, bentuk humor ini akan lebih lucu jika pendengar atau pembaca dapat membayangkannya. Teknik ini dilakukan dengan menambahkan hal yang dilebih-lebihkan pada suatu cerita untuk terdengar lebih lucu dan terdengar sudah tidak masuk akal. *Tall tales (comic lies)* merupakan respon penonton yang mengetahui bahwa humor selanjutnya merupakan kebohongan (para. 62-64). Menurut (Kreuz, 2014) *exaggeration* merupakan respon kebenaran atau ketidakbenaran yang dilebih-lebihkan terhadap suatu situasi. Contohnya pada hari hujan seorang ironis akan berkata “hari yang indah!”, sedangkan orang yang berlebihan akan berkata “ini cuaca paling buruk yang pernah ada!” (*Exaggeration section*, para. 7)
- e. *Facetiousness*: menurut Berger, bentuk humor *facetiousness* merupakan penggunaan bahasa yang bercanda dan tidak serius. Dilakukan dengan menjelaskan suatu pemahaman secara tidak langsung, membuat orang menjadi ambigu dan bingung dengan pemahaman yang diberikan. Teknik ini akan membuat pendengar atau pembaca tertawa saat berhasil memecahkan suatu kode pesan dari bahasa yang disampaikan (para. 68).
- f. *Insults*: menurut Berger, teknik humor dilakukan secara terang-terang langsung untuk menghina atau mengejek kekurangan seseorang yang mengundang tawa (para. 80-81). Menurut (Bronner, 2014) *insult* merupakan *genre* dari penghinaan yang menggunakan makian, ejekan, cercaan yang ditujukan kepada orang atau kelompok lain. Humor *insult* dapat ditujukan pada negara, etnis, pekerjaan, atau kelompok *gender* (*Insult and insective*

section, para. 1). Menurut (Brone. G, 2017) *insult* merupakan penghinaan yang mengacu pada keburukan dan kebodohan yang dijadikan lelucon (*Cognitive linguistic and humor research section*, para. 28).

- g. *Irony*: menurut Berger, *irony* merupakan humor yang sedikit berbahaya karena dilakukan dengan cara menyindir hal yang bertentangan dengan seseorang secara halus. Ia membagi *irony* ke dalam dua jenis, yaitu:
- i. *Socratic Irony* merupakan bentuk humor yang berpura-pura tidak mengetahui suatu informasi, sehingga ia membuat ide-ide palsu untuk orang lain. Bentuk humor ini dilakukan dengan membuka pertanyaan yang cerdas atau bijaksana.
 - ii. *Dramatic Irony* merupakan bentuk humor yang mengatakan sesuatu namun berarti sebaliknya. Melibatkan karakter yang bertindak sesuai dengan kebalikan yang dikatakan (para. 82-83).

Menurut (Giora, 2014) *Irony* adalah istilah yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang memiliki banyak makna yang berbeda-beda. Giora membagi *irony* menjadi 3 jenis, yaitu:

- i. *Socratic Irony* dilakukan dengan mengarahkan lawan bicara ke pemahaman yang lebih baik tentang suatu argumen.
 - ii. *Romantic Irony* dilakukan dengan melakukan lelucon terhadap teksnya sendiri dan mengada-ada dengan teksnya, atau sering disebut metafiksi.
 - iii. *Postmodern Irony* dilakukan dengan menceritakan sebuah teks dengan tidak serius, sehingga cerita tersebut menjadi jelas adalah kisah fiksi (*Irony section*, para. 2)
- h. *Literalness*: menurut Berger, humor terjadi karena seseorang yang tidak mampu untuk mengambil keputusan yang baik pada suatu keadaan dan tidak bisa menerangkan dengan baik mengenai hal yang diinginkan. Humor ini terjadi karena kebodohan seseorang yang menimbulkan kesalahpahaman (para. 84).
- i. *Misunderstanding*: menurut Berger, *misunderstanding* adalah suatu kesalahpahaman dalam mengartikan sesuatu. Kesalahpahaman akan menyebabkan ambiguitas bahasa atau makna yang dimaksud (para. 89-90).

- j. *Puns, Word Play, and Other Amalgamations*: Menurut Berger, *Puns* merupakan teknik humor yang dilakukan dengan cara permainan kata-kata, celetukan dan plesetan kata. Permainan kata merupakan penggunaan kata atau bahasa yang memiliki beberapa makna. Berger membagi *puns* menjadi 2 jenis, yaitu *puns* buruk dan *puns* baik. *Puns* buruk yaitu permainan kata yang terlalu dipaksakan dan hanya menggunakan suara, sedangkan *puns* yang baik melibatkan makna kata (para. 94-96). (Hempelmann, 2014) *puns* adalah salah satu bentuk humor yang paling menonjol karena relatif sederhana untuk digunakan. *Puns* merupakan permainan kata yang memiliki makna ganda baik secara tulisan maupun suara (*Puns section*, para. 1). Menurut (Aarons, 2017) *puns* dapat menjadi lelucon jika penonton tidak sadar dengan pemahaman, karena jika penonton paham dengan permainan kata yang akan dimainkan *puns* tidak akan berhasil (*Puns and tacit linguisticknowledge section*, para. 2).
- k. *Repartee and Outwitting*: menurut Berger, *repartee* merupakan teknik humor yang saling membalas penghinaan (berkomentar). Teknik ini dilakukan dengan saling membalas pernyataan dan saling membalas penghinaan. Menggunakan teknik ini durasi waktu saat membalas komentar merupakan kunci dari teknik humor ini. Teknik humor ini melibatkan rasa tidak ingin kalah sehingga seperti terjadi penyerangan atau melarikan diri dari rasa malu (para. 97-98).
- l. *Ridicule*: menurut Berger, *ridicule* merupakan humor yang dilakukan dengan cara menolak ungkapan seseorang dengan gaya dan intonasi yang mengejek atau meniru gaya orang tersebut. *Ridicule* memiliki beberapa jenis, yaitu;
- i. *Deriding* adalah ejekan menggunakan nada yang mencemooh.
 - ii. *Mocking* adalah ejekan yang dilakukan dengan meniru gaya dan sifat orang lain.
 - iii. *Taunting* adalah ejekan yang bersifat mengingatkan orang dengan menyampaikan kenyataan yang mengganggu dan mengesalkan (para. 104-105).
- m. *Sarcasm*: menurut Berger, *sarcasm* dilakukan dengan menyampaikan sesuatu dengan nada bicara yang menusuk hati dan membuat orang lain menjadi terdiam (para. 108). Menurut Giora *sarcasm* dianggap bentuk ironi yang agresif, namun *sarcasm* berbeda dengan *irony* karena *sarcasm*

merupakan sindiran yang dilakukan secara sengaja sementara *irony* tidak sengaja (*Irony section*, para. 3).

- n. *Satire*: menurut Berger, *satire* dilakukan dengan menyindir, menyerang, atau mengolok-olok suatu institusi, individu yang berkuasa, maupun hal yang sedang populer yang bersifat mengkritik untuk memermalukan. Teknik *satire* merupakan teknik yang luas dan dapat dikombinasikan dengan teknik lainnya yaitu *ridicule*, *exaggeration*, *insult*, *comparison*, dan lainnya (para. 109-111). Menurut (Simpson & Bousfiled, 2017) *satire* merupakan humor yang sulit diterapkan karena pada umumnya *satire* merupakan bentuk humor yang agresif atau kritis (*Humor and stylistic section*, para. 10).

2. *Logic*: merupakan humor idealis. Humor ini tercipta karena pemikiran, dimana penonton/pendengar akan terkejut dan tertawa dengan alur cerita yang ternyata tidak sesuai dengan apa yang dipikirkan.

- a. *Absurdity, confusion and nonsense*: menurut Berger, *absurdity* menghasilkan kebingungan akan lelucon yang diberikan, lelucon yang tidak masuk akal, dan terdengar seperti omong kosong (para. 12-17). Menurut (Noonan, 2014) humor *absurd* merupakan humor yang memiliki karakteristik yaitu ketidaksesuaian dari hal-hal normal (*Absurdist humor section*, para. 1).
- b. *Accident*: menurut Berger, humor ini dapat dibedakan menjadi 3 yaitu, *accident*, *mistake (or errors)* dan *coincidences*. *Accident* tercipta karena beberapa kesalahan yang terjadi secara tidak sengaja. Seperti, saat menulis pesan (*typo*) atau kesalahan dalam pengucapan suatu kalimat dan kesalahan lainnya. *Mistake (or errors)* merupakan kesalahan yang terjadi karena kesalahan diri sendiri atau karena kecerobohan dan *Coincidences* merupakan kesalahan yang terjadi karena kebetulan yang dilakukan orang lain, sehingga akan menyebabkan rasa malu, namun tidak menyebabkan rasa bersalah (para. 18-19).
- c. *Analogies, Metaphors, etc*: menurut Berger, humor metafora yaitu dilakukan dengan membuat cerita lucu dengan *genre* yang berbeda-beda. *Genre* cerita lucu yang digunakan yaitu tentang politik, budaya, sosial, dll.

Cerita yang bersifat metafora sering dijadikan sebagai lelucon, sehingga lelucon menjadi menyebar dan banyak digunakan oleh banyak orang (para. 25-27). Menurut (Attardo, 2014) metafora humor merupakan permainan kata-kata sederhana. Metafora akan menjelaskan suatu ketidaksesuaian dan berbanding terbalik dengan humor dimana humor selalu menghasilkan keganjalan yang tidak sesuai. Metafora berbicara tentang konsep adanya sumber dan adanya target (*Metaphor section*, para. 3).

- d. *Catalogues*: menurut Berger, mengubah nama orang atau istilah menjadi nama lain yang bersifat lucu (bisa menjadi nama hewan dan tumbuhan) dan mengubah menggunakan suara. Perubahan nama yang dilakukan bersifat tidak sesuai dengan fungsinya. Mengganti suatu nama atau istilah juga dapat dilakukan dengan cara penyebutan (para. 40-41). Contoh nama seorang penyanyi dangdut di Indonesia Cita-citata, diganti menjadi nama hewan Cheetah-Chitatah.
- e. *Coincidences*: menurut Berger, teknik humor ini terjadi secara kebetulan yang mengakibatkan situasi yang canggung dan rasa malu. Saat kejadian tidak terduga terjadi, humor dapat tercipta dari seseorang yang ingin melarikan diri dari rasa malu. Reaksi penonton akan kejadian-kejadian yang tidak terduga bisa lucu, luar biasa dan bahkan sangat aneh (para. 46-47).
- f. *Comparisons*: menurut Berger, teknik humor ini membandingkan suatu hal yang tidak masuk akal, mengarah untuk menghina (para. 48-49). Menurut (Taylor, 2014) humor *comparisons* dapat dipakai saat sebuah cerita atau teks dianggap memiliki kesamaan dengan suatu lelucon. Jika cerita atau teks dianggap memiliki kesamaan, menggunakan teknik *comparisons* akan sangat efektif (*Humor detection section*, para. 8).
- g. *Disappointment and Defeated Expectations*: menurut Berger, *disappointment* mengarahkan orang kepada suatu hal, lalu dibelokkan kepada sesuatu yang tidak sesuai dengan yang kita harapkan. Teknik humor ini mirip dengan kelucuan yang terjadi karena ejekan yang bersifat menghina seseorang. Humor *disappointment* sering menggunakan kekurangan orang lain sebagai materi humor. Teknik humor ini sangat cocok ditujukan kepada seseorang yang memiliki ciri-ciri pasif agresif (para. 53-57).

- h. *Ignorance, Gullibility, Naivete*: menurut Berger, menggunakan ketidaktahuan orang lain sebagai bahan lelucon, sehingga orang tersebut akan ditertawakan karena ia tidak tau bahwa ia sedang dibohongi. Selain itu, Teknik ini dapat digunakan dengan menghiraukan orang lain atau tidak memperhatikan saat ada orang lain yang berinteraksi dengannya (para. 71-73).
- i. *Mistakes*: menurut Berger, teknik humor ini digunakan dengan membuat suatu kesalahan yang didasarkan pada kurangnya pengetahuan, tidak memperhatikan, dan memiliki penilaian yang buruk akan sesuatu. Selain itu, dapat digunakan dengan cara merespon sesuatu saat terjadi kekeliruan atau kesalahan. Respon yang dilakukan akan memberikan pandangan seperti rasa tidak bersalah, sehingga hal tersebut akan memicu tawa (para. 87-88).
- j. *Repetition and Pattern*: menurut Berger, teknik humor digunakan dengan menceritakan cerita yang sama secara berulang-ulang dengan memberikan sedikit perbedaan di tengah atau ending cerita. Selain menceritakan suatu cerita, teknik *repetition* dapat digunakan dengan mengulang hal yang dianggap lucu sebelumnya (para. 99 - 101). Namun, menurut (Attardo, 2017) teknik *repetition* dilakukan dengan melakukan pengulangan dari kata-kata orang lain yang dilakukan dengan mengubah intonasi berbicara. Terkadang teknik ini tidak menciptakan tawa, karena pengulangan ini dapat bersifat mencemooh, apresiasi, dan antusias (*The general theory of verbal humor section*, para. 42).
- k. *Reversal and Contradiction*: menurut Berger, teknik humor digunakan dengan membalikan kejadian yang seharusnya tidak benar menjadi benar. Kejadian yang digunakan yaitu mengenai kehidupan seseorang. Humor ini bersifat ofensif karena melibatkan kejadian yang sensitive (para. 102-103). Menurut Salvatore *reversal* merupakan humor yang digunakan untuk memberikan motivasi dan hal-hal yang bersifat emosional. Menggunakan humor *reversal* harus didasari dengan *cognitive synergy*, *playful arousal* dan *identity diminishment*.

a. *Cognitive synergy* merupakan adanya rasa sadar dan rasa ketidak sesuaian.

b. *Plyaful arousal* merupakan perubahan emosi dari rasa bahagia menjadi cemas, hal tersebut terjadi saat humor dibalikan dan menjadi humor yang ofensif.

c. *Identity diminishment* merupakan pola dari humor yaitu yang pertama pengungkapan akan sesuatu, lalu mengungkapkan makna yang disampaikan salah (*Reversal theory section*, para. 1-6).

1. *Rigidity*: menurut Berger, humor tercipta saat seseorang berperilaku kaku, seperti orang yang tidak dapat bereaksi dengan keadaan. Hal tersebut tentu saja akan mengundang tawa penonton. Respon seseorang yang kaku akan membuat situasi menjadi canggung (para. 106-107). Menurut (Davis, 2014) *rigidity* merupakan kekakuan yang berasal dari pemikiran, kata-kata tindakan dan kesadaran diri yang kaku (*Bergons theory of the comic section*, para. 10).
- m. *Theme and Variation*: menurut Berger, teknik humor yang memperlihatkan keadaan-keadaan setiap orang yang berbeda-beda. *Theme and variation* merupakan humor yang tersirat hal tersebut memperlihatkan bahwa orang di dunia semua berbeda-beda tidak ada yang sama. Teknik ini akan lebih efektif jika digabungkan dengan teknik lain seperti *stereotyping*, *stock types*, *insult*, and *exaggeration*. Jika cerita humor telah tersebar di seluruh dunia, pastinya cerita dari setiap negara akan berbeda-beda. Perbedaan cerita terjadi karena faktor budaya, politik, dan sosial (para. 123-124).
3. *Identity*: humor eksistensial merupakan humor yang tercipta dari seorang karakter baik dari identitas, karakter yang digunakan dan penampilan yang digunakan.
 - a. *Before and After*: menurut Berger, teknik sebelum dan sesudah adalah teknik yang umum dan banyak ditemukan pada acara televisi, film, dan teater. Teknik *before and after* dilakukan dengan adanya perubahan dari

seseorang baik secara penampilan atau perilaku. Saat perubahan terjadi, humor dilakukan dengan mengejek orang yang membuat perubahan namun tidak ada yang berubah dan mengejek orang yang terlihat perubahannya (para. 28-31).

- b. *Burlesque*: menurut Berger, *burlesque* adalah menggunakan orang lain sebagai bahan humor untuk dicemooh atau diolok-diolok dan disindir bersifat humor ofensif (para. 34-36). Menurut (Davis, 2014) *burlesque* adalah humor yang bersifat mengolok-olok, humor ini memiliki kemiripan dengan humor *absurd* atau *imitation*. Humor ini dicapai dengan 2 cara, cara pertama yaitu mengolok-olok subjek dengan cara yang serius dan sok akrab. Cara kedua dengan mengolok-olok subjek dengan menyepelekan subjek (*Burlesque section*, para. 1).
- c. *Caricature*: menurut Berger, *caricature* adalah gambar bercerita yang menceritakan suatu kejadian dimana karakter pada gambar dlebih-lebihkan, namun orang akan tetap mengetahui kemiripannya dengan cerita asli. Humor *caricature* tidak hanya gambar, namun bisa dilakukan secara verbal dengan meniru gaya orang lain dengan dlebih-lebihkan (para. 37-39). Menurut (Klein, 2014) *caricature* adalah gambar yang menyertakan gambar wajah dan fisik manusia yang dlebih-lebihkan. Humor *caricature* bertujuan untuk mengejek tokoh atau peristiwa politik. Hal tersebut dilakukan untuk mempengaruhi pandangan publik mengenai tokoh masyarakat, peristiwa isu sosial, ekonomi dan politik (*Caricature section*, para. 1).
- d. *Eccentricity*: menurut Berger, humor *eccentricity* terjadi karena perbedaan antara kebiasaan yang bertentangan dengan kebiasaan orang lain. Sehingga, teknik ini akan menjelaskan hal-hal keanehan yang dirasakan terhadap seseorang secara logis dan tidak logis (para. 58-59).
- e. *Embarrassment*: menurut Berger, teknik humor menggunakan rasa malu orang lain. Humor ini bersifat seperti melecehkan orang lain. (seperti video bayi terjatuh). Humor ini akan mengundang tawa karena melihat kelemahan orang lain atau melihat orang lain menderita (para. 60-61). Menurut Tucker

(2014) humor *embarrassment* dapat dilakukan dengan cara yang sangat populer yaitu *prank* (*College humor section*, para. 11).

- f. *Exposure*: menurut Berger, *exposure* dilakukan dengan membongkar hal yang tidak diketahui umum dari seseorang, lalu orang lain akan membalas dengan mengungkapkan hal yang bersifat rahasia namun tidak merugikan orang tersebut (para. 65-67).
- g. *Grotesque*: menurut Berger, humor *grotesque* dapat menjadi hal yang menakutkan dalam sebuah komik. *Grotesque* menggambarkan seorang karakter yang memiliki keanehan secara psikologis, spiritual maupun fisik. Teknik ini akan menjelaskan keanehan secara logis dan tidak logis tentang sesuatu yang fantastis (para. 69-70). Menurut (Muller, 2014) mengutip dari seorang dermawan asal swiss Durrenmatt ia mengatakan *grotesque* akan memperlihatkan kesalahan yang terjadi di dunia nyata dengan cara dilebih-lebihkan (*History of humor: modern and contemporary europe section*, para. 30-31).
- h. *Imitation and Pretense*: menurut Berger, *imitation* dilakukan dengan meniru gaya hewan. Seseorang mengubah identitasnya menjadi identitas lain dan akan menyatu dengan apa yang sedang ditiru. Humor dihasilkan saat penonton membedakan antara peniru dengan hal yang ditiru (para. 74-75). Menurut Golden mengutip dari Aristotle *imitation* atau yang disebut mimesis pada komik memiliki 2 tujuan yaitu: (1) mewakili kekonyolan dalam bertindak dan berperilaku (2) membangkitkan kesenangan kognitif (*Aristotelian theory of humor section*, para. 2-3).
- i. *Impersonation and Recognition*: menurut Berger, teknik ini dilakukan dengan meniru sifat orang lain seperti cara berbicara, cara marah, dan lain-lain. Bentuk humor *impersonation* merupakan salah satu bentuk humor yang dilakukan secara langsung. Bentuk humor ini bisa juga terjadi secara tidak sengaja, seperti saat seseorang bertindak tanpa disadari ia meniru seseorang (para. 76-78). Menurut (Pickering, 2014) teknik *impersonation* merupakan teknik humor yang dilakukan dengan meniru identitas tokoh terkenal (*Stereotypes section*, para. 11).

- j. *Mimicry*: menurut Berger, *mimicry* dilakukan dengan meniru cara berbicara, cara bernyanyi, gerak-gerik dari tokoh terkenal (artis), membutuhkan teknik untuk bisa meniru semirip mungkin (para. 85-86). Menurut (Whalen. Pexman., 2017) *mimicry* berfungsi untuk menciptakan rasa afiliasi antara peniru dan pendengar karena membahas seseorang yang terkenal (*Humor support and mode adoption section*, para. 12). Menurut (Mellor, 2014) *mimicry* merupakan benih komedi, lelucon yang dibagikan menggunakan pertunjukan pantonim (*Mime section*, para. 1).
- k. *Parody*: menurut Berger, parodi salah satu teknik humor yang umum dan paling kuat. Parodi dilakukan dengan cara meniru seseorang dan suatu karya yang terkenal, seperti *music video*, film, dengan cara yang lucu (para. 91-93). Menurut (Rose, 2014) parodi dilakukan dengan mengulang karya seni dari seniman sebelumnya seperti musik, pidato, dan lain-lainnya (*Parody section*, para. 8).
- l. *Scale*: menurut Berger, teknik dilakukan dengan melebih-lebihkan ekspektasi seseorang mengenai suatu ukuran besar dan kecil. Pembicara akan memperlihatkan barang yang berbentuk besar atau kecil yang tidak sesuai dengan aslinya, sehingga akan mengundang tawa karena mengejutkan penonton (para. 112-114).
- m. *Stereotype and Stock Type*: menurut Berger bentuk humor ini dapat dikatakan sebagai penghinaan umum, karena topik humor yang dibawa melibatkan ras, agama, kelompok etnis, dll. *Stereotype* merupakan suatu gagasan yang diciptakan dari sudut pandang suatu kelompok untuk kelompok lain. *Stereotype* dapat bersifat positif, negatif, atau campuran, sehingga teknik humor ini merupakan teknik humor yang *sensitive* (para. 120-122). Menurut Pickering secara implisit pembicara yang menggunakan teknik *stereotype* mengklaim diri mereka termasuk dalam kategori yang memiliki karakteristik maupun sifat tertentu yang mutlak dan tidak akan berubah. *Stereotype* digunakan dengan menjatuhkan dan merendahkan orang yang termasuk dalam kategori kelompok sosial. Teknik humor ini

tentu saja dapat dibalas dengan menentang *stereotype* yang diberikan (*Stereotype section*, para. 1).

- n. *Unmasking and Revelation of Character*: menurut Berger, teknik *unmasking* berbeda dengan teknik *impersonate*, *imitation* dan *mimicry* karena teknik tersebut bersifat berpura-pura. Teknik *unmasking* merupakan teknik humor yang membuka kedok atau rahasia yang dibuka oleh orang lain namun melalui proses penemuan sehingga tidak ada kepura-puraan (para. 125).

4. *Action*: menurut Berger, humor *action* merupakan humor yang bersifat fisik atau non-verbal. Humor yang tercipta karena adanya suatu tindakan yang dilakukan.

- a. *Chase Scenes*: menurut Berger bentuk humor *chase scene* banyak disenangi oleh publik, karena penonton senang melihat orang yang berlari sambil menggunakan kecerdikannya. Teknik ini dilakukan dengan menggunakan tindakan, ekspresi wajah dan bahasa tubuh. Teknik humor dilakukan dengan mengejar seseorang atau melarikan diri dari sesuatu (lari) atau saling kejar-kejaran (para. 42-45).
- b. *Slapstick*: menurut Berger, *slapstick* adalah bentuk humor yang menggunakan tindakan fisik. *Slapstick* merupakan seluruh tindakan fisik yang dilakukan dengan melebih-lebihkan, seperti terpeleost karena kulit pisang, meluncur di lantai berminyak (para. 115-116). Menurut (Marshall, 2014) *slapstick* adalah humor yang luas, bentuk komedi *slapstick* dilakukan secara fisik dan dapat bersifat kekerasan. *Slapstick* dapat dipahami walau tidak ada suara, seperti tayangan komedi Charlie Chaplin (*Slapstick section*, para. 1-4).
- c. *Speed*: menurut Berger, teknik humor *speed* sebenarnya tidak lucu, namun jika teknik *speed* dikombinasikan akan menjadi lucu. Teknik humor *speed* dapat ditemukan pada beberapa video iklan. Teknik *speed* pada video iklan digunakan dengan cara berbicara, makan, berjalan lebih cepat daripada biasanya. Teknik *speed* dapat digunakan pada saat proses editing, dimana adegan normal akan diedit menjadi cepat sehingga kecepatannya menjadi tidak normal (para. 117-119).