

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Humor atau lelucon pada dasarnya bisa muncul dari mana saja, humor adalah sebuah rasa yang merangsang seorang manusia untuk tertawa, dalam hal ini manusia akan tertawa secara mental dan nalurinya, baik itu dibuat secara sengaja ataupun tidak, reaksi yang ditimbulkan biasanya orang hanya tersenyum ataupun tertawa secara lepas, namun perlu digaris bawahi bahwa tawa yang keluar harus berdasarkan rangsangan mental bukan rangsangan fisik seperti digelitik, dewasa ini kita mendefinisikan humor secara awam, humor merupakan sesuatu yang lucu, yang menimbulkan tawa atau gelitikan (Fahri, 2013).

Sementara itu humor yang menghibur, dan merangsang tertawa itu memiliki berbagai macam Teknik yang berbeda dalam penyampaiannya, meskipun ada beberapa yang dominan, dan segi humor tersebut dapat dilihat dari berbagai perspektif salah satunya adalah media audio visual seperti film. Cagara dalam (Hartono, 2015). Pada dasarnya berkomedial melalui audio visual maupun secara publik tentunya akan berbeda, salah satu media audio visual adalah film, salah satu jenis film yang bisa dengan bebas digali dengan baik dalam eksekusinya adalah film animasi, karena film animasi menggunakan gambar tangan untuk membuatnya, menjadikan setiap pembuat film menjadi lebih fleksibel Ketika membuat adegan pada film.

Sebagai sebuah media, film dapat memberikan dampak yang begitu besar pada masyarakat, salah satu produsen film animasi yang terkenal besar namanya adalah Walt Disney di Amerika dan juga industri anime di Jepang, pada era awal pembuatan anime sekitar tahun 1912 di Jepang. Genre komedi memang sudah menjamur dikarenakan memang target awalnya adalah anime ditargetkan untuk anak-anak, anime komedi pertama di Jepang berjudul "Namakura Gatana" yang dibuat pada tahun 1917 dengan durasi sepanjang 4 menit, anime ini bercerita mengenai seorang samurai yang kalah bertarung dikarenakan membeli pedang yang tumpul (Celements, 2013). dan pada era tahun 1980 sampai 2012 dimana

teknologi dalam pembuatan anime sudah semakin canggih banyak judul serial anime komedi yang beredar di masyarakat seperti “Crayon Shinchan” yang rilis pada tahun 1990 karya Yoshito Usui dan juga “Gintama” yang bergenre action comedy karya Hideaki Sorachi yang dirilis pada tahun 2006

Pada era modern seperti sekarang tentunya industri anime Jepang sedang menghasilkan banyak sekali variasi judul anime dan juga genre, dan juga dengan target market yang sudah tidak terpaku pada anak anak, salah satu anime Jepang yang begitu terkenal adalah series *Jojo Bizarre Adventure*, anime dengan genre aksi dan komedi ini dikarang oleh mangaka Hirohiko Araki yang dirilis pada tahun 2014, anime ini begitu terkenal di kalangan fans dikarenakan gaya gambar yang unik dan berbeda dengan anime pada umumnya, pose pose aneh dan juga humornya yang sangat absurd membuat anime ini begitu terkenal, bahkan salah satu adegan pada anime ini menjadi sebuah format meme meskipun orang tidak pernah tau dengan anime ini, setidaknya jika orang itu kerap berselancar di internet pasti pernah melihat format meme yang diambil dari adegan pada anime ini.



Gambar 1. 1 Meme Jojo Bizarre Adventure (www.knowyourmeme.com)

Contoh gambar di atas merupakan format meme yang diambil dari anime *Jojo Bizarre Adventure : Stardust Crusaders*, tidak hanya pada meme saja, bahkan salah satu merek otomotif asal Jepang Daihatsu pernah memakai referensi dari anime ini pada iklan produk mereka yaitu Daihatsu Ayla dan Daihatsu Sirion pada tahun 2020.



Gambar 1. 2 Iklan Mobil Astra Daihatsu (www.youtube.com/sahabatdaihatsu)

Pada gambar ini terlihat dua orang disebelah kiri dan kanan depan yang memakai kostum salah satu tokoh dalam anime *Jojo Bizarre Adventure*, berbicara mengenai humor, humor memiliki 45 teknik dalam penciptaannya dan dikategorikan menjadi 4 kategori, yaitu Bahasa, logika, bentuk, dan juga Gerakan (Berger, 2017) dalam penelitian kali ini penulis menggunakan analisa humor melalui logika sebagai bentuk analisis, dalam aspek logika sendiri terdiri dari berbagai teknik humor yaitu *absurdity, analogy, accident, coincidence, comparison, catalogue, disappointment, ignorance, mistake, reversal, repetition, dignity, theme*, dan *unmasking* (Berger, 2017).

Humor dapat mengundang perhatian serta menimbulkan ketertarikan bagi seseorang dengan adanya reaksi yaitu tertawa (Berger, 2017) dalam wacana Ilmu Komunikasi sendiri, Humor dapat dikatakan berhasil Ketika komunikator dapat membuat dan merangsang komunikan untuk tertawa, setiap film memiliki Tekniknya sendiri – sendiri, terlebih pada film komedi, Humor pada film komedi dapat membuat film itu berasa hidup, dapat menarik perhatian serta tawa masyarakat (Berger, 2017) dan setiap humor memiliki Teknik yang dapat menimbulkan suatu kekocakan (Berger, 2017).

Kembali pada fungsi film sebagai sebuah media massa, dan humor sebagai isi kontennya yang dapat menarik perhatian dari penontonnya membuat wacana Teknik humor dalam film menjadi menarik untuk diteliti, dan dari apa yang sudah diuraikan diatas, penulis ingin menguraikan jenis humor yang dipakai pada anime *Jojo Bizarre Adventure : Stardust Crusaders*, penulis akan berfokus menggunakan

teori humor dari Arthur Asa Berger dan juga teori semiotika Ferdinand De Saussure, film animasi ini sendiri dapat disaksikan pada platform youtube Muse Indonesia ataupun platform streaming film yang menyediakannya.

1.2 Fokus masalah dan rumusan masalah

Pada penelitian kali ini penulis ingin memberikan pernyataan yang dapat dikaji secara ilmiah dengan berbagai sudut pandang yang berbeda, dari semua proses berpikir yang sudah penulis alami terkait komedi dalam film *Jojo Bizarre Adventure* akhirnya keluar pertanyaan sebagai berikut, Bagaimana teknik logika humor pada anime *Jojo Bizarre Adventure : Stardust Crusaders* ditinjau dari teori Arthur Asa Berger ?.

1.3 Tujuan penelitian

Tinjauan dan uraian di atas ditemukan hasil dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui teknik logika humor pada anime *Jojo Bizarre Adventure : Stardust Crusaders* ditinjau dari teori Arthur Asa Berger.

1.4 Manfaat (praktis dan akademis)

Manfaat akademis

Manfaat teoritis pada penelitian ini dapat menjadi referensi dalam bidang keilmuan komunikasi terlebih dalam bidang komunikasi masa, dan penulis berharap hal ini dapat menjadi acuan dalam cara membuat konten pada sebuah media massa terlebih tentang cara berkomi di dalam sebuah media film.

Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan referensi dan juga menjadi pandangan baru terhadap para praktisi terlebih orang-orang diluar sana yang berkecimpung dalam industri kreatif supaya dapat bercerita dan juga menyampaikan komunikasi yang lebih baik dalam bentuk media.

1.5 Sistematika Bab

Laporan penelitian ini sendiri terdiri dari lima bab yaitu

1. Bab I, Pendahuluan

Pada bab pertama pendahuluan ini, menjelaskan mengenai latar belakang masalah, Tujuan penelitian dan Manfaat penelitian.

2. Bab II, Tinjauan Pustaka

Bab dua terdiri dari beberapa teori, penelitian terdahulu dan kerangka pikir, teori yang dipakai sendiri ada dua yakni teori Semiotika Ferdinand de Saussure dan juga Teknik Humor Arthur Asa Berger.

3. Bab III, Metodologi penelitian

Bagian ini terdiri dari metodologi yang digunakan dan juga penguraian teori yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dan teknik analisis data serta variabel penelitian.

4. Bab IV, Hasil dan pembahasan

Menguraikan hasil analisis dari penelitian, dan juga menguraikan bukti bukti yang ditemukan yang relevan dengan teori, konsep, hipotesis dan Metode metode penelitian yang dipakai.

5. Bab V, Kesimpulan

Berisi dari rangkuman argumentasi dan/serta saran saran agenda penelitian lanjutan yang penting dilakukan dan dikembangkan.