

1.1 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana teknik humor diimplementasikan pada pengadeganan film Kapan Pindah Rumah? Penelitian ini akan dibatasi pada adegan menit ke 40.50 - 41.36 dengan menggunakan teknik humor *action*.

1.2 TUJUAN PENELITIAN

Pengkajian ini bertujuan untuk menganalisis salah satu teknik humor yaitu *action* pada pengadeganan cerita film “Kapan Pindah Rumah”. Penulis berharap dengan adanya tulisan ini dapat berguna bagi para pembaca serta penulis untuk mengetahui bagaimana teknik humor *action* dapat diimplementasikan kedalam sebuah cerita.

2. STUDI LITERATUR

2.1. PENEMPATAN HUMOR DALAM FILM KOMEDI

Film komedi adalah film yang menjadikan humor adalah konten utama. Sehingga film ini dapat menghibur dan mengundang tawa. Plot film komedi dibuat untuk menghibur dan terkadang melebih-lebihkan adegan, situasi dan karakter (Berger, 2012). Film komedi mengandalkan kelucuan ini kedalam unsur cerita yang memperlihatkan pengadeganan tokoh (Alfathoni & Manesha, 2020).

Humor bukanlah hal yang mudah. Untuk mengekspresikan dan berkaitan dengan keadaan sosial serta bertujuan mengkritik, banyak sekali hal yang dapat dilakukan. Dananjaya mengungkapkan fungsi humor yang paling menonjol, yaitu sarana penyalur perasaan yang menekan diri pada seseorang. Perasaan ini disebabkan oleh berbagai macam hal, seperti ketidakadilan sosial, adanya persaingan politik, naik turunnya ekonomi, terjadi diskriminasi suku bangsa atau golongan, dan kekangan dalam kebebasan gerak, seks, atau kebebasan mengeluarkan pendapat. (Suhadi, 1989).

Humor yang mengandung teknik-teknik yang berbeda. Salah satu teknik yang dapat dilihat dari berbagai banyaknya media adalah film bergenre komedi (Hartono, 2014). Film komedi biasanya akan menjadikan humor adalah konten utamanya untuk mengundang perhatian dan ketertarikan bagi para penontonnya dengan terjadinya respon tawa. Komedi memiliki plot cerita yang dibuat untuk menghibur dan mengundang tawa, mulai dari situasi, bahasa, tindakan dan karakter (Berger, 2012).

2.2. TEORI TEKNIK HUMOR MENURUT ARTHUR ASA BERGER

Berger (2012) mengungkapkan beberapa teknik-teknik humor dan menjelaskan fungsi humor pada setiap teknik. Temuannya ini digunakan sebagai contoh humor yang diimplementasikan kedalam genre maupun media apapun. Humor ini akan memancing hiburan atau tawa dalam keadaan apapun. Terdapat 4 kategori teknik humor yang dapat digunakan oleh siapa saja untuk menciptakan sebuah humor. Berikut 4 kategori dasar teknik humor menurut Berger:

1. *Language*

Humor *language* adalah humor verbal atau lisan yang diciptakan melalui kata-kata, makna kata dan pengaruh kata. Dalam kategori *Language*, Berger juga membagi 15 teknik didalamnya yang terdiri dari *Allusion, Bombast, Definition, Exaggeration, Facetiousness, Insults, Infantilism, Irony, Misunderstanding, Over Literalness, Puns, Repartee, Ridicule, Sarcasm, Satire.*

2. *Logic*

Humor *logic* adalah humor yang idealis dan tidak hanya sekedar memberikan hiburan akan tetapi menjadikan ajakan untuk berpikir yang dalam merenungkan isi humor tersebut. Berger (2012) membagi menjadi 12 teknik didalamnya yang terdiri dari *Absurdity, Accident, comparisons,*

Catalogue, Coincidence, Disappointment, Ignorance, Mistakes, Repetition, Reversal, Rigidity, Theme.

3. *Identity*

Humor *identity* adalah humor yang eksistensial dan diciptakan melalui identitas diri pemain serta penampilan yang digunakan. Berger (2012) membagi menjadi 14 teknik didalamnya yang terdiri dari *Before/After, Burlesque, Caricature, Eccentricity, Embarrassment, Exposure, Grosteque, Imitation, Impersonation, Mimicry, Parody, Scale, Stereotype, Unmasking.*

4. *Action*

Humor *Action* adalah humor yang bersifat fisik dan tercipta melalui tindakan. Berger (2012) membagi menjadi 4 teknik didalamnya yang terdiri dari *Chase, Slapstick, Speed, Time.*

2.3. TEORI TEKNIK *ACTION*

Teknik dalam humor merupakan hal penting dalam penggunaan untuk menganalisis humor. Teknik tersebut dapat dijabarkan oleh teknik yang dikemukakan oleh Berger dan ditinjau berdasarkan fungsinya. Istilah ini dibuat oleh Berger untuk membuat pembacanya dapat mengerti mekanisme pembentukan humor. Teknik humor dapat menghasilkan humornya sendiri bagi yang ingin membuatnya. Teknik humor *action* adalah humor yang diciptakan melalui tindakan atau disebut dengan komunikasi non-verbal. Kategori *Action* dibagi menjadi 4 teknik (Berger, 2012.):

a. *Chase*: Salah satu teknik yang memiliki karakteristik untuk mengejar sesuatu, melarikan diri ataupun sebuah tindakan yang mempermalukan dirinya ataupun orang lain.

b. *Slapstick*: Teknik yang mengandalkan teknik humor yang kasar secara fisik dan kesialan terhadap pemainnya.

c. *Speed*: Merupakan teknik yang digunakan dengan mempercepat adegan dalam proses pengolahan video (*editing*).

d. *Time*: Teknik menyesuaikan waktu dengan adegan.

Teknik humor *action* merupakan humor yang fungsinya membuat para penonton tidak lagi bertanya, mengapa adegan tersebut terbilang lucu. Melalui teknik humor *action* yang diimplementasikan kedalam sebuah adegan, membuat penonton mengetahui mengapa mereka tertawa dalam setiap adegan yang terdapat teknik humor ini (Berger, 2012). Selain itu, teknik humor *action* merupakan teknik yang mudah untuk mengundang tawa penonton, dengan pengadeganan secara fisik yang dilakukan oleh tokoh, membuat penonton memiliki reaksi tawa.

3. METODE PENGAJIAN

Penulis akan menggunakan metode kualitatif research dalam menulis pengkajian ini. Kualitatif research adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiono, 2005). Penelitian kualitatif digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. (Saryono, 2010).

Tahapan Kerja

Tahapan kerja pengkajian yang dilakukan oleh peneliti pada pendapat Sudjana (2001, hlm. 60-61):

1. Merumuskan masalah penelitian dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya akan didapat pada saat melakukan proses penelitian.